

ATL 5

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Gli Orchetti di Thar

di Bruce Heard



eg
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



MINROTHAD

DUNGEONS & DRAGONS®

Un modulo di avventura ufficiale per D & D

Gli Orchetti di Thar

di Rruce Heard

Indice

Manuale del Giocatore

Benvenuti nelle Terre Brulle	1
Creazione dei personaggi	14

Inserto nel Manuale del Giocatore

Indice	20
Manuale di Buona Condotta di Thar	21
Opinioni e punti di vista sulle Terre Brulle	29
Creazione dei personaggi (continua)	31
Scheda del personaggio	47
Esempio di una scheda del personaggio	48

Manuale del Dungeon Master

Introduzione	2
La storia secondo gli Immortali	3
I segreti degli sciamani	5
Personaggi e Interpreti	11
Oenkmar, Gioiello degli Abissi	20

Inserto nel Manuale del Dungeon Master

ORCWARS!	23
Oenkmar, Gioiello degli Abissi (continua)	27
Campagna nelle Terre Brulle	31
Requiem per gli orchetti	37

Ideazione: Bruce Heard

Illustrazione di copertina: Clyde Caldwell

Illustrazioni interne: Jim Holloway

Traduzione e impaginazione: Link s.r.l.

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

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto 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.

© 1988 TSR Inc.



MANUALE DEL DUNGEON MASTER

LEGGETE QUESTO MANUALE PER ULTIMO. È riservato al Dungeon Master. Prima di condurre una campagna in cui i PG assumono il ruolo di umanoidi, assicuratevi che i giocatori abbiano letto il Manuale del Giocatore e siano a conoscenza di tutto quanto devono sapere.

Se i giocatori decidono di usare personaggi convenzionali per esplorare le Terre Brulle o per scortare una carovana, fornite loro informazioni limitate. In questo caso, è possibile usare due inserti del Manuale del Giocatore, Resoconti sulle Terre Brulle (Cunegondae Thoin, l'assassino di orchetti). Gli altri due servono in circostanze particolari, ossia quando gli umanoidi non sono al corrente della presenza dei PG.

Il presente manuale contiene informazioni sulla vera storia degli orchetti e sui poteri dei loro sciamani e wicca. In questa sezione, c'è un elenco degli Immortali umanoidi che possono essere utili agli sciamani.

I personaggi fondamentali delle Terre Brulle sono descritti dettagliatamente. Si consiglia l'uso di questi PNG come principali avversari dei PG, nel caso che i partecipanti decidano di impersonare gli umani, oppure in veste di nemici, nel caso in cui i giocatori assumano il ruolo degli umanoidi. L'obiettivo dei PG umanoidi consiste nel comandare un'orda e, infine, assumere il comando della loro tribù.

Nella sezione dedicata alle campagne nelle Terre Brulle, sono spiegati tutti i dettagli inerenti alle guerre tribali, al gioco di ruolo nell'ambito dei clan, ai premi in punti esperienza per i personaggi umanoidi, alle razze miste, alla costruzione di macchine belliche e alle altre peculiarità degli umanoidi.

Se dovesse risultare necessaria una città orchettica, nel presente Atlante è possibile trovarne una descrizione. Ha un aspetto diverso, rispetto a quanto ci si potrebbe aspettare dalle tipiche orde degli orchetti. Offre notevoli opportunità di esplorare i dungeon a gruppi convenzionali o avventurieri umanoidi. In effetti, la campagna può essere giocata anche nella città stessa: si veda la sezione *Oenkmar, gioiello degli abissi*.

La mappa della città che verrà usata dai giocatori è visibile sulla mappa tipo poster.



Nel presente manuale, c'è la mappa del DM, insieme alla descrizione della città.

Sempre sulla mappa tipo poster, sono visualizzate le Terre di Sopra e le Terre di Sotto, dato che gli umanoidi vivono tanto sottoterra quanto in superficie. Il retro della mappa, come i segnalini, servono per il gioco *Orcwars*. Le regole relative si trovano nell'inserto di quattro pagine al centro del presente manuale; il gioco può essere usato anche indipendentemente dal presente Atlante. Ciò che si riferisce alla campagna, comunque, è stato scritto in maniera da riflettere il più possibile l'atmosfera di *Orcwars*.

Infine, al termine di questo manuale è fornita una serie di avventure. Sono state progettate per un livello di gioco compreso tra Base e Companion. L'avventura principale si svolge nella città di Oenkmar.

Per la maggior comodità del DM, è stata riunita una serie di tabelle di frequente consultazione, utili specialmente per la preparazione dei nuovi personaggi e per il combattimento.

Lo scopo del presente prodotto è, principalmente, di fornire ai giocatori una versio-

ne divertente e in chiave umoristica del gioco *D&D*®. La maggior parte delle informazioni si riferisce ai personaggi umanoidi. Nel corso di una campagna convenzionale, gli speciali PNG umanoidi possono essere usati come mostri di straordinaria potenza. La maggior parte degli umanoidi rimane semplicemente mostri da 1 DV.

Si ripete l'avvertimento: se non avete ancora letto il *Manuale del Giocatore* fate-lo ora. Tuttavia, se intendete assumere le vesti di giocatore, NON proseguite la lettura del presente manuale.

"La notte dei tempi è buia come oscuro è lo scopo degli Immortali. Sono passate molte lune da quando le Porte di Ether si sono chiuse dietro di me. I mortali raccontano la mia saga come una venerata leggenda dei loro antenati, ma pochi conoscono il vero disegno che si cela dietro le loro vite. Quando ero giovane, la mia sola preoccupazione era scoprire il segreto dell'acciaio blu. Credevo che fosse la verità della vita. Molte orde mi hanno seguito: molti sono morti, molti hanno trovato la gloria; ma nessuno ha trovato ciò che io ho scoperto.

"L'acciaio non vale niente. La forza dei guerrieri vale poco di più. **Ciò** che realmente importa è il pensiero che governa noi stessi. Ed io, che nel regno dei mortali ero chiamato Wogar, ho scoperto la vera assenza degli umanoidi.

"Come le forze del caos governano la Sfera dell'Entropia, le forze della legge governano la nascita e l'espiazione. Così viene conservato l'equilibrio dell'universo. Gli umanoidi non sono stati creati senza ragione; sì, gli altri esseri li considerano malvagi e brutali, ma pochi hanno capito la durezza della loro vita.

"In realtà, essere un orchetto tra i mortali non è un dono degli Immortali, ma una punizione. Subito dopo l'apparizione della vita in questo mondo, fu il caos. I signori delle quattro sfere decisero che gli esseri più caotici si sarebbero reincarnati in umanoidi per trascorrere una vita dura e di espiazione delle loro colpe. Solo gli esseri più malvagi avrebbero sopportato questi patimenti, ma ciò portò il male in questo mondo e ne conseguì una razza bestiale, che sarebbe poi diventata quella degli orchetti.

"Dopo secoli, orchetti, goblin e i loro fratelli umanoidi infestavano una grande parte del mondo; solo gli sforzi più valorosi di uomini, elfi, halfling e nani impedirono agli orchetti di impadronirsi di tutto, e di rendere miserabili le vite altrui. Questo è il fato degli orchetti. Essi devono sopportare l'odio delle altre razze, patire dolori e fame e morire in battaglia. Ma essi non spariranno mai. Solo quelli che supereranno queste vicissitudini, nel breve volgere della loro vita mortale, potranno apprendere la verità sul loro fato..."

Le origini della razza umanoide

All'alba della storia del Mondo Conosciuto, una razza di uomini bestiali apparve a nord di Blackmoor. Essi erano le reincarnazioni delle anime maligne di tutto il mondo, mandate ad espiare i loro peccati. Nel corso dei secoli, l'evoluzione li portò a diventare orchetti e goblin, nella forma attualmente conosciuta. Ovviamente, nessun umanoide e nessun individuo di altre razze sa ciò.

Le anime più maligne si reincarnarono nelle tribù che, alla fine, si sarebbero insediate nelle Terre Brulle. Ciò non avvenne per caso: le grandi forze spirituali guidarono le tribù verso questa regione inospitale e gli Immortali resero la vita in questa terra triste e pericolosa, proprio per causare una sofferenza maggiore a queste malvagie reincarnazioni. Gli sciamani umanoidi considerano questo luogo la loro Terra Sacra: tutti coloro che vi giungono senza invito, periranno per mano di una spada orchesca.

Le Terre Brulle sono caratterizzate da pericolosi terremoti, sommovimenti tellurici, vulcani, geysir, pessimo clima, tempeste di polvere e nuvole gassose dovute alle sostanze solforose di cui è ricco il sottosuolo. Di conseguenza, non sorprende che nessun'altra razza vi si sia insediata.

Dopo molte guerre, gli umanoidi hanno occupato le caverne del sottosuolo. Si tratta di regni praticamente inespugnabili in cui peraltro convive un'altra razza. Si tratta degli elfi, discendenti dai colonizzatori di Glantri (si veda l'Atlante 3 e la città di Oenkmarnel presente manuale). Essi vivono molto più in profondità, al di sotto dei regni degli orchetti, comportandosi come reclusi e rifiutando il contatto con le altre razze. Nel migliore dei casi, si limitano ad inviare agitatori e spie, allo scopo di creare distruzione in superficie. In quest'ottica, spesso si servono degli orchetti.

Gli elfi hanno ideato anche un altro sistema per sfruttare gli umanoidi. Molti di loro sono soggetti ad una malattia che si manifesta con terribili malformazioni congenite. Gli individui che nascono con tale handicap vengono spesso abbandonati nei passaggi pattugliati dagli orchetti, i quali raccolgono i neonati e li allevano; infatti, in conformità

alle loro tradizioni umanoidi, gli orchetti sono riluttanti ad abbandonare i piccoli. L'orrendo aspetto e la notevole intelligenza degli elfi deformi fanno sì che essi si rivelino validi sciamani e wicca. Il loro precoce abbandono impedisce loro di ricordarsi delle proprie origini. Gli elfi, che hanno una vita media lunga, considerano questo come un piano per incrociare lentamente la loro razza con quella degli orchetti; forse, un giorno essi saranno più accettati.

Quando gli umanoidi raggiungono o superano il trentesimo livello, cominciano a fare strani sogni. La conseguenza comune è che sentono la necessità di rivolgersi ad uno sciamano o ad un wicca, il quale esegue uno speciale rituale per cacciare gli spiriti maligni. In conseguenza, il paziente scopre tutto ciò che concerne la sua vita precedente ed il motivo per cui si è reincarnato in un umanoide. A questo punto, è possibile che un umanoide Immortale dia qualche indicazione all'eroe per cominciare la sua ricerca. Inoltre, in questo momento può essere svelato il segreto degli elfi, cosa che giustifica i sospetti di alcuni potenti umanoidi nei riguardi degli sciamani e dei wicca.

La sola idea della promiscuità con gli elfi, soprattutto con gli elfi deformi, accresce ulteriormente l'odio degli umanoidi nei confronti degli elfi. L'eventualità peggiore si realizza quando un umanoide di alto livello scopre di avere una parte di sangue elfico nelle sue vene. Un obiettivo comune degli umanoidi potenti è di trovare il regno degli elfi e distruggerlo completamente.

Un altro strano episodio nella storia degli umanoidi è la creazione degli gnoll. Gli gnoll furono creati dai corpi dei troll e degli gnomi, durante gli atroci e malvagi esperimenti dei maghi di Nithia. Sembrava che costoro fossero in grado di ricavare dozzine di gnoll da un unico corpo di troll e da una pinta di sangue gnomico, facendone uscire formule dell'alchimia. L'intera tribù della Luna Nera fu così trasformata in gnoll: i suoi membri si diffusero e divennero umanoidi comuni. I loro discendenti occupano attualmente lo Gnollistan meridionale e una parte delle montagne a nord di Karamaikos. La storia, raccontata dagli Immortali e dai rari saggi, è ricca di altri dettagli (vedi oltre).

LA STORIA SECONDO GLI IMMORTALI

- 4500 PI** Scoperti uomini bestia nell'Alta Valle di Borean.
- 3500 PI** Blackmoor prospera. I preti cacciano gli uomini bestia.
- 3200 PI** Gli uomini bestia sopravvissuti fuggono lungo i corsi d'acqua ghiacciati di Hyboria. Nascono le tribù antiche di uomini bestia.
- 3000 PI** La Grande Piovra di Fuoco. Blackmoor esplose.
- 2400 PI** Gli uomini bestia emigrano verso sud e occupano le tesse abbandonate dell'antica Blackmoor, dove prosperano. Le tribù si riuniscono a Urzud.
- 2000 PI** Gli uomini bestia si evolvono e diventano gli attuali umanoidi.
- 1800 PI** Le Guerre per l'acciaio dividono le tribù. Peste, carestia e massacri infestano Urzud. La popolazione diminuisce.
- 1725 PI** Re Loark recluta la Grande Orda a Urzud ed emigra verso est, continuando la ricerca del Pugnale Celeste.
- 1722 PI** La Grande Orda saccheggia Norwold e viene a conoscere la cultura di Norse.
- 1720 PI** Akkila Khan conquista le steppe meridionali.
- 1711 PI** La Grande Orda raggiunge Ethengar. Akkila Khan si allea con Re Loark contro i nomadi di Ethengar.
- 1709 PI** Akkila Khan tradisce Re Loark per ottenere le terre ad occidente di Dol-Anur. La Grande Orda viene sconfitta nella battaglia di Chongor. I goblin si ritirano a sud. Re Loark raggiunge le Terre Brulle e vi si insedia.
- 1701 PI** Ad Ethengar rinasce la resistenza; Akkila Khan viene tradito dagli alleati Ethengariani e si ritira da Dol-Anur.
- 1700 PI** Un cataclisma si abbatte sulle Terre Brulle, decimando la Grande Orda. Re Loark muore e la sua orda si divide.
- 1690 PI** Akkila Khan costruisce una fortezza nelle Terse Brulle e comincia le incursioni ai confini di Glantri ed Ethengar.
- 1688 PI** Akkila Khan si ritira dal mondo, diventa Immortale ed assume il nome di Yagrai. Gli ignari Ethengariani gioiscono. Ascesa del primo Khan.
- 1310 PI** Ricerca dell'acciaio; la tribù di Wogar lascia Blackmoor, emigrando verso un grande lago, detto la Culla.
- 1305 PI** Profezia del Grande Sciamano di Re Wogar; la tribù di Wogar si sposta a sud, lungo un grosso fiume, seguendo il gri-gri del Grande Sciamano.
- 1299 PI** Alcuni troll di Vestland si smarriscono e finiscono nelle Terre Brulle. Viene così fondata Trollhattan. Bagni Gullimaw mangia un elefante. Nithia assoggetta l'orda Luna Nera.
- 1296 PI** Nella battaglia di Khuzud, gli orchi uccidono il Grande Sciamano di Re Wogarefuggono con il suo tesoro. Si insediano nel Deserto dei Sind e conoscono la cultura locale.
- 1270 PI** La Grande Siccità secca i pozzi degli orchi. Gli orchi migrano a est, devastando e assoggettando i villaggi dei Sind.
- 1269 PI** Gli orchi si insediano nelle Terse Brulle e fondano Orchiburgo.
- 1263 PI** Wogar diventa Immortale. La tribù prosegue lungo la costa fino a Atruaghin. Comincia l'uso di piume, colori di guerra, tattiche della cavalleria leggera e scalpo.
- 1257 PI** La tribù di Wogar attacca Atruaghin; la capitale viene saccheggiata.
- 1254 PI** La tribù di Wogar si divide in tre nazioni: una si insedia a sud di Atruaghin, un'altra nelle Cinque Contee, mentre la terzasi dirige a nord e incendia una stazione commerciale, nota come Akorros, e raggiunge il centro delle Tesse Brulle.
- 1190 PI** I discendenti della Grande Orda tornano alla superficie nelle Terre Brulle. Le tribù si incontrano nuovamente e scoprono la Roccia di Oenkmar. Termina la ricerca del Pugnale Celeste. Viene stabilita una tregua.
- 1050 PI** Terribili esperimenti in Nithia trasformano i troll della Luna Nera in gnoll. Gli gnoll si ribellano: fuggono e successivamente invadono Karameikos. I preti di Nithia fanno visita agli sciamani di Oenkmar. Atzanteotl è sempre più offeso.
- 1000 PI** Sovrappopolazione delle Terre Brulle; unione di tutte le forze e incursione a Casa di Roccia, dove Re Blystar III sconfigge le orde umanoidi. Incursioni minori si protraggono per 500 anni. Le tribù migrano a sud.
- 500 PI** Nithia viene distrutta; gli gnoll della Luna Nera sopravvissuti fuggono a occidente e oriente. La Roccia di Oenkmar sprofonda sottoterra.
- 493 PI** La Regina Ubdala riunisce la Grande Orda. Recluta goblin e gnoll ad Altan Tepe e marcia verso nord.
- 492 PI** Battaglia di Passo Sardal. Gli orchetti vengono massacrati e Ubdala muore. Le orde si spargono a sud e ovest, affollando i Monti Cruth e Altan Tepe. Gli gnomi vengono scacciati.
- 150 PI** Primi contatti con gli elfi. Spie degli elfi si infiltrano nelle Terre di Sotto e convincono i capitribù ad attaccare Alfheim. Si diffonde l'odio verso gli elfi.
- 0** Incoronazione dell'Imperatore di Thyatis. I festeggiamenti degli umani durano settimane.
- 390 DI** Disastrosa incursione ad Alfheim. Alcuni orchetti vengono catturati.
- 500 DI** Il Grande Capo Bisonte Seduto riunisce le Terre Brulle. Assedio di Corunlain. Gli orchi minacciano la capitale.
- 502 DI** Corunlain liberata. Una spedizione punitiva di Darokin viene massacrata a Trollhattan. Disordini a Darokin.
- 520 DI** La seconda spedizione punitiva di Darokin viene massacrata a Kol. Primi tentativi di attraversare le terre delle tribù con carovane.
- 522 DI** Secondo assedio di Corunlain. I villaggi vengono bruciati.
- 523 DI** Il Grande Capo Bisonte Seduto saccheggia Corunlain. La popolazione ridotta in schiavitù, viene riportata nelle Terre Brulle.
- 525 DI** Terza spedizione punitiva da Glantri e Darokin. Bisonte Seduto viene ridotto in catene.
- 526 DI** Bisonte Seduto viene riscattato con gli schiavi e l'oro di Corunlain, avvenimento che determina una rivolta politica a Darokin. Tregua tra Darokin e Glantri.
- 527 DI** Avventurieri assassinano il Grande Capo Bisonte Seduto. Le tribù si separano nuovamente. Varie orde di umanoidi invadono Orchettirossia.
- 800 DI** Scoppiano le guerre degli orchetti. Orde disperate saccheggiano le nazioni limitrofe, alla ricerca di cibo, tesori e rifugi. Le carovane vengono saccheggiate sistematicamente, le città bruciate. Agitazione a Darokin.
- 802 DI** Yagrai manda la peste che si diffonde a Glantri.
- 975 DI** Re Thar riunisce le Terre Brulle, minacciando i commerci di Darokin. Viene imposto il Codice di Buona Condotta di Thar e creata la legione. Preoccupazione a Thyatis per la minaccia militare.
- 1000 DI** Il periodo contemporaneo in cui sono ambientati tutti gli Atlanti.
- 1020 DI** Operazioni congiunte di Darokin e Thyatis per proteggere i rispettivi interessi. La guerra globale vede gli orchetti contrapporsi agli umani.
- 1200 DI** Grande Guerra con il Signore dei Nomadi del Deserto. Le tribù di Thar hanno cercato di unirsi al Signore del Deserto.



Il carbone brucia nella penombra della tenda. Un grasso goblin giallo seduto vicino canta versi monotoni, mentre agita il suo gri-gri e, di tanto in tanto, getta manciate di polvere attorno a sé. Dal suo collo pende un grosso idolo, che sbatte contro collane di unghie, ossa, zanne, piume e altri oggetti imprecisabili. I suoi occhi luccicano tra i fili di fumo che si alzano dal carbone.

Poi, il goblin getta un pugno di polvere magica nel carbone e un'afiamma rosseggia brevemente, seguita da uno sbuffo di fumo. Sul fondo della tenda, una piccola creatura alata piagnucola dalla sua gahhietta.

"Fammi uscire! Ti dico che se Ghorn sapesse ciò, tu non vivresti abbastanza per pentirtene. Ehi, dico a te, faccia di cane!"

Il goblin, ignorando la creatura, procede nel suo rituale. La tenda diventa sempre più scura. Strane ombre si diffondono attorno a lui; improvvisamente, un'ombra dalle sembianze di un fantasma si innalza dal carbone.

Il goblin spalanca gli occhi e agita il suo gri-gri con rinnovata convinzione, mentre

la cosa si volge lentamente verso di lui; il suo canto diventa più forte, mentre sparge altra polvere.

"Sssì, padrone ... mi hai chiamato?", sibila l'ombra. "Cosssa vuoi sssapere?". L'ombra fluttua davanti al goblin, guardando il cerchio di polvere sul pavimento.

I wicca e gli sciamani

Normalmente, gli umanoidi non hanno classi di maghi o chierici. Invece, hanno persone capaci di lanciare incantesimi più primitivi, i wicca e gli sciamani. I loro poteri non sono sufficienti a lanciare gli incantesimi descritti nel regolamento di D&D*, ma possono essere utili in parecchie situazioni e aggiungono un interessante variabile al gioco degli umanoidi.

I giocatori possono usare queste classi speciali, a partire da qualsiasi livello, sottoposte ad alcuni limiti e condizioni.

Apprendistato

Per diventare wicca o sciamano, l'appren-

dista deve diventare subordinato ad una delle due classi. Gli sciamani devono avere almeno 9 di Saggazza e i wicca almeno 9 di Intelligenza come requisito primario.

Le capacità dei wicca e degli sciamani possono essere guadagnate a partire dal primo livello. Cuccioli, bambini e giovani devono studiare fino a quando diventano mostri di primo livello. L'apprendistato deve durare almeno quanto un intero periodo di avanzamento di livello, ossia il tempo che intercorre tra il momento in cui l'apprendista raggiunge un livello e il momento in cui passa al livello successivo.

Esempio: *Gumbar è un orco giovane. Studia da quando è diventato giovane e continuerà fino a quando diventerà esploratore di primo livello. Solo allora potrà sperare di guadagnare le capacità della sua arte.*

Esempio: *Troondh ha coniziato il suo apprendistato di sciamano quando è divenuto coboldo di secondo livello. Quando diverrà coboldo di terzo livello otterrà l'abilità di lanciare incantesimi di primo livello.*

I SEGRETI DEGLI SCIAMANI

Si noti che i Punti Ferita e le capacità di combattimento del personaggio non vengono modificati. Comunque, un wicca può effettuare tiri salvezza come un mago dello stesso livello, e uno sciamano come un chierico, se i corrispondenti tiri salvezza sono migliori di quelli che normalmente sarebbero attribuiti al personaggio.

Esempio: *Troondh è un coholdo di terzo livello, con la capacità di lanciare incantesimi di uno sciamano di primo livello (abbreviato in Coholdo 3/S1). Può effettuare tiri salvezza come un guerriero di terzo livello o un chierico di primo livello, scegliendo la soluzione migliore.*

Il rituale del passaggio

Quando l'aspirante ha terminato il suo apprendistato iniziale, deve superare il rituale dei Wicca o degli Sciamani, per dimostrare la sua dedizione all'arte. Le capacità di lanciare incantesimi non vengono guadagnate se non si resiste al rituale.

I rituali variano a seconda delle razze e delle tribù, ma normalmente costituiscono una macabra esperienza i cui dettagli vengono lasciati al DM e ai giocatori. Si veda la tabella che segue.

Tabella dei sacrifici personali Id12 Effetto

1-6 Il personaggio perde permanentemente 1 PF. Gli Immortali sono compiaciuti del rituale: nessun effetto ulteriore.

7-9 Il personaggio perde permanentemente Id4 PF. Il rituale ha lasciato dei segni sul corpo del personaggio, ma tutto sommato è stato remunerativo: aumentate i punti esperienza totali del 5%.

10-11 L'entità viene dall'aldilà per esigere un pagamento: il personaggio perde permanentemente un punto Costituzione. Il rituale ha richiesto un pesante pedaggio sulla salute del personaggio. Aumentate i punti esperienza totali del 10%.

12 Segno degli Immortali: il personaggio perde due punti Costituzione, in cambio di un punto di Saggezza per gli sciamani o di Intelligenza per i wicca, fino ad un massimo di 16. Nessun effetto ulteriore.

Se i Punti Ferita scendono a zero o i punti Costituzione a 2 o meno, il personaggio muore sul posto e qualsiasi cosa stesse facendo fallisce automaticamente.

Avanzamento di livello

Per diventare un personaggio in grado di lanciare incantesimi o per aumentare di livello è necessaria esperienza addizionale. Il personaggio deve guadagnare questi PX prima di raggiungere ogni livello di esperienza. In effetti, questi PX addizionali vengono aggiunti alla sua Tabella Esperienza da quando comincia l'apprendistato.

Tabella Esperienza aggiuntiva Personaggio Esperienza extra

Livello 1	1.000 PX
Livello 2	2.000 PX
Livello 3	4.000 PX
Livello 4	8.000 PX
Livello 5	16.000 PX
Livello 6	32.000 PX
Livello 7	64.000 PX
Livello 8	130.000 PX
Livello 9	260.000 PX

+200.000 PX per ogni livello ulteriore

Esempio: *l'orco Ungar è appena diventato Mostro Normale. Quando raggiunge il primo livello deve diventare sciamano. Un orco normale necessita di 4.800 PX. Ungar ne ha bisogno 5.800 (4.800 + 1.000) poiché deve diventare sciamano.*

Esempio: *Troondh è un coholdo di terzo livello con abilità di lanciare incantesimi di primo livello. Un normale coholdo necessita di 2.000 PX per raggiungere il quarto livello, ma a Troondh ne servono 4.000 (2.000 + 2.000) per diventare sciamano di secondo livello, per un totale finale di 7.000.*

Quando un personaggio raggiunge il primo livello di wicca o sciamano, deve continuare la sua carriera da solo. Non ha insegnanti per i livelli successivi (si veda oltre per i dettagli su come guadagnare nuovi incantesimi).

Limitazioni di livello

I wicca e gli sciamani sono soggetti a limitazioni di livello. Comunque, è possibile andare oltre a queste limitazioni, tirando sulla *Tabella dei Sacrifici Personali*, ogni volta che si guadagna un nuovo livello.

Esempio: *Gumhar è un orco di livello 2, con capacità di lanciare incantesimi di Livello 2. Decide di diventare un wicca di Livello 3: quando raggiunge il livello 3, effettua un tiro sulla Tabella dei Sacrifici Personali.*

Un personaggio può decidere di interrompere la sua ascesa ad un certo punto della sua carriera: si tratta di una scelta importante, in quanto definitiva e irrevocabile; il personaggio non potrà più aumentare di livello, per quanto concerne la sua capacità di lanciare incantesimi.

Da questo momento in avanti, l'esperienza necessaria a guadagnare livelli rimarrà la stessa che serve agli altri umanoidi. Rammentate di ricalcolare la tabella di esperienza per quel personaggio.

Esempio: *Troondh è un coholdo di Livello 8, con capacità di lanciare incantesimi di Livello 4. Decide di interrompere la sua ascesa: Gli serviranno solo 60000 PX per raggiungere il Livello 9 (120000 - 60000) invece dei 76000 PX (60000 + 16000) che sarebbero necessari per raggiungere il Livello 5 nel lanciare incantesimi.*

Seguaci di entrambe le arti

... "Oh, Grande Guerriero di Sopra, svelami il segreto per legare a questo idolo l'anima di Wogar". Il goblin solleva la testa raggrinzita di un coboldo, infilzata su un bastone.

"Vuoi sssapere molto. Che cosssa mi darai in cambio?" chiede la forma oscura. Poi l'entità ondeggia vicino al goblin e sembra che tiri lentamente polvere per terra, mentre si avvicina al goblin. Il goblin si volta e punta il suo gri-gri verso lagabbadietro di sé: "Lui, Grande Signore delle ombre!"

Note per il DM: alcuni umanoidi sono in grado di apprendere sia le arti dei wicca, sia quelle degli sciamani. Si rammenti che il limite di livello per entrambe le classi viene ridotto della metà.

Le conseguenze sono numerose. Presumendo che un personaggio studi contemporaneamente entrambe le arti, è necessario che uno degli insegnanti abbia deciso che c'è un motivo particolare per insegnare a quel personaggio, dato che un personaggio può essere subordinato ad un sola persona. Ciò può verificarsi solo a titolo di ricompensa per qualche eroismo.

Inoltre, i due insegnanti potrebbero anche sentirsi in competizione per dimostrare che la loro arte è la più potente, il che potrebbe rendere estremamente scomoda la vita dell'apprendista. Ciascuno cercherà di convincerlo ad abbandonare l'altra arte.

Alternativamente, un personaggio può studiare le due arti in momenti diversi della sua carriera. Comunque, le restrizioni concernenti i livelli devono essere rispettate. Un personaggio che decide di imparare la seconda arte, farebbe meglio ad interrompere gli avanzamenti concernenti la prima, prima di superare i limiti di livello. Se dovesse andare oltre, potrebbe diventare così esperto da essere incapace di cominciare lo studio di una nuova arte. In un caso simile, non sarà di nessun aiuto tirare sulla *Tabella dei Sacrifici Personali*.

In entrambi i casi, l'apprendista deve guadagnare esperienza sufficiente per entrambe le arti: nessuna delle due è gratuita.

Esempio: *Gumbar è un orco di livello 1, con capacità di lanciare incantesimi di livello 1. Trova un wicca che vuole insegnargli la sua arte.*

Per diventare un orco di livello 2, ora ha bisogno di 2.000 PX aggiuntivi, per la capacità di lanciare incantesimi dello sciamano di livello 2, più altri 1.000 PX per gli incantesimi di livello 1 dei wicca.

Essendo un orco, Gumbar è limitato al livello 1 dei wicca e al livello 2 degli sciamani. Per guadagnare un ulteriore livello in entrambe le categorie, dovrebbe tirare due volte sulla Tabella dei Sacrifici Personali.

Annotazione delle caratteristiche del personaggio

"... Io? Sturati le orecchie", squittisce la piccola creatura. E, mentre si aggrappa disperatamente alla piccola serratura, aggiunge: "Ascolta, essere fetente, ho un sapore terribile e sono troppo piccolo per un sacrificio. Fuori, c'è un grosso orco legato al totem: prendi lui!".

La scura forma si volge verso il goblin, vorticando sul carbone. "È ben poco ciò che offri per un tale favore; cos'altro hai?"

Il sudore imperla la fronte del goblin; mentre agita nervosamente il suo gri-gri, estrae alcuni brutti gioielli e li lancia vicino al carbone...

Nota per il DM: poiché tenere conto dei vari livelli raggiunti da un singolo personaggio può essere particolarmente difficile, si suggerisce di adottare la seguente procedura.

Si può abbreviare wicca in W, immediatamente seguito dal livello raggiunto dal personaggio in questa arte; lo stesso si può fare per sciamano, che viene abbreviato in S. Il normale livello di esperienza del personaggio sarà annotato prima, seguito dalle abilità relative all'arte dei wicca e degli sciamani, separate da barre.

Esempio: *Gumbar è un orco di secondo livello, che ha raggiunto il secondo livello nell'arte degli sciamani, e il primo in quella dei wicca: conseguentemente verrà annotato come segue: Orco 2/S2/W1*

Incantesimi

La piccola creatura sbatte le sue piccole ali da pipistrello e aggiunge: "Hey, sbuffo di fumo! I gioielli del goblin sono solo un ammasso di ciarpame, credimi. Non accettarli!"

Il goblin sparge altra polvere attorno a sé e tira fuori dalla tasca alcuni gingilli, apparentemente privi di valore. "Oh, Grande Signore delle Tenebre, queste sono le cose di maggior valore che

posseido. È tutto ciò che ho e te lo do senza pensarci due volte."

Il vortice di fumo aumenta di intensità e comincia a ridere lentamente. "Come osi rivolgerti a me, miserabile? Tu sei un debole e la tua offerta non corrisponde alla tua richiesta. Io cerco la forza, non le minuzie".

La polvere per terra comincia a sparire in diversi punti. Il goblin si alza agitando furiosamente il suo gri-gri. Ora il suo canto raggiunge un tono alto e fastidioso; cercandola polvere con l'altra mano strappa la tasca e comprende con orrore che ora è vuota!

Note per il DM: sia i wicca che gli sciamani recuperano i loro incantesimi danzando, gridando, urlando e agitando i loro gri-gri. Tali pratiche equivalgono alla meditazione e alle preghiere dei chierici, oltre che alle lunghe ore di studio del libro degli incantesimi, data che né wicca né sciamani sono sempre capaci di leggere e scrivere.

Osservando queste pratiche non è in alcun modo possibile accertare quale sia la loro arte: solo uno sciamano o un wicca è in grado di cogliere la differenza.

Acquisto di nuovi incantesimi

Oltre a quelli elencati, è possibile acquistare altri incantesimi mediante speciali rituali e l'uso di componenti di incantesimi adeguate. Ad esempio, sangue fresco di troll può servire per l'incantesimo *resurrezione*, il pelo di un animale morto per *teletrasporto*, scaglie di drago rosso per *protezione contro il fuoco*, e così via. Normalmente, questi rari oggetti devono essere acquistati tramite ricerca.

Incantesimi comuni: gli incantesimi comuni sono quelli elencati nel regolamento di D&D®. Chi lancia un incantesimo deve tirare sulla *Tabella dei Sacrifici Personali* e sacrificare tesori al tasso di 1.000 mo per ogni livello. Il rituale per acquistare nuovi incantesimi dura un giorno per ogni 1.000 mo di tesoro devolute in sacrificio! Al termine del rituale il tesoro risulterà distrutto, o perché gettato in un vulcano, o perché

I SEGRETI DEGLI SCIAMANI

disintegrato negli incantesimi delle tenebre o per qualsiasi altra causa che suoni sufficientemente drammatica al DM.

Nuovi incantesimi: per acquistare nuovi incantesimi, di invenzione del giocatore, non è sufficiente tirare sulla *Tabella dei Sacrifici Personali*, ma è necessario raddoppiarne gli effetti e raddoppiare la quantità di tesoro necessario.

Possibilità di successo: l'acquisto di incantesimi non è automatico, ma viene valutato in base alla formula che segue:

Incantesimi comuni:

$(In* + Liv.) \times 2 - (3 \times Liv. \text{ incantesimo})$

Nuovi incantesimi:

$(In* + Liv.) \times 2 - (5 \times Liv. \text{ incantesimo})$

* L'intelligenza si applica ai wicca; nel caso degli sciamani si usi la saggezza.

Il DM ha la possibilità di concedere bonus ai giocatori che sacrificano tesori o oggetti magici di valore. I manufatti non possono essere usati per sacrifici. La distruzione del tesoro e gli effetti indicati dalla *Tabella dei Sacrifici Personali* si verificano indipendentemente dai risultati del rituale.

Lancio di incantesimi

A differenza di maghi e chierici, per lanciare incantesimi wicca e sciamani hanno bisogno di un gri-gri. Essi devono costruire questo oggetto, prima di raggiungere il primo livello nel lancio di incantesimi. Senza il gri-gri, sciamani e wicca non sono in grado di lanciare incantesimi.

Un perfetto gri-gri potrebbe essere costituito da un teschio, montato su un bastone e contenente sassolini che sbattano l'uno contro l'altro, oltre a piume, disegni e altri bizzarri elementi.

Dopo aver eseguito il rituale del passaggio, parte dell'anima del lanciatore di incantesimi passa al gri-gri. Questo oggetto può quindi essere usato solo dal proprietario e da nessun altro. Il proprietario può percepirla la presenza e identificarne la posizione esatta in un raggio di 30 metri.

Se il gri-gri dovesse essere smarrito, sarà necessario costruirne un altro ed effettuare nuovamente il rituale del passaggio. Un

singolo personaggio può possedere qualsiasi numero di gri-gri. Peraltro, la distruzione di ogni gri-gri causa al proprietario la perdita permanente di 1d4 Punti Ferita.

Creazione degli amuleti

"... Finalmente, misero, hai esaurito la tua inutile polvere. Ora avrò ciò per cui sono venuto!" Senza indugio, una mano scura emerge dalla forma vorticante ed affonda nel petto del goblin.

Il goblin lascia cadere il gri-gri, i ciondoli e i feticci e cade per terra. Sudando e ansimando, il goblin si tocca con mano tremante il petto dove è apparsa una ferita bruciante e fumante.

La scura forma ride al suo indirizzo e sembra contrarsi nel carbone ardente. "Ora sei anche più debole folle e meno saggio! Chiama ancora: la tua anima è così ristoratrice!"

Il vortice strappa alcuni amuleti dal petto del goblin e sparisce nel carbone. Con un ultimo tremolio del gri-gri, il goblin chiude gli occhi gonfi e sviene. Sullo sfondo, la piccola creatura si fa avanti: "Sacro Gorgone! Questo ti insegnerà a non provocare certa gente".

Note per il DM: wicca e sciamani hanno capacità limitatissime di costruirsi oggetti magici: preferiscono inviare orde di guerrieri sanguinari a rubarli a chi li possiede.

Sono comunque in grado di creare amuleti per sé o per altri, per i quali sono richiesti speciali componenti. Tali oggetti hanno poteri limitati, come spiegato di seguito:

+/- 1 in combattimento (ai tiri per colpire)

+/- 1 alla Classe dell'Armatura

+1 - 1 al Danno

+/- 1 ai tiri salvezza

+/- 1 al controllo sull'abilità (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione o Carisma)

Se l'amuleto è destinato all'uso del lanciatore di incantesimi, tirate sulla *Tabella dei Sacrifici Personali*. È necessario sacrificare un tesoro di almeno 5.000 mo. Le possibilità di successo equivalgono a quelle concernenti l'acquisto di un incantesimo

comune di livello cinque se il personaggio ha già creato in precedenza un oggetto simile. In caso contrario trattatelo come un nuovo incantesimo di livello 5.

Se l'amuleto è destinato a qualcun altro, sarà costui a subire gli effetti della *Tabella dei Sacrifici Personali*. In entrambi i casi, proprio come un gri-gri, l'oggetto è utilizzabile solo dal proprietario. Se viene distrutto, il proprietario perde 1d4 PF.

Gli effetti di più amuleti possono cumularsi fino ad un modificatore massimo di + / - 5. Qualsiasi umanoide nel possesso delle sue facoltà mentali, comunque, eviterà di possedere troppi amuleti: non si dimentichi che in ciascuno di essi è contenuto un pezzetto dell'anima del suo proprietario e, conseguentemente, attirano le entità maligne delle dimensioni esterne.

La creazione di un amuleto non produce esperienza per sciamani e wicca, eccetto quando vengono creati da chi li utilizzerà e, anche in questo caso, solo la prima volta che viene creato un amuleto di un determinato tipo. L'esperienza guadagnata equivale a 1 PX per ogni 1000 mo di tesoro sacrificato.

Possesso di più amuleti

Se un personaggio *possiede* più di un amuleto, esiste una possibilità uguale allo 1% per ogni amuleto che esso attiri l'attenzione di un'entità maligna della dimensione esterna. Il tiro di controllo viene fatto ogni volta che viene usato un amuleto. In caso di fallimento, l'entità appare e tenterà di sottrarre al personaggio uno o più amuleti.

Qualora riesca ad impadronirsi degli amuleti, l'entità tenterà di possedere anche il proprietario. Ogni giorno il proprietario deve effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi per ogni amuleto rubato; in caso di fallimento, cadrà sotto il controllo dell'entità. Il solo sistema per liberare una vittima consiste nel distruggere gli amuleti sottratti dall'entità.

Gli sciamani e il pantheon degli umanoidi

Gli sciamani equivalgono ai chierici convenzionali, benché non abbiano la capacità



di *Scacciare i non-morti*. Essi venerano antichi eroi umanoidi che hanno raggiunto l'Immortalità guidando intere tribù alla gloria, conquistando immensi imperi e sconfiggendo potenti legioni.

Gli Immortali sono più numerosi di quelli elencati nel presente manuale. Uno sciamano non è obbligato a venerare questi Immortali, e ancor meno un personaggio è obbligato a venerare qualsiasi cosa. Un orco sciamano potrebbe essere seguace di un bugbear Immortale, se ciò si adatta alla campagna.

Gli umanoidi sono esseri caotici. Il DM può consentire che siano neutrali o legali perrispettare i gusti del gruppo di giocatori. Si presume che tali umanoidi siano stati allevati diversamente o siano delle eccezioni nel loro mondo. In questo caso, gli sciamani rappresentano padroni Immortali di qualsiasi sfera.

Sciamani di primo Livello

Gli sciamani di primo livello non hanno molte possibilità, poiché acquistano la capacità di lanciare incantesimi solo al secon-

do livello. È possibile dotarli di un speciale capacità per compensare questo limite. Per attivare i poteri dello sciamano, è necessario il gri-gri.

Qualora si decida di inventare questa speciale abilità, essa dovrebbe rappresentare un potere del patrono Immortale, tentando di simularlo in maniera più ridotta. Le capacità di ogni patrono sono descritte nella sezione che segue, ma possono essere modificate per adattarsi alla campagna.

Bartziluth



Il bugbear delle Terre Brulle in genere venerano Bartziluth. Noto anche come Hruggek, deve la sua fama ad una mazza di ferro magica che brandiva e con cui

fracassava la testa ai suoi nemici.

Sciamani: guadagnano la capacità di brandire armi costruite per creature di una categoria di taglia più grande.

Fedeli: ottengono un temporaneo +1 nell'abilità *Furia nel Combattimento* quando

vengono benedetti da uno sciamano di Bartziluth.

Jammudaru



Molto noto in Orchiburgo, Jammudaru è detto anche Vaprak, o Principe degli incubi. Egli era un orco che sopravvisse ad un terribile anatema, dal quale

venne trasformato in un orrendo essere fangoso. Egli si vendicò bollendo i suoi nemici in un calderone di catrame e fanghiglia verde e poi cibandosene.

Sciamani: guadagnano il doppio del valore del nemico in PX, se riescono a cuocerlo vivo nel gri-gri dello sciamano (un grosso calderone), gridando incantesimi. Il nemico deve essere buttato vivo nel calderone e poi mangiato alla velocità di 1 dado vita per turno. I rari Muschi di Juju, lasciati a macerare per una settimana nella sostanza restante, producono una dose di muschio risanatore

Fedeli: guariscono (come per l'incantesimo *Cura ferite gravi*) quando mangiano una dose di muschio Juju. Al momento del consumo devono essere bagnati con il sangue fresco del nemico. Ne risulta una trance catalettica che dura 1d12 ore.

Karaash



Karaash è spesso considerato un Immortale minore dalle tribù di orchetti che vivono al di fuori delle Terre Brulle. Detto anche

Iineval, era un grande guerriero che devastò interi imperi per il semplice piacere di vincere e dimostrare la sua forza. Costituisce il primo esempio di leader militare. Era solito brandire una spada che causava orrende ferite, da cui si guariva dopo molto tempo.

Sciamani: guadagnano un automatico +1 nel controllo di autorità nei riguardi dei seguaci della loro fede. Il loro gri-gri è una spada di Karaash, che causa ferite che possono essere guarite solo dalla magia, al

I SEGRETI DEGLI SCIAMANI

tasso di 1 PF per ogni incantesimo di guarigione.

Fedeli: hanno la capacità di usare una spada di Karaash, un'arma dentellata di dimensioni uguali a quelle di una spada normale, che causa 1d10 punti di danno.

Ranivorus



L'Immortale favorito degli gnoll, Ranivorus prende il nome di Yeenoghu nel dialetto tribale degli gnoll. È molto venerato nelle colline di Soderfjord e Vestland. Secondo la leggenda, causò la caduta dell'impero Nithiano, diffondendo la pazzia tra i regnanti e i maghi.

Sciamani: una volta al giorno possono causare violente convulsioni in un essere intelligente, mettendo fuori combattimento la vittima per 1d4 round (tiri salvezza a -2 contro gli incantesimi). Influenza quattro livelli o DV, +1 per ogni livello dello sciamano.

Fedeli: hanno la capacità di agire e parlare in maniera strana, tale da incutere paura nei nemici, che perdono 1 punto morale (-1 al Carisma).

Colui-che-riluce



Kurtulmak era un brillante tattico coboldo che indossava un antico manufatto, una armatura splendente. Accecando i nemici,

Colui-che-riluce poteva evitarne i colpi e attirarli nelle trappole, oppure colpirli da tergo. Secondo alcune voci, la sacra armatura sarebbe in possesso di una tribù di coboldi di Soderfjord.

Sciamani: una volta al giorno, lanciano un lampo di luce da una componente risplendente del gri-gri. La luce acceca tutti i presenti (tiro salvezza a -2), tranne i fedeli, costringendoli a combattere con -4 per 1d6 round; perché la luce abbia effetto, è necessario che l'area sia scura o male illuminata.

Fedeli: ottengono l'abilità *Nascondersi nelle ombre* o un bonus di +2 alla stessa,

oltre alle normali capacità 1 tentativi di *Nascondersi nelle ombre* riescono automaticamente se effettuati dopo che uno sciamano ha lanciato il lampo.

Troll



Queste creature non hanno alcun padrone Immortale. La maggior parte dei troll non conosce gli Immortali o la venerazione. Se incontrasse un Immortale, un troll probabilmente tenterebbe di mangiarselo. Essi non conoscono la magia e gli incantesimi e, conseguentemente, non ne hanno alcun timore. Qualora si decida di far adottare la fede, si veda il proseguo del presente paragrafo. Gli effetti dei tiri sulla *Tabella dei Sacrifici Personali* sono raddoppiati per i troll.

Un troll, Bagni Gullymaw, raggiunse l'Immortalità nella sfera dell'entropia, battendo tutti i record dei troll per il numero di nemici divorati e assassinando un'incredibile quantità di avventurieri, umanoidi e mostri. Sfortunatamente, i troll si sono dimenticati di lui. Una buona alternativa come oggetto di venerazione potrebbe essere il già descritto Jammudaru.

Sciamani: per diventare uno sciamano di questa fede, un personaggio deve aver mangiato un numero di nemici eguale a dieci volte i suoi Dadi vita. I nemici vengono mangiati al tasso di 1 DV per turno. Per recuperare i loro incantesimi, gli sciamani devono mangiare altri nemici, alla velocità di un livello di incantesimo per DV o nemico mangiato. Gli sciamani di primo livello guadagnano automaticamente l'abilità base *Sentire odori* o un bonus di +2 alla stessa.

Fedeli: ottengono un bonus permanente di +2 ai tiri salvezza contro il veleno quando assumono cibi potenzialmente dannosi.

Wogar



Wogar ha guidato i suoi goblin nel Mondo Conosciuto prima di raggiungere l'Immortalità. Detto anche Maglubiyet, è stato un grande leader guerriero e il

miglior cavalca-lupi mai visto.

Sciamani: ad ogni luna (una volta ogni quattro settimane), possono trasformarsi in lupi mannari. Lo sciamano mantiene la sua intelligenza, saggezza e i ricordi, ma non può lanciare incantesimi o impugnare oggetti. Tornerà ad avere i suoi PF quando riassumerà la sua forma naturale, cosa che può essere fatta in qualsiasi momento.

Seguaci: guadagnano automaticamente le abilità *Empatia con i lupi* e *Addestramento* o un bonus di +2 in queste abilità, oltre alle abilità correnti dopo aver mangiato il cuore dei loro compagni lupi (si veda il Manuale del giocatore).

Yagrai



Detto anche Colui-Che-Risale-Sempre, era un grande guerriero che poteva risorgere dopo essere stato ucciso. Era noto per la sua capacità di sorprendere i nemici che credevano di averlo distrutto. Nessuno può dire se fosse un hobgoblin o un orchetto giallo.

Sciamani: per diventare sciamani di questa fede sono necessarie dodici Cicatrici della Morte. Ottengono la capacità di rivivere se ridotti a zero o meno PF (fino a -10), su un controllo di saggezza riuscito, 1d4 round dopo il colpo fatale. IPF riguadagnati sono uguali alla differenza tra il tiro di dado (d20) e il punteggio necessario +1.

Fedeli: ottengono un +1 permanente (fino ad un massimo di +5) a tutti i tiri salvezza contro le creature che risucchiano energia per ogni dieci Cicatrici della Morte. I loro corpi, eccettuate mani e faccia, sono normalmente ricoperti di tatuaggi religiosi.

I personaggi descritti in questa sezione sono stati menzionati in vari punti di questo Atlante. Si tratta principalmente di mostri umanoidi con livelli di esperienza. I livelli dei mostri e le rispettive caratteristiche vengono descritte nel Manuale del Giocatore.

Alban

Principe Alban: *Orco 10, Fr 18, In 12, Sg 11, Ds 10, Co 17, Ca 16, AM C, Homo Monstrum Brutalis. Fede: Jammudaru.*

Il Principe Alban, capo di Orchiburgo, è nato da una famiglia di paria e ha lasciato molto presto la sua orda diventando un mostro errante. Dopo essere stato catturato da una carovana di Darokin, è stato portato nel Colosseo di Glantri come attrazione. Il suo padrone, un Principe Glantriano chiamato Innocenti di Malapietra, lo ha addestrato per farlo diventare un bravogliadiatore. Alban ha sconfitto diversi eroi Glantriani ed è diventato così forte da essere considerato un eroe tra i locali. Successivamente è fuggito da Glantri ritornando a Orchiburgo; il Principe Innocenti ha promesso 5.000 mo a chiunque lo riporti a Glantri.

Grazie all'addestramento cui è stato sottoposto, Alban ha incontrato poche difficoltà nel sottomettere i vari capi di Orchiburgo che ostacolavano la sua ascesa al trono.

Alban è un personaggio molto arrogante e brutale e combatte per il piacere della battaglia. Nonostante la sua natura caotica, non gradisce attaccare un avversario in difficoltà, perché non si tratta di un combattimento stimolante. In casi del genere, preferisce aiutare il nemico a riacquistare forza per poi combattere fino alla morte. In alcuni casi, questa sua abitudine lo ha costretto a fronteggiare situazioni molto pericolose. Alban potrebbe aiutare un ex-gliadiatore umano che agisce con coraggio o sfidarlo in combattimento. Inoltre, Alban è solito riparmiare la vita ai gladiatori.

Alban assomiglia al tipico *Homo Monstrum Brutalis* e ha molte cicatrici. Indossa spesso il turbante di Orchiburgo e utilizza un grande tridente. Sulla mano destra porta un grosso anello che in realtà racchiude un magico emissario di Uruk Vaath.

Uruk Vaath, il creatore, ha ordinato all'emissario di stare vicino ad Alban e di influenzarlo segretamente ad attaccare Orchettirossia invece di Orcus Rex. All'insaputa di Uruk, l'incantesimo non è riuscito perfettamente. L'emissario è vittima di uno sdoppiamento di personalità: a volte agisce come gli è stato ordinato, mentre altre volte crede di essere la guida suprema della razza degli orchi e cerca di convincere Alban ad attaccare Darokin. Per compiere la sua missione, utilizza gli incantesimi *ventriloquio*, "*charme*" e *ESP** quando Alban dorme.

Abilità generali: Rissa (Fr + 1), Intimidazione (Fr), Muscoli (Fr), Arti marziali (Ds + 1; stile offensivo). Linguaggi: Orchiburghesco, Thario e Glantriano.

Atzanteotl

Signore dell'Entropia: *DV 22, Fr 21, In 51, Sg 31, Ds 47, Co 34, Ca 76, AM C, demone urlante. Fede: se stesso. Forma mortale: Elfo 9, Fr 15, In 18, Sg 15, Ds 17, Co 13, Ca 18.*

Atzanteotl era un elfo scuro che ha guadagnato l'immortalità nella Sfera dell'Entropia dopo aver creato un impero sotterraneo e la città di Aengmor (vedi *Storia di Oenkmor* pagina 20). La lenta crescita della popolazione dei suoi seguaci elfi lo ha costretto a cacciarli da Aengmor in caverne sotterranee e ad attirare gli orchetti (una razza notoriamente proliferata) nella città ancestrale.

Da quel momento, Atzanteotl governa le anime dei suoi seguaci elfi e orchetti reincarnando queste ultime in nuove creature elfiche. Questo piano per incrementare la crescita degli elfi ha attirato l'odio di tutte le altre entità Immortali di origine umanoide. specialità di Karaash (vedi *I segreti degli sciamani*, pagina 9).

Atzanteotl è un'entità cattiva e assetata di sangue; mente, agisce scorrettamente, distrugge tutto ciò che potrebbe ostacolare il raggiungimento del suo obiettivo e non esita ad uccidere seguaci di altre entità Immortali umanoidi. Il suo obiettivo consiste nel distruggere tutta la vita sulla superficie, in particolare Alfheim.

Nella sua forma mortale, Atzanteotl ap-

pare come un eroe elfo o come un orchetto tenebroso. In forma demoniaca, invece, assomiglia più a un serpente piumato con la faccia da elfo.

Doth

Re Doth: *Goblin 15, Fr 14, In 11, Sg 10, Ds 13, Co 14, Ca 10, AM C, Goblinus Goblinus. Fede: Wogar.*

Re Doth è figlio e successore di Re Oth, il capo precedente di Alta Goblinia. Re Oth è stato destituito dopo aver fallito una grande invasione in Hobgolandia, sia sopra che sotto la superficie. Dopo questo fallimento, sono nate due fazioni tra gli abitanti di Alta Goblinia per la scelta del successore. I due candidati erano Doth e Yazar.

Il poco carisma di Doth avrebbe dovuto favorire l'ascesa al trono di Yazar; tuttavia, la stessa Regina Yazar, per evitare forti dissidi interni, decise di sposare Doth.

Da quel momento Re Doth ha cercato di liberarsi della regina, utilizzando una parte del tesoro reale per aiutare i ribelli e per cercare di farla assassinare. Finora, Re Doth non ha mai avuto il coraggio di confrontarsi personalmente con la regina, temendo le sue grandi abilità di combattimento.

Re Doth è un codardo e teme incredibilmente Yazar. È il tipico individuo che cerca di governare un regno, ma manca di tutti i valori morali per ottenere il dovuto rispetto. Doth potrebbe allearsi con i PG per cercare di uccidere la regina, ma in qualunque momento potrebbe essere preso dal panico e tradire i suoi alleati.

Doth ha una grande amica, Gaakie Muso Verde, una donna lucertola (Uomo Lucertola 12, Fr 17, In 11, Sg 7, Ds 15, Co 17, Ca 6) di cui il re si è perduto innamorato. Gaakie equivale a un ladro del dodicesimo livello e normalmente agisce come spia o come guardia del corpo di Doth. Gaakie è vittima di una maledizione che le fa rifiutare qualsiasi liquido che abbia l'aspetto di una pozione magica.

Doth indossa generalmente delle pellicce di scarso valore e una grande catena d'oro. La sua faccia assomiglia vagamente a quella di un bue, con un muso più affusolato e uno sguardo triste di cui si serve abilmente

PERSONAGGI E INTERPRETI

per suscitare pietà quando si trova nei guai.

Abilità generali: Sopravvivenza (In), Istinto (Sg), Nascondersi nelle ombre (Ds), Servilismo (Ca + 1). Linguaggi: Alto Gobliniano, Thario e Darokiniano.

Haa'k Hordar

Signora di Trollhattan: *Troll 12, Fr 17, In 9, Sg 8, Ds 10, Co 18, Ca 15, AM C; Monstrum Carnivorus Maximus. Fede: ...affamato.*

La Signora di Trollhattan è forse la creatura più pacifica delle Terre Brulle, anche perché pochi troll ambiscono al trono (molti non sanno che cosa significhi governare). Alcuni dei troll più ambiziosi hanno sentito il desiderio di proporsi come Signore o Signora dei troll. Tuttavia, questo desiderio non è nato per motivi politici, ma perché il capo della tribù può mangiare più degli altri.

Un giorno Haa'k, camminando nel centro di Trollhattan, ha visto il trono vuoto, si è seduta ed è rimasta lì fino a quando Ragnu, il proprietario precedente (che non ricordava il motivo per cui aveva perso il trono), si è fatto vivo e ha lanciato la sfida. La competizione tra Haa'k e Ragnu consisteva nel vedere chi sarebbe riuscito a mangiare di più; il vincitore avrebbe avuto diritto al trono.

La sfida è durata alcuni giorni e i due contendenti hanno mangiato così tanto da prosciugare un'intera palude. Nonostante ciò, non c'è stato un vincitore. A quel punto, Ragnu ha preteso di condividere il trono con Haa'k, ma è stato presto mangiato dalla stessa Haa'k. Di conseguenza, Haa'k è diventata la Signora di Trollhattan.

Haa'k è una creatura dispettosa che ama mentire e tramare contro i suoi nemici. Sfortunatamente, la sua corta memoria le impedisce di ricordare le bugie che racconta e la spinge spesso a contraddirsi. Haa'k non è interessata alla guerra, ma potrebbe essere spinta a organizzare incursioni nei territori vicini per il gusto di rubare del cibo. Naturalmente, un gruppo di avventurieri assoldati da Haa'k per un'incursione dovrà rinunciare a tutto il cibo rubato e accontentarsi di altri tesori.

Haa'k assomiglia al tipico *Monstrum*

Carnivorus Maximus, ad eccezione del fatto che indossa decine di tabarri, mantelli, armature lacerate, pelli marcite e altri oggetti rubati ai suoi avversari. I suoi lunghi capelli grigi arrivano fino alla vita dove sono legati a un grande osso che Haa'k utilizza come arma.

Abilità generali: Conoscenza dei funghi (In), Seguire tracce (In), Cucinare (Sg), Muoversi all'esterno (Ds, solo paludi), Sentire odori (Ds), Cantare marce (Ca). Linguaggi: Trollhattanese, Thario, Vestlandiano.

Tarro

Signore degli orchetti: *Orchetto 17/ Sciamano 5, Fr 16, In 13, Sg 14, Ds 10, Co 12, Ca 15, AM C; Orcus Simius Terribilis. Fede: Wogar.*

Tarro, conosciuto anche come Tarro Criniera Rossa, è un discendente diretto del Grande Capo Bisonte Seduto. Quando era giovane ha studiato le arti degli sciamani ed è stato quindi coinvolto nelle azioni del suo clan. Le sue conoscenze lo hanno aiutato a guadagnare popolarità tra i guerrieri e a diventare prima capo del clan e successivamente capo della tribù.

Tarro è abbastanza giovane per essere un capo. Ora che ha ottenuto il comando della sua orda, vuole migliorare la sua conoscenza dei riti sciamanistici. Il suo desiderio di apprendere (insaziabile per un orchetto) lo spinge spesso a studiare un avversario prima di attaccarlo. Molto spesso, Tarro cerca di catturare un nemico solamente per studiarlo. Quando è sicuro di aver imparato tutto ciò che l'avversario poteva insegnargli, consegna il prigioniero ai suoi guerrieri che si dilettono a torturarlo.

Tarro è un *Orcus Simius Terribilis*, con lunghi capelli rossi decorati con delle piume; per non farsi cadere i capelli sul viso indossa una *fascia magica* +2, rubata a un prode di Atruaghin, che migliora la Classe dell'Armatura e i Tiri Salvezza. Tarro viene subito riconosciuto, dato che si dipinge di nero la faccia dagli occhi in su. Se necessario, Tarro usa un'accetta decorata per combattere, insieme a uno scudo di cuoio.

Abilità generali: Conoscenza del territo-

rio natio (In), Fare segnali (In), Trappole (In), Seguire tracce (In), Muoversi all'esterno (Ds +2), Muoversi silenziosamente (Ds), Imitazione dei suoni (Ds). Linguaggi: Orchettico, Thario.

Hutai-Khan

Khan di Hobgoblandia: *Hohgoblin 21/G3, Fr 15, In 12, Sg 13, Ds 14, Co 13, Ca 14, AM C; Goblinus Grandis Oriensis. Fede: Yagrai.*

Hutai è stato allevato dal wicca del clan prima di essere abbandonato nelle caverne sotto le Terre Brulle. Ha vissuto nelle caverne per molto tempo prima che un gruppo proveniente da Oenkmarr lo rapisse e lo portasse come schiavo nella città dimenticata (vedi pagina 21 per maggiori informazioni sulla città).

Hutai ha lavorato nelle miniere imparando a sopravvivere nelle peggiori condizioni. Tuttavia, la sua forza e le sue abilità sono state presto notate da un prete locale che lo ha acquistato dal sorvegliante delle miniere. Hutai ha imparato molto sulla città di Oenkmarr e dispone di una cultura non comune tra gli umanoidi.

Hutai era libero di recarsi al tempio e di trattare con altri schiavi; tuttavia, il suo padrone ha avuto l'accortezza di imporre ai suoi servitori di non parlare assolutamente della città. Successivamente, Hutai è fuggito ritornando a Hobgoblandia con alcuni tesori di valore. Finora non è stato in grado di vendicarsi dei lunghi anni di prigionia, ma detesta ancora il suo ex padrone Xilochtl e lo farebbe volentieri a pezzi se ne avesse l'opportunità.

Hutai è un hobgoblin di mezza età, con tratti asiatici. Indossa degli stivali con le punte rivolte verso l'alto, dei pantaloni di pelle, una corazza di maglia e un elmo. Combatte con una *scimitarra* +2 e uno scudo di cuoio. Un pipistrello è spesso posato sulla sua spalla.

Hutai pensa che Unanai (il pipistrello) sia stato mandato da Yagrai per proteggerlo e servirlo. L'unico padrone di Unanai, invece, è Atzanteotl che ha mandato il pipistrello fatato per convincere Hutai a tornare a Oenkmarr in modo che venga sacrificato.

Atzanteotl ha giurato a Unanai che, in caso di fallimento della missione, lo avrebbe spellato con le sue mani e lo avrebbe dato in pasto agli spiriti delle tenebre. Unanai fa del suo meglio per proteggere Hutai e per portare a termine la sua missione.

Abilità generali: Muscoli (Fr), Conoscenza di Oenkmar (In), Costruzioni in pietra (In), Sopravvivenza (In), Misticismo (Sg), Prontezza (Ds), Resistenza (Co). Linguaggi: Hobgoblandiano, Thario, Ethengariano, Oenkmariano.

Kol XIV

Vero nome Costantino Diocletius, Alto Doge di Kol: *Coboldo 26/G5, Fr 12, In 14, Sg 12, Ds 16, Co 13, Ca 13, AM C; Canis Minor Militaris*. Fede: Colui-che-riluce.

Kol discende dall'antica dinastia dei Kol, una famiglia di monarchi coboldi che ha governato questa parte delle Terre Brulle assegnandole anche il nome. A differenza di quanto avviene negli altri territori, Kol può beneficiare di una certa civilizzazione, grazie al capostipite dei Kol, il Grande Skoldar. Inizialmente, Skoldar era uno schiavo di un eminente Prefetto Thyatiano (fatto sconosciuto ai coboldi) e si è sempre comportato in modo tale da ottenere la benevolenza del Prefetto e diventare Capitano della Guardia, reperendo così diverse informazioni sulla società e sull'esercito Thyatiano. Diventato un uomo libero, Skoldar si è trasferito nelle Terre Brulle, dove ha fondato la Repubblica di Kol mettendo in pratica ciò che aveva appreso negli anni precedenti.

La dinastia dei Kol ha iniziato una guerra senza fine per conquistare le altre orde di coboldi della regione. Costantino, l'ultimo dei Kol, ha trovato un accordo *pacífico* con le altre orde cobolde e si è proclamato Alto Doge di Kol. Dopo secoli di governo dei Kol, i piccoli umanoidi hanno adottato le loro regole e il loro stile di vita, usando spesso nomi Thyatiani.

A differenza della maggior parte delle altre tribù nelle Terre Brulle, Costantino ha ereditato il suo potere dai genitori. Egli non è un eroe, ma un grande politico. Grazie alla sua abilità, Costantino ha impedito che la

Repubblica di Kol venisse interamente sottomessa da Thar, re di Orcus Rex. Per evitare guai maggiori, Costantino è stato costretto a diventare alleato degli orchetti, causando un forte scontento tra i capi dell'esercito coboldo.

Costantino è incredibilmente arrogante quando si siede sul trono e si sente sempre al sicuro da possibili pericoli. Agisce con grande fermezza e decisione, come si addice a un buon imperatore; tuttavia, quando viene minacciato, cerca di tirarsi fuori dai guai promettendo qualunque cosa. Una volta scampato il pericolo, però, riunisce una grande forza di coboldi e cerca di prendersi una rivincita sull'avversario, mandando generalmente il suo fedele seguace, il Generale Zar.

Costantino è un coboldo di mezza età con dei baffetti bianchi; le piccole coma sono intarsiate con oro e piccole pietre preziose (indossa un cappuccio quando vuole restare in incognito) e sulla testa porta una corona di funghi, dato che l'alloro non cresce nelle Terre Brulle. Indossa una toga rossa e non porta generalmente armi, ad eccezione di un piccolo pugnale.

Abilità generali: Conoscenza dei veleni (In), Capacità di leggere e scrivere (In), Fuga (Ds), Nascondersi nelle ombre (Ds), Muoversi silenziosamente (Ds), Muoversi all'esterno (Ds), Trattative (Ca). Linguaggi: Thario, Kol, Thyatiano, Darokiniano.

McClintock, Angus

Professore alla Scuola di Glantri, alias Angus McDuff: *Mago 21, Fr 9, In 18, Sg 12, Ds 14, Co 11, Ca 6, AM L; Homo Sapiens Magus*. Fede: nessuna.

Angus è figlio di Lady Myra McDuff, una Baronessa di Glantri (vedi Atlante 3, I Principati di Glantri). Angus ha sempre creduto di essere un orfano e di essere stato cresciuto da uno degli insegnanti della scuola; egli non sa nulla di sua madre.

Angus stesso è diventato un professore nella Grande Scuola di Magia. Nonostante la sua grande abilità negli incantesimi, il suo scarso carisma gli ha impedito di raggiungere un'alta posizione nella scuola. A causa della sua brutta faccia, è stato spesso

soprannominato "faccia da orchetto" dagli altri principi maghi.

Incapace di trovare l'incantesimo appropriato per cambiare il suo aspetto, Angus ha deciso di abbandonare i maghi e di recarsi nelle Terre Brulle. Dopo aver girovagato per qualche tempo, è approdato nella città di Oenkmar. Ammaliato dalla bellezza delle costruzioni, dalla storia e dai segreti della città, Angus ha deciso di fermarsi per migliorare il suo bagaglio culturale.

Angus passa la maggior parte del tempo nel suo nascondiglio (vedi l'area 13 nella città) a studiare la società degli orchetti. La luce soffusa della città, un cappuccio sempre indossato, il brutto aspetto e la sua conoscenza di Oenkmar gli consentono di non essere notato tra gli orchetti.

Quando non è rinchiuso nel suo nascondiglio, Angus gira per la città, osservando le abitudini degli orchetti e visitando templi antichi e biblioteche per scoprire nuovi segreti.

Angus è un uomo buono, capisce gli umanoidi ed è particolarmente affezionato agli orchetti. Non farà mai nulla di male agli orchetti e non permetterà ad altri di farlo. Si rende perfettamente conto che verrebbe ucciso se venisse scoperto, ma è convinto che ciò che apprende valga il rischio. Angus potrebbe aiutare degli avventurieri in difficoltà in Oenkmar, sempre che rispettino i suoi sentimenti verso gli orchetti. Egli vorrebbe tornare un giorno alla Grande Scuola di Magia per rivelare le meravigliose scoperte sulla città, ma è combattuto tra il desiderio di contribuire alla conoscenza e il rischio di esporre i suoi orchetti a maghi potenti e ad altri avventurieri.

Angus assomiglia a un orchetto gobbo e indossa un mantello nero con un cappuccio. Senza il cappuccio e alla luce del sole, la sua vera razza verrebbe subito scoperta. La sua gobba è finta e serve per nascondere il libro degli incantesimi e altri oggetti magici. Per perfezionare il suo aspetto, Angus ha imparato perfettamente a zoppicare, tanto da ingannare anche l'orchetto più smaliziato. Angus è veramente brutto, con capelli bianchi e unti, un naso suino e tutti i denti marci.

Abilità generali: Simulazione (In), Conoscenza della storia e delle strade di Oenkmar, della cultura umanoide e degli

PERSONAGGI E INTERPRETI

elfi di Aengmor (In), Orientamento (In), Sopravvivenza sotterranea (In), Guarigione (Sg), Insegnamento (Sg), Imitazione dei suoni (Ds). Linguaggi: Oenkmariano, Aengmoriano, Glantriano, Thyatiano.

Moghul-Khan

Khan di Orchettigiallia: *DV 9**, *Fr 16*, *In 15*, *Sg 9*, *Ds 14*, *Co 13*, *Ca 11*, **AM C**; *Porcus Diabolicus Oriensis*. *Fede: Yagrai*.

Moghul-Khan è un verro diabolico (vedi *Regolamento Expert* pagina 62). Egli ha contratto questa forma di licanthropia durante un'incursione nella Nuova Averoigne, una regione di Glantri altamente contaminata dai licanthropi. A quei tempi era già un capotribù e la malattia ha senza dubbio contribuito al suo successo, facendolo diventare capo di Orchettigiallia.

Già seguace di Yagrai, la sua fede si è ulteriormente rinforzata dopo aver contratto la malattia ed essersi accorto che non poteva essere ucciso da armi convenzionali. Ciò è stato attribuito al potere di Yagrai. Per questo motivo, la maggior parte degli orchetti ha accettato Moghul-Khan come capo, senza porre alcuna domanda. È stato molto semplice per Moghul-Khan sbarazzarsi dei nemici, grazie soprattutto ai suoi poteri malvagi. Molti dei suoi rivali hanno subito l'incantesimo dello "charme" e combattono ora a fianco del capo di Orchettigiallia.

Moghul-Khan è una creatura completamente amorale che si diletta con il dolore e la morte degli altri. Egli prepara piani complessi per causare dolore intorno a lui e soddisfare così il suo sadismo, sia intellettuale che fisico. Nessuno dei suoi subordinati osa mettersi contro di lui, soprattutto per ragioni religiose; essi temono infatti rappresaglie da parte di Yagrai.

A volte, Moghul-Khan lascia la sua orda e si reca in incognito in altri territori per spiare e creare dissidi tra le altre orde, in modo da poterle sottomettere più facilmente. Quando è particolarmente annoiato, si reca in Ethengar per disturbare e causare danni tra i nomadi. Coloro che hanno avuto a che fare con Moghul-Khan negli anni passati lo chiamano il Demone Giallo; i

chierici di Ethengar hanno messo una grossa taglia sulla sua testa, vivo o morto.

Moghul-Khan può assumere diverse forme. In forma umanoide appare come un orchetto giallo grasso con una faccia simile a quella di un cane pechinese; ha gli occhi blu e tiene i capelli legati a forma di codino di maiale, come vuole la tradizione degli orchetti. In forma umana diventa un Ethengariano obeso, con tratti tipici dei maiali. In alternativa, Moghul-Khan può trasformarsi in un grosso maiale. In qualunque forma, un anello d'oro pende dal suo naso; si tratta di un anello magico creato da un mago prima della sua morte. L'anello conferisce a Moghul-Khan il potere dell'*invisibilità*, usata spesso per abbandonare segretamente l'orda.

Abilità generali: Conoscenza della licanthropia (In), Seguire tracce (In), Esecuzioni (Sg), Addestramento dei maiali (Sg, inclusi i cinghiali, verri e creature simili), Arti marziali (Ds, offensivo). Linguaggi: Orchettico, Thario, Ethengariano.

Nizam

Pascià dello Gnollistan Meridionale: *Gnoll 15*, *Fr 17*, *In 13*, *Sg 9*, *Ds 14*, *Co 13*, *Ca 16*, **AM C**; *Canis Erectus Hilaris*. *Fede: Ranivorus*.

Nizam è stato allevato in un clan di guerrieri e addestrato fin da piccolo nelle tecniche di guerra relative alle incursioni e alla guerriglia. Appena diventato adulto, si è sbarazzato del suo capotribù prendendo il comando del clan. Nizam è sempre stato un capo aggressivo e ha presto seminato il panico tra i conducenti delle carovane per le sue incursioni notturne e le sanguinose imboscate.

In quel periodo, Nizam si è convertito a un'antica fede Nithiana e ha iniziato una guerra santa contro gli gnoll eretici nelle colline settentrionali di Ylaruam. Il suo clan è presto cresciuto, diventando una grande orda, e molti capi si sono uniti a Nizam. Dopo la campagna contro Ylaruam, Nizam è divenuto così famoso che nessuno dei capi esistenti ha avuto il coraggio di ostacolare la sua ascesa al trono nello Gnollistan.

Nizam è un fedele seguace di Ranivorus

e soffre di sdoppiamenti di personalità (una benedizione degli Immortali secondo la religione degli gnoll). Il suo comportamento è spesso imprevedibile, dato che può agire come un capo saggio, come un guerriero feroce e selvaggio o come un maniaco cinico. Nizam è abbastanza paranoico e agisce spesso con violenza. Le uniche creature che si tiene vicino sono due tabi, Rikki e Udha (CA 9 vedi modulo X4). Essi rappresentano i suoi occhi e le sue orecchie nella tribù, e gli restano fedeli non per la sua autorità (cosa che peraltro cercano di fargli credere), ma perché sono interessati ad alcuni antichi libri Nithiani posseduti da Nizam. Finora, tuttavia, non sono ancora riusciti a rubarli.

Nizam indossa gli abiti tipici degli gnoll che consistono di un grande mantello nero e di pantaloni a sboffo. Nizam non si separa mai dalla sua sciabola, un'arma rubata a un potente gnoll di Ylaruam.

Abilità generali: Coraggio (Sg + 2), Tattica (In), Arti marziali (+4 all'attacco, F 2d8, -2 alla CA con sciabole e spade normali), Nascondersi nelle ombre (Ds), Speculazione (Ca), Racconti (Ca). Linguaggi: Gnollistano, Thario, Nithiano antico.

Ohr'r

Capo di Bugburbia: *Bugbear 16*, *Fr 18*, *In 12*, *Sg 10*, *Ds 11*, *Co 17*, *Ca 15*, **AM C**; *Ursus Bipedis Bugburbianis*. *Fede: Bartziluth*.

Ohr'r è stato un esempio del metodo seguito dal tipico umanoide per diventare capo. Questo bugbear ha condotta una vita di battaglie e combattimenti come pochi altri eroi umanoidi. Quando era ancora un cucciolo, Ohr'r ha iniziato la sua carriera picchiando i maiali degli altri clan. Quando il capotribù veniva a lamentarsi, il piccolo Ohr'r si metteva a correre e colpiva con forza le dita dei piedi del capo.

Da bambino è divenuto capo di una banda infame di giovani e ha saccheggiato l'accampamento così tante volte da costringere il capotribù a esiliare l'intera banda nei territori di Glantri, nella speranza che venissero catturati e portati come schiavi nella città. Alcuni sono riusciti a scappare e a

ritornare segretamente in patria, mentre altri hanno trovato rifugio nelle catacombe della città. Ohr'r, invece, è riuscito a unirsi alla Gilda dei Ladri come guardiano ed è rimasto con i ladri fino a quando si è imbattuto in un certo Principe Jaggar, un potente mago.

Dopo aver causato grossi danni alla dimora del principe e alle sue guardie, Ohr'r è caduto nelle mani di Jaggar. Furioso, il mago si è recato in Bugburbia e ha distrutto l'accampamento. Quindi, rivolto al capotribù ha detto: "Credo che questo giovane vi appartenga. Non vi dispiace se ve lo riporto, vero?" Pronunciate queste parole, Jaggar si è *teletrasportato* a casa.

Ohr'r, che aveva subito numerosi incantesimi dello "charme" ed era stato dotato di alcuni poteri magici dal principe mago, si è scagliato contro il capo e lo ha ucciso. Non erano rimaste molte creature vive nell'accampamento, e i sopravvissuti non erano abbastanza coraggiosi e abili per fronteggiare questo terribile giovane. Da quel momento, Ohr'r è diventato il nuovo capo di Bugburbia e non ha mai dovuto temere nulla dai suoi subordinati.

Ohr'r è un brutto e l'unico vero divertimento che prova è quello di combattere e picchiare (ed eventualmente essere picchiato). Qualunque creatura più piccola di lui viene snobbata. Ohr'r si rivolge solamente a mostri grandi almeno quanto lui, soprattutto se intravede la possibilità di un combattimento. Tuttavia, a parte il suo sfrenato desiderio di combattere e la sua golosità per le ossa umane, Ohr'r non è una creatura malvagia. Può essere un capo ragionevole in grado di gestire problemi seri e riesce anche a farsi apprezzare dai suoi sudditi.

Ohr'r è alto circa 2 metri e mezzo, ha il muso rosso e tutti i peli neri. I peli sotto al mento e sulla schiena sono annodati a piccole ossa. Egli indossa una corazza di maglia intorno alla vita, tenuta da una spessa cintura di cuoio. L'armatura viene usata più per nascondere la parte bassa della schiena completamente senza peli (a causa di alcuni esperimenti fatti da Jaggar con gli incantesimi del fuoco) che per protezione.

Ohr'r si reca sempre in combattimento a cavallo di Smaggugah, l'inseparabile compagno di battaglia e l'unica creatura a cui è

affezionato. Smaggugah è una donnola gigante vedi Regole Companion pag. 30) ed è stata trovata da Ohr'r quando era ancora una neonata. Da quel momento, Smaggugah ha sempre creduto che Ohr'r fosse sua madre e l'ha sempre seguito ovunque.

Abilità generali: Rissa (Fr), Conoscenza della città di Glantri (In), Rilevare trappole (Ds), Cavalcare donne giganti (Ds), Resistenza (Co), Furia nel combattimento (Co). Linguaggi: Bugburbiano, Thario, Glantriano.

Tehuantipoca, Zotl

Lord Zotl: *Gnoll 19, Fr 16, In 14, Sg 10, Ds 13, Co 15, Ca 14, AM C; Canis Erectus Septantrionum. Fede: nessuna.*

Lord Zotl è un vecchio gnoll proveniente dalla città di Oenkmar (vedi Oenkmar, area 30). Il suo titolo nobiliare deriva da un lascito familiare ottenuto da un antenato.

Lord Zotl detesta il clero di Oenkmar per il grande potere che ha sulla popolazione. Egli comanda la maggior parte dell'esercito di Oenkmar e spera un giorno di far cadere il regime dell'alto sacerdote Xilochtli e dei suoi seguaci.

Zotl cerca costantemente di scovare dei visitatori stranieri in Oenkmar; tuttavia, invece di consegnarli ai preti, cerca sempre un accordo, anche se si tratta di avventurieri non umanoidi. A volte abbandona segretamente la città e si reca a Darokin in cerca di eroi caotici disposti a seguirlo. Zotl offre tesori, segreti clericali e qualunque oggetto magico trovato e garantisce una via di ritorno sicura da Oenkmar in cambio della distruzione di Xilochtli e del suo Grande Tempio.

Tuttavia, Zotl non sa che l'unica possibilità per uscire da Oenkmar consiste nel cavalcare gli animali alati che possono però trasportare fino a 135 chili (6.000 mon) di peso. Se vengono caricati con un peso maggiore, gli animali alati si stancano velocemente (10% di possibilità di cadere nella lava per ogni dodici chilometri). In ogni caso, gli animali alati non possono trasportare più di 250 chili. Zotl, inoltre, non promette una guida che conduca gli animali alati nella nebbia, a meno che i PG ne

richiedano specificatamente una.

Zotl assomiglia al tipico *Canis Erectus*, con peli corti e scuri e una barba bianca. Indossa un lungo vestito rosso con una stella cucita davanti e dietro e porta delle piume colorate sulla testa. Combatte con una grande mazza di legno coperta da pietre appuntite e borchie di metallo (Danni 1d10).

Abilità generali: Artiglieria (In), Capacità di leggere e scrivere (In), Costruzioni in pietra (In), Tattica (In), Orientamento (Sg), Arti marziali (Ds, +4 all'attacco, F 2d4+2, -2 alla CA con la mazza), Cavalcare gli animali alati (Ds). Linguaggi: Oenkmariano, Darokiniano.

Thar

Re delle Terre Brulle, capo di Orcus Rex e comandante supremo della legione: *Orchetto 29/Sciamano 12, PF 85, CA 0, Fr 17, In 13, Sg 11, Ds 14, Co 16, Ca 18, AM C. Orcus Imperator Rex. Fede: Karaash.*

Thar, re delle Terre Brulle, è il capo che ha conquistato o costretto le altre tribù ad allearsi e a pagare un tributo alla sua legione. Ad eccezione forse dell'alto sacerdote di Oenkmar (vedi Xilochtli più avanti in questa sezione), re Thar è l'umanoide più potente in questa regione del Mondo Conosciuto.

Questo individuo altamente carismatico, per gli standard degli orchetti, è riuscito molto presto a riunire attorno a sé molti seguaci. Dopo un inizio alquanto turbolento in cui ha costretto il suo clan a separarsi dall'orda, ha conquistato le altre orde più deboli e ha iniziato a costruire il suo impero. Ha fatto molta esperienza conducendo guerre senza fine contro gli eserciti Glantriani.

Durante una recente incursione, Thar ha intercettato un convoglio e si è impadronito di un prezioso libro di incantesimi appartenente al principe mago di Boldavia, un potente nosferatu Glantriano (vedi *Atlante 3, I Principati di Glantri*). I nosferatu sono simili ai vampiri ad eccezione del fatto che si muovono di giorno e che conservano le loro abilità e caratteristiche iniziali. La rabbia del non morto è stata tale da spingerlo da Thar e catturarlo. Thar è stato presto scon-



fitto ed è diventato anche lui un nosferatu.

Thar non si ciba dei suoi parenti o dei subordinati, ma soddisfa la sua sete di sangue solamente sugli schiavi e sui prigionieri portati dalla superficie; non uccide mai in questo modo per evitare di diffondere il vampirismo che considera una minaccia per la sua autorità.

Thar è tremendamente megalomane e sta progettando un attacco massiccio per conquistare Casa di Roccia. Le sue intenzioni non sono sconosciute a un misterioso individuo chiamato Uruk Vaath (vedi più avanti) che nasconde la sua identità dietro a una maschera. Questo personaggio indossa spesso abiti bianchi (sconosciuti alle tribù locali) e sembra in grado di apparire e sparire a comando.

Uruk Vaath a volte si reca da Thar per portare al re manufatti magici e informazioni sul regno dei nani. Thar e le sue guardie hanno cercato qualche volta di catturare Uruk Vaath e scoprire la sua identità, ma in tutti i casi questa azione ha portato catastrofi, distruzione e morte nell'orda.

Uruk Vaath dice di essere il messaggero

di Karaash e mostra dei poteri magici quasi divini. Egli consiglia a Thar di concentrare i suoi sforzi contro i nani invece che contro le carovane che attraversano le Terre Brulle e i confini di Glantri. Thar non si fida molto di questo messaggero, dato che non ha mai trovato notizie sul suo conto nei vari riti sciamanistici. Tuttavia, fino a quando non riesce a trovare una soluzione migliore, Thar ubbidisce agli ordini di Uruk Vaath ed è ora sul punto di attaccare Casa di Roccia.

Thar si tiene sempre in contatto con le altre tribù umanoidi che si trovano fuori dalle Terre Brulle, specialmente con le numerose orde che risiedono sulle montagne a ovest di Glantri e sulle colline a nord di Alfheim. Thar vuole anettere queste orde al suo impero prima di attaccare i nani, in modo da poter disporre di un esercito di 20.000 mostri.

Numerosi sono gli oggetti magici posseduti da Thar, tutti regali del misterioso alleato Uruk Vaath. Tra queste c'è una *spada bastarda* +1 fiammeggiante, intelligente, caotica, che parla l'orchesco, con un odio patologico contro i nani (Forza di

Volontà 24; danno extra, individua gemme, porte segrete e trappole). Thar è appena capace di controllare questa arma favolosa. Qualsiasi ferita subita da Thar, indipendentemente dall'entità, fa sì che la spada abbia il sopravvento sul re e su tutto l'impero!

Tra gli altri oggetti magici che la spada tollera vicino al re ci sono cose come una *pozione della forza dei giganti*, un *anello di rigenerazione*, dei *bracciali di protezione CA 0*, due paia di *tamburi del panico* e tre *corni distruttori*. I *tamburi* e i *corni* fanno parte dell'inventario della legione.

Re Thar è imparentato con Angus McClintock; Thar era il capotribù che anni fa aveva catturato Lady McDuff e da cui aveva avuto un figlio. Il figlio fu successivamente catturato in Glantri quando era ancora bambino e da allora nessuna notizia è mai giunta in Orcus Rex.

Abilità generali: Conoscenza delle Terre Brulle (In), Artiglieria (In), Tattica (In), Costruzione macchina da guerra (In + 2), Arti marziali (Ds, +4 all'attacco, F 1d8+8, -3 alla CA con spade bastarde), Imporsi (Ca). Linguaggi: Rexiano, Thario, Glantriano.

Uruk Vaath

Alias Jaggar von Drachenfels: *Mago 30, Fr 16, In 16, Sg 15, Ds 13, Co 16, Ca 15, AM L; Homo Draconis Magus. Fede: Rad.*

Jaggar von Drachenfels è un mago Glantriano (vedi *Atlante 3, I Principati di Glantri*) ed è uno dei dieci principi del Consiglio di Glantri. Noto per i suoi atteggiamenti apertamente ostili nei confronti dei chierici Ethengariani e del regno dei nani, è sinceramente convinto che i chierici costituiscano una minaccia per i maghi. Per quanto riguarda i nani, Uruk Vaath afferma che il loro odio verso i maghi è palese, dato che sono stati vittime delle persecuzioni Glantnane. Molti secoli fa, i nani furono accusati di essere la causa dei dissidi interni in Glantri e furono quindi cacciati da quella regione.

Il Principe Jaggar sostiene la necessità di una guerra immediata contro Ethenghar e i suoi alleati (i nani) per la sicurezza dei maghi. Dato che il consiglio non è d'accor-

do sulla guerra contro queste nazioni, Jaggar ha preso in mano la situazione. Il suo piano consiste nel convincere re Thar ad attaccare Casa di Roccia; in questo modo, Jaggar riuscirebbe a centrare un duplice obiettivo: indebolire Casa di Roccia e tenere occupati gli orchetti per un lungo periodo di tempo. Per questo fine, Jaggar assume l'identità di Uruk Vaath e finge di essere il messaggero dell'Immortale Karaash.

Jaggar indossa alti stivali e un abito biancodecorato con medaglie e ciondoli (alcuni dei quali sono magici). Alcuni ciondoli tendono a cadere, per la gioia dei giovani orchetti che combattono per il possesso di questi tesori.

Jaggar è un esperto di dracologia, una scienza insegnata nella Grande Scuola di Magia in Glantri, e dispone dei vari poteri dei draghi (descritti nell'*Atlante 3*) che utilizza in caso di pericolo.

Abilità generali: Conoscenza dei draghi (In + 2), Artiglieria (In), Tattica (In + 1), Addestramento dei draghi (Sg), Cavalcare i draghi (Ds), Cantare marce (Ca). Linguaggi: Glantriano, Thario, Darokiniano, Elfico, Nanesco, Thyatiano.

Xilochtli

Alto Sacerdote di Oenkmar: *Orchetto 26/Sciamano 17, Fr 14, 111/2, Sg 14, Ds 11, Co 7, Ca 5, AM C; Orcus Rubeus Vulgaris*. Fede: *Atzanteotl*.

Xilochtli è l'Alto Sacerdote del Grande Tempio di Oenkmar (vedi pagina 29 area 23). Questo orchetto rosso proviene dalla scuola dei chierici di Oenkmar. Cresciuto nella scuola, ha studiato e si è convertito al culto di Atzanteotl.

Xilochtli ha passato moltissimo tempo a meditare nelle caverne sotto al Grande Tempio. I vapori nocivi e solforosi emanati dalla lava hanno intaccato la sua pelle a tal punto da rendere il suo corpo simile a quello di un individuo mummificato. Xilochtli indossa lunghi vestiti che arrivano fino ai piedi e coprono le sue mani scheletriche e un cappuccio con cui nasconde la faccia ormai rinsecchita. In pubblico, porta sempre una maschera di giada e una serie di piume colorate. I vapori gli hanno

danneggiato fortemente la gola e i polmoni, rendendogli così la voce roca.

Xilochtli è una creatura malvagia che si dedica al culto di Atzanteotl (vedi sopra e pagina 20, Storia di Oenkmar). Conosce le origini della città e cerca in tutti i modi di nascondere i fatti. Passa la maggior parte del suo tempo a seguire gli scolari di Oenkmar, accusando di eresia coloro che si avvicinano troppo alla verità. Una delle sue strategie consiste nell'impedire l'espansione delle coltivazioni sotterranee per mantenere le riserve di cibo sotto al minimo necessario. In questo modo, i preti possono produrre il cibo necessario utilizzando i loro incantesimi e Xilochtli è sicuro che i cittadini non si ribelleranno contro i chierici per paura della carestia.

Xilochtli non può essere ucciso in modo normale. Egli era così devoto al suo patrono Immortale da richiedere espressamente di essere sacrificato ad Atzanteotl. Dopo la sua morte, Xilochtli ha incontrato il suo patrono Immortale nella Sfera dell'Entropia e ha giurato di seguire i suoi ordini senza domande e senza alcuna esitazione. Xilochtli è stato quindi riportato nel mondo dei vivi e non ha avuto problemi a diventare l'alto sacerdote del tempio. Da quel momento, una grande ferita è rimasta aperta nel suo ventre; il suo cuore si trova in un barattolo posto al centro di un tempio uguale a quello di Oenkmar, ma situato nella Sfera dell'Entropia. Xilochtli morirà solo quando verrà distrutto il suo cuore. Chi possiede il barattolo con il cuore di Xilochtli, può controllare completamente il sacerdote.

Sapendo di non poter essere ucciso tanto facilmente, Xilochtli esce a volte dalla città e si reca in superficie per osservare i progressi delle civiltà e delle tribù umanoidi. L'aspetto orribilmente deforme e la voce roca impediscono di identificare la sua razza. Xilochtli potrebbe assoldare dei PG per recuperare antichi manufatti che risalgono all'era Aengmoriana. Egli ha intenzione di distruggere qualsiasi oggetto che possa fornire degli indizi per risalire alle origini elfiche di Oenkmar. Xilochtli è contro qualsiasi guerra con re Thar, per evitare che visitatori indesiderati giungano nell'area di Oenkmar; per questo motivo, potrebbe assoldare dei PG per disturbare i piani

megalomani di Thar.

Abilità generali: Conoscenza della storia di Aengmor e della magia (In), Addestramento degli animali alati (Sg), Empatia con gli animali alati (Sg), Cavalcare gli animali alati (Ds + 3), Respirare lentamente (Co). Linguaggi: Oenkmariano, Aengmoriano, Thario, Darokiniano.

Ximanga

Teppista: *Orchetto 12, Fr 14, In 11, Sg 8, Ds 17, Co 15, Ca 11, AM C; Orcus Rubeus*. Fede: nessuna.

Ximanga è stato portato via da Orchettirossia quando aveva 12 anni. Tuttavia, egli non ha mai dimenticato le sue origini e odia tutto e tutti in Oenkmar. Ciò spiega il suo comportamento asociale che gli ha fatto guadagnare l'etichetta di *orcus* non grata nel ghetto di Oenkmar in cui vive.

Ximanga indossa stretti pantaloni neri, una giacca con le borchie e un solo guanto; ciondoli, perle e altri strani ornamenti pendono dalle sue orecchie. La sua caratteristica più stravagante è un crestino colorato. Normalmente Ximanga vive nei suoi quartieri (area 8 in Oenkmar) insieme alla sua banda di teppisti. Essi passano la maggior parte del tempo a suonare tamburi, ballare e rotolarsi per terra. Ximanga combatte con uno spadino e con un coltello a serramanico.

Se è dell'umore giusto e incontra qualcuno che gli ispira fiducia, Ximanga può trovare un accordo per qualche affare losco. Lontano da occhi indiscreti, Ximanga addestra la sua banda e cerca sempre di trovare nuovi giovani disposti a seguirlo. Il suo piano consiste nell'uccidere Tehuantipoca e Xilochtli, danneggiare la città e rubare degli animali alati per se stesso e per i membri della sua banda. Ximanga reagirà positivamente con qualunque PG proveniente da Orchettirossia. Egli ignora di essere il fratello scomparso del Tarro Supremo di Orchettirossia.

Abilità generali: tutte le abilità di un ladro di livello 12, Seguire tracce (In), Sparare alla cieca (Ds), Fuga (Ds), Superare crepacci (Ds), Muoversi all'esterno (Ds), Sentire odori (Ds). Linguaggi: Oenkmariano e un po' di Orchetti.

Xoteczuma

Wicca di Tehuantiapoca: *Hobgoblin 15/Wicca 19, Fr 14, In 13, Sg 11, Ds 12, Co 16, Ca 14, AM C; Gohlinus Grandis. Fede: Yagrai.*

Questa femmina hobgoblin ha incontrato tempo fa Angus McClintock (vedi sopra) e ha scoperto che non era un abitante di Oenkmarr. Dopo averlo attaccato, non è riuscita a immobilizzarlo. Il mago Glantriano è riuscito a fuggire dopo aver lanciato una serie di *dardi incantati* contro il wicca. Nel combattimento, tuttavia, Xoteczuma è riuscita a rubare uno degli oggetti magici del mago, un *amuleto di teletrasporto*.

Per anni ha cercato il nascondiglio del mago in Oenkmarr, ma finora ha sempre fallito. Xoteczuma seguirà certamente qualsiasi personaggio gobbo, ricordandosi della finta gobba portata da Angus.

Dopo anni di ricerca è riuscita finalmente a scoprire l'incantesimo dell'amuleto (Glantriano) e la parola magica per attivarlo. Xoteczuma si serve dell'amuleto per effettuare visite improvvisate ai maghi Glantriani, ascoltare le loro conversazione e cercare di carpire delle informazioni sul misterioso gobbo. Nel frattempo, sfrutta l'opportunità di rubare qualsiasi oggetto magico lasciato nelle vicinanze.

La maggior parte degli oggetti rubati sono stati riposti nel seminterrato della sua dimora (area 28 in Oenkmarr). Xoteczuma baratta segretamente questi oggetti magici con altri wicca o con umanoidi per incarico del suo padrone, Lord Tehuantiapoca. Occasionalmente, Tehuantiapoca utilizza i suoi servizi per liberare dei prigionieri. Xoteczuma è fedele alla causa dell'esercito di Oenkmarr e vuole diventare una forte oppositrice del clericato locale, specialmente di Xilochtlì che ha fatto sacrificare suo marito.

Ella è riuscita a recuperare delle parti di suo marito che ha rianimato sotto forma di mummia. Un'altra decina di pezzi sono conservati in un sarcofago, nel seminterrato, in attesa di essere usati contro l'Alto Sacerdote o il gobbo.

Xoteczuma è una hobgoblin brutta e vec-

chia, con molte rughe e capelli grigi e grassi. Essa porta sotto gli abiti il suo gri-gri e l'*amuleto di teletrasporto*.

Abilità generali: Conoscenza delle mummie (In +2), Seguire tracce (In +1), Resistenza (Co +1). Linguaggi: Oenkmarriano, Glantriano.

Yazar

Regina di Alta Goblinia: *Gohlin 24/Wicca 13, Fr 9, In 14, Sg 12, Ds 13, Co 12, Ca 16, AM C; Gohlinus Gohlinus. Fede: Wogar.*

La Regina Yazar è nota soprattutto per il suo eroico contributo nell'ultima guerra tra la Repubblica di Kol e la regione di Alta Goblinia. La guerra fu scatenata da un combattimento tra le due fazioni avvenuto quando dei coboldi e dei goblin attaccarono contemporaneamente una carovana Ethengariana. Nella confusione, la carovana riuscì a fuggire, mentre le due orde diedero vita a un feroce combattimento in cui entrambe subirono pesanti perdite. I coboldi accusarono subito i goblin di tradimento e prepararono immediatamente un'incursione contro la Fortezza di Akrass. I coboldi erano quasi riusciti a penetrare nella fortezza quando la Regina Yazar, con la sua orda, li attaccò alle spalle. Con Yazar a cavallo del suo lupo bianco, il potente generale Zar (vedi sotto) fu costretto ad abbandonare il campo di battaglia nella vergogna più assoluta.

Yazar è leggermente più alta della media dei goblin, decisamente più pesante e con tratti ovviamente femminili. Normalmente indossa solo alcune parti di armatura; ha grandi abilità di guerriero ed è molto coraggiosa, a differenza di suo marito, Re Doth, che è estremamente codardo e servile.

A causa della noiosa vita matrimoniale, Yazar cerca spesso qualche eroe goblin attraente con cui improvvisare una battuta di caccia o qualche campagna fasulla. Dopo alcuni giorni passati insieme alla regina, l'eroe sale velocemente di grado nell'esercito e viene dimenticato dalla regina altrettanto rapidamente.

Nonostante l'odio provato per Yazar, Re Doth è terribilmente geloso e si sente umiliato per le continue scappatelle della regi-

na. I pupilli della regina dovrebbero far parte della guardia reale per stare al sicuro, dato che Re Doth cerca altrimenti di farli assassinare o inviarli in missioni pericolosissime.

Molti goblin al seguito della regina sono convinti che Yazar sia riuscita a impedire un'invasione totale in Alta Goblinia da parte di Re Thar grazie ai suoi "favori". Gli avversari della regina sospettano che ci sia un forte legame sentimentale tra i due, ma non è così: facendo leva sul suo assoluto disgusto e odio verso gli orchetti, Yazar è riuscita a spaventare a tal punto Thar da costringerlo ad accettare una "cordiale alleanza". Di conseguenza, Alta Goblinia è diventato un protettorato autonomo di Re Thar invece di una colonia ridotta in schiavitù.

La reazione di Yazar ai pettegolezzi su una sua storia romantica con Thar l'hanno spinta a giurare che non appena il marito Doth si deciderà ad accompagnarla, ucciderà Thar alla prima occasione (improbabile, vista la codardia di Doth). Nonostante la sua apparente indifferenza, Thar è terribilmente imbarazzato ogni volta che incontra la regina, al punto da essere riluttante a recarsi in Alta Goblinia o contestare qualche mossa politica di Yazar.

La Regina Yazar non si separa mai da Fangrim, il suo adorato lupo bianco. In realtà, questo è l'unico compagno veramente fedele a Yazar. Fangrim si siede sempre vicino alla regina, indipendentemente dalla situazione, fissa negli occhi i visitatori, ringhiando di tanto in tanto, ed è sempre pronto ad attaccare nel caso percepisca un pericolo per la sua padrona. Fangrim è un grosso lupo intelligente (PF 30, Fr 16, In 6, Sg 6, Ds 12, CO 15, AM C); le sue abilità si basano sui punteggi soprariportati: Seguire tracce (In +8), Istinuto (Sg +8), Sentire rumori (Ds), Nascondersi nelle ombre (Ds), Superare crepacci 4 m (-2 con un cavallerizzo), Muoversi silenziosamente (Ds), Sentire odori (Ds +5), Resistenza (Co).

Seguono le abilità di Yazar: Rissa (Fr), Intimidazione (Fr), Conoscenza dei territori di Alta Goblinia (In), Tattica (In), Coraggio (Sg), Addestramento ed empatia con i lupi neri (Ds), Cavalcare lupi neri (Ds),

Seduzione (Ca). Linguaggi: Alto Gobliniano, Thario, Bugburbiano, Hobgoblandiano.

Zar

Generale Supremo dell'esercito imperiale: *Coboldo 20, Fr 15, In 12, Sg 11, Ds 14, Co 18, Ca 15, AM C; Canis Minor Militaris. Fede: Colui-che-riluce.*

Zar, conosciuto anche come Titus Titonius, è il figlio di Zaroath, un altro comandante illustre dell'esercito imperiale di Kol. Secondo l'usanza della società militare di Kol, Zar è stato allevato insieme ad altri giovani coboldi e ha imparato a diventare disciplinato e autoritario come se fosse un alto comandante della legione Thyatiana. Dopo alcuni anni di addestramento, ha iniziato a pensare come insegna il Codice di Condotta Thario ed è sempre stato estremamente fedele ai suoi superiori (a differenza di quanto accade nelle altre orde delle Terre Brulle).

I coboldi adottano rapidamente questa forma di società militarizzata a causa della loro piccola dimensione. Essi credono che qualsiasi creatura più grande di loro voglia mangiarli o rubare i loro tesori.

Zar è ora un vecchio coboldo, soffre di reumatismi e non vede più tanto bene. Durante un'incursione contro Casa di Roccia,

Zar ha trovato uno strano disco di vetro che si è messo su un occhio. Si tratta di una lente che lo aiuta a vedere un po' più chiaramente, ma che tende a cadere quando Zar viene sorpreso o ferito. In questi casi, Zar si inginocchia per cercare l'oggetto prezioso, interrompendo qualsiasi azione in corso. La lente è magica e permette a Zar di vedere qualunque cosa *invisibile*, sia oggetti che persone.

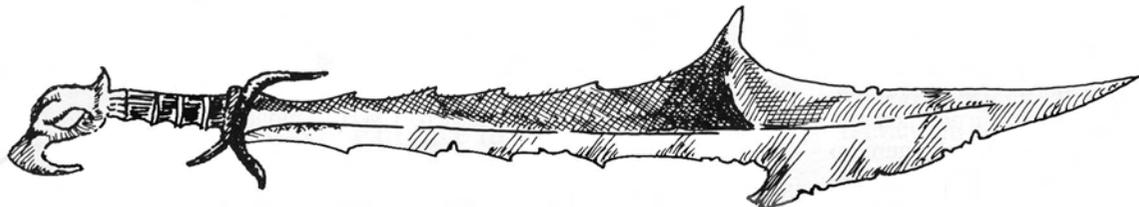
Zar è fedele all'Alto Doge Kol (vedi sopra), nonostante lo disprezzi per la mancanza di coraggio. Se fosse stato per lui, Zar avrebbe optato per una guerra contro Thar piuttosto che per una vergognosa alleanza con Orcus Rex. Se Kol prendesse delle decisioni pericolose per la nazione, Zar cercherebbe di organizzare un colpo di stato contro l'Alto Doge. Ciò non sarebbe particolarmente difficile, dato che Zar controlla una grande parte dell'esercito e teme solamente una resistenza da parte del popolo che mostra grande rispetto nei confronti della dinastia dei Kol.

Zar è un tipico ufficiale dell'esercito, nonostante sia un piccolo coboldo, orgoglioso e sempre pronto a difendere la sua nazione. Ciò che manca a Zar è il buon senso, dato che tende a giudicare tutto secondo quanto afferma il Codice di Condotta. Tutto è bianco o nero, amico o nemico. Ciò lo ha spesso portato a improvvisi ripensamenti e cambi di opinione.

Zar soffre inoltre di una strana malattia. I sintomi iniziano quando perde metà (o più) dei suoi Punti Ferita; rabbioso e con la schiuma alla bocca, attacca qualunque creatura umana nelle vicinanze, assestando un terribile morso con un punteggio maggiore o uguale a 15. Egli non molla la presa fino a quando non cade a terra svenuto o i suoi Punti Ferita scendono a 0. In questo caso, considerate Zar come se avesse l'abilità *Furia nel combattimento*. Zar causa 1d4 punti danno per ogni round in cui tiene la presa. Le vittime vengono anche infettate con altri 12 punti di danno. Questa malattia può essere curata da un Chierico almeno del decimo livello.

In combattimento, Zar cavalca normalmente un alimacagigante (CA 0; DV 15**); MV 54 (18); N° Att. 1 morso, 1 soffio di acido; F 1d12 o come soffio del drago; N° Mostri 1 (1); TS G4; M 8; AM N; PX 3.750). Indossa una grossa armatura costituita da pezzi di maglia e piastre dipinti a colori sgargianti.

Abilità generali: Rissa (Fr), Conoscenza dei territori di Kol (In), Artiglieria (In), Cultura (In), Costruzione macchine da guerra (In), Empatia con le lumache giganti (Sg), Cavalcare le lumache giganti (Ds), Cantare marce (Ca). Linguaggi: Kol, Thario, Thyatiano.



OENKMAR, GIOIELLO DEGLI ABISSI

Contrariamente a quanto si crede, esiste una città situata in mezzo al fiume di lava, in una grande caverna sotto alle Terre Brulle. Dato che l'accesso a questa città è sconosciuto, tutte le tribù in superficie hanno sempre considerato Oenkmar una leggenda. L'acqua dei fiumi che si riversa nel fiume di lava produce uno fitto strato di vapore che impedisce a chiunque di vedere la città.

Storia di Oenkmar

La città non fu costruita dagli orchetti, ma dagli elfi che fuggirono da Glantri dopo il terribile cataclisma che nel 1700 PI sconvolse la città. Dopo aver girovagato per secoli in tunnel e caverne, gli elfi si adattarono al mondo sotterraneo, senza sapere che la vita in superficie era rifiorita. Essi si rassegnarono a una vita nelle tenebre eterne e costruirono la loro città, Aengmor, sopra a un promontorio roccioso.

La loro filosofia fu caotica e violenta, imperniata sull'odio per il genere umano (considerato colpevole del cataclisma) e sull'amarezza per essere costretti a vivere in eterno nelle tenebre. Gli abitanti di Aengmor istituirono un culto simile a quello degli antichi aztechi, adorando Atzanteotl, un prete malvagio divenuto Immortale. La costruzione della città terminò nel 1352 PI, con il completamento del Grande Tempio.

Sfortunatamente, dopo il cataclisma a Glantri, si susseguirono numerosi terremoti ed eruzioni vulcaniche nella regione; la tragedia avvenne nel 1290 PI quando la lava circondò Aengmor, intrappolando gli elfi nella città sotterranea. La maggior parte di loro morì di fame o per i vapori tossici, mentre alcuni riuscirono a fuggire usando la magia e si recarono in luoghi ancora più profondi abbandonando per sempre la città.

Questa tragedia, in realtà, fu provocata da Atzanteotl per ottenere un maggior numero di seguaci. Cento anni dopo aprì un cratere vulcanico nella volta della caverna; la città fu quindi innalzata in modo che il tempio di Aengmor, la costruzione più alta, riempisse esattamente la parte inferiore del cratere.

Gli orchetti sciamani trovarono presto il tempio nel nuovo cratere e il pugnale usato dagli elfi per i sacrifici sull'altare principa-

le. Questo era soltanto un *pugnale magico* +I, ma fu sufficiente per convincere gli orchetti di aver terminato la ricerca del "Pugnale Celeste". Di conseguenza, gli orchetti si convertirono al culto di Atzanteotl, senza sapere dell'esistenza della città sotto al tempio.

Alcuni preti Nithiani si recarono allora dagli orchetti, offrendo insegnamenti di magia in cambio dell'accesso al tempio. La profanazione Nithiana offese Atzanteotl che, dopo la distruzione di Nithia nel 500 PI, fece nuovamente sprofondare il tempio e la città sottoterra, chiudendo l'accesso dal cratere.

Solo i seguaci fedeli ad Atzanteotl sopravvissero, scoprirono la città e riuscirono ad espanderla. Atzanteotl usò la magia per rendere la città vivibile, impedendo un caldo eccessivo e l'esalazione di gas tossici.

Aengmor diventò Oenkmar dopo secoli di errori di pronuncia da parte degli umanoidi. Le altre tribù continuarono a vivere in modo primitivo, mentre gli abitanti di Oenkmar svilupparono una civiltà umanoide devota ad Atzanteotl.

Per rendere la scoperta di Oenkmar un evento più che improbabile, la città galleggia sulla lava, salendo e scendendo con il livello del magma; inoltre, segue un lento percorso circolare di circa 9 chilometri, in senso orario. Per completare un'intera rotazione, sono richieste circa 18 ore.

Gli abitanti di Oenkmar

Dato che Oenkmar è sprofondata nelle tenebre, i suoi abitanti sono stati completamente tagliati fuori dal resto del mondo. Nei secoli successivi, i discepoli di Atzanteotl hanno imparato a leggere le iscrizioni incise sulla superficie di numerosi edifici e nel tempio, e hanno iniziato a credere che i loro antenati fossero i veri architetti di Oenkmar.

Ciò ha permesso loro di evolversi più rapidamente dei "cugini" in superficie; essi sono rozzi e primitivi come gli altri umanoidi, ma dispongono di una migliore tecnologia e di una società organizzata. Parlano e scrivono uno strano dialetto elfico derivato dagli antichi abitanti elfi, fortemente modificato da un pesante accento

umanoide.

Nella città vivono ora circa 18.000 individui, con un esercito di 2.000 umanoidi (Classe delle Truppe buona, VB 95). Metà della popolazione è composta da orchetti comuni e rossi; questi ultimi discendono da visitatori provenienti da Orchettirossia che sono capitati casualmente nella città dopo essersi persi nella nebbia. I goblin costituiscono un quarto della popolazione, mentre altri umanoidi (inclusi i giganti) formano il resto.

Gli abitanti di Oenkmar camminano generalmente a piedi nelle strade, anche se i più potenti si servono di una portantina e dispongono di un numero di portatori che dipende dalla loro classe sociale. Carri trascinati da lupi neri o cinghiali sono abbastanza comuni nella Cittadella.

Il culto di Atzanteotl è oscuro e malvagio e richiede sacrifici umani e altre terribili cerimonie. Attualmente Oenkmar si trova sotto il controllo dell'Alto Sacerdote Xilochtli che resta normalmente nel Grande Tempio, situato nel centro della città.

I visitatori non sono desiderati. Gli abitanti di Oenkmar conoscono l'esistenza delle altre tribù in superficie, ma preferiscono stare lontani. A volte, Xilochtli invia segretamente un gruppo di avventurieri per spiare i loro cugini primitivi o per recuperare manufatti perduti. Gli abitanti di Oenkmar sono rozzi, ma abbastanza abili per trattare con gli umani e ritrovare la via del ritorno.

Le altre tribù sono considerate barbare ed eventuali visitatori umanoidi provenienti dalla superficie vengono imprigionati (se scoperti) e rilasciati solo dopo alcuni anni di "educazione" da parte dei preti fedeli ad Atzanteotl. Le creature non umanoidi, invece, vengono sempre sacrificate sull'altare di Atzanteotl.

Gli elfi di Aengmor coniarono le prime monete usate in Oenkmar. Tuttavia, la maggior parte delle monete originali sono state consumate dal tempo, rendendo così impossibile l'identificazione delle origini. La moneta comunemente usata è il *quetzal* (qz) che equivale a una moneta d'oro. Vengono usate anche delle monete di bronzo di diverse dimensioni e denominazioni, come la moneta 1 *axolotl* (xl) che equivale a 2 monete di rame, la moneta 5 xl che equivale

a 1 moneta d'argento e la moneta 25 xl che equivale a 5 ma o a mezzo quetzal. Per pagare grosse somme, vengono usati dei piccoli lingotti di giada, chiamati ixitxachitl, che valgono 10 qz. L'argento non esiste in Oenkmar, mentre il rame e il platino non vengono usati come monete. Il platino vale il 10% in meno di quanto viene valutato in superficie.

Una panoramica su Oenkmar

Oenkmar assomiglia a un'antica città dell'America Centrale. Gli edifici hanno muri sbilenchi, non hanno forme arrotondate e sono a volte costruite sopra piccole piramidi; sono costruiti in pietra o scavati direttamente nella roccia vulcanica. Tutti gli ingressi sono trapezoidali.

I muri e i pavimenti sono spesso coperti da muschio che nasconde parzialmente le numerose sculture che rappresentano divinità e mostri. Le strade hanno un solo canale di scolo centrale che convoglia i rifiuti in fogne occasionali. La luce viene fornita da lampade a olio, muschio rilucente o gas sempre infuocati che provengono dalla roccia. Gli abitanti di Oenkmar sanno come incanalare questi gas per diversi usi.

La città è stata costruita sopra una collina rocciosa, su una serie di pianori concentrici che salgono fino al Grande Tempio. Ogni pianoro sale di circa 30 metri, formando una scogliera a picco. All'altezza di 90 metri si trova il Giardino di Oenkmar, una foresta fungosa cresciuta da un burrone profondo 30 metri. I pianori sono collegati da una scala scavata nella roccia, mentre la cittadella è stata costruita su un ripido pendio a sudest. Il punto più alto della cittadella raggiunge i 60 metri.

La città di Oenkmar è un grande labirinto pieno di piccole strade strette e può essere suddivisa in sette distretti. Il pianoro più alto è chiamato Collina del Tempio ed è abitato principalmente dai preti e dai loro servitori. Scendendo al pianoro inferiore si può trovare il *Quartiere Religioso*, un'area residenziale riservata ai seguaci più zelanti del tempio, agli accoliti e agli studenti. A nord, a est e a sud si trova la città bassa, dove risiedono essenzialmente i lavoratori. I nobili, le famiglie ricche e la casta militare

vivono nella *Cittadella*, mentre i criminali e gli individui non desiderati rimangono nell'*Enclave*, a sud del tempio. A ovest dell'*Enclave* si trova l'*Ala Ovest*, un'area abitata normalmente dalle famiglie povere.

Alcuni grandi tunnel conducono dall'*Ala Ovest* e dal Giardino di Oenkmar a una serie di caverne, tunnel e laghi sotto al tempio. Questo è il luogo in cui i minatori estraggono i metalli e gli abitanti di Oenkmar coltivano piantagioni di funghi per nutrire la popolazione. Questi vegetali ricrescono dopo il raccolto in meno di un giorno. Tuttavia, una buona parte del cibo proviene direttamente dal clericato, che in questo modo mette al sicuro la propria autorità. In queste zone vengono spesso organizzate battute di caccia.

Oenkmar è protetta da un grosso muro difensivo e da torri fortificate. Dato che a volte si sono verificate delle invasioni dalla Dimensione del Fuoco, le mura sono pattugliate regolarmente. Sotto alla città si trova il regno della lava incandescente.

Un fenomeno unico fornisce l'acqua alla città di Oenkmar. Il vapore che non esce dai due crateri vulcanici, situati a 32 chilometri a ovest della caverna, si condensa nella volta sopra alla città causando una pioggia ogni 16 ore. L'acqua viene incanalata e conservata in appositi pozzi, e viene estratta quando necessario; quella in eccesso viene gettata nella lava in modo da produrre altro vapore.

Quando piove, gli abitanti di Oenkmar dormono. La pioggia dura circa due ore, ma la gente continua a dormire per altre quattro ore. In questo periodo, i nativi della città possono recuperare energie per gli incantesimi. Durante la pioggia, inoltre, viene ordinato il coprifuoco nella città bassa, nell'*enclave* e nell'*ala ovest* e le strade sono spesso pattugliate.

Entrare in Oenkmar

La città può essere raggiunta cavalcando gli animali alati, grossi uccelli nativi di Orchettirossia. Gli abitanti di Oenkmar possiedono questi uccelli e utilizzano alcuni oggetti magici per trovare la strada attraverso il vapore. La via più pratica per entrare in Oenkmar è quella del teletrasporto,

per coloro che dispongono di questo potere. Un metodo meno esaltante è quello di farsi catturare e farsi portare nella città come schiavi.

L'accesso più particolare, tuttavia, si trova nello Gnollistan del Sud, situato in una caverna 240 metri sopra a Oenkmar. In questo luogo si apre occasionalmente una voragine esattamente sopra al Giardino di Oenkmar; chiunque cada può atterrare su un terreno soffice e probabilmente sopravvivere. Tuttavia, perde metà dei suoi Punti Ferita per la mancanza d'aria durante la caduta, più 4d6 punti per l'impatto. La caduta non viene notata dalle guardie della città, ma solamente dalle sanguisughe dei funghi.

Le strade di Oenkmar

1. Ponti di Fuoco: queste impressionanti strutture costruite sopra alla lava collegano due edifici fortificati e una piccola isola a sud. I ponti vengono usati per gettare acqua o proiettili contro gli invasori provenienti dalla Dimensione del Fuoco. Quest'area è sempre protetta da numerose pattuglie.

2. Mura difensive: la città è circondata da alte mura in pietra senza porte. Progettate per tenere la gente all'interno della città, l'unica via per accedere alle mura sono le torri disposte a intervalli regolari intorno alla città.

3. Ponti dell'Enclave: questi ponti vengono normalmente usati per passare dall'*Enclave* all'*Ala Ovest*. Il passaggio è bloccato da alcune guardie che controllano l'identità degli individui che vogliono attraversare il ponte. I criminali non possono abbandonare l'*enclave*. Per usare il ponte bisogna pagare un pedaggio che ammonta a 1 quetzal. Il ponte viene anche usato per rilevare gli intrusi provenienti dalla Dimensione del Fuoco.

4. Passaggio degli schiavi: un passaggio stretto e tortuoso conduce dall'*Ala Ovest* nelle caverne sotto al tempio. Si tratta del passaggio usato dagli schiavi per recarsi al

(Continua a pagina 27)

Questo gioco è una simulazione delle guerre che ebbero luogo tra i dieci capi delle tribù delle Terre Brulle nel vano tentativo di acquisire la supremazia sulla regione. Possono partecipare al gioco da 2 a 6 giocatori, ciascuno dei quali rappresenta una coalizione di tribù. La durata del gioco è di circa 2 ore e 30 minuti per quattro giocatori.

1. Componenti del gioco

Oltre al materiale fornito con questo Atlante, bisogna disporre di due contenitori e di dadi a sei, otto e venti facce. Gli altri componenti sono elencati di seguito.

Mappa: La mappa raffigura "Il mondo secondo gli orchetti". Le Terre Brulle sono suddivise in dieci territori tribali, posti nella parte centrale della mappa. Le rotte commerciali, in rosso, collegano i centri commerciali più importanti. Su un lato della mappa sono riportate le tabelle relative ai risultati dei combattimenti e alla sequenza di gioco. Sono inoltre presenti sulla mappa dei riquadri in cui sono indicati i punteggi dei vari capi.

Segnalini delle coalizioni: Quattro serie di segnalini servono ad indicare a quale giocatore appartengono capi e territori.

Capi: Ogni capo è nativo di un territorio. Ogni capo viene identificato dal colore, dal nome ed a due numeri riportati sul suo segnalino, che rappresentano la sua forza e quella della sua feroce guardia personale (vedi "Capi").

Orde: Ogni segnalino di orde rappresenta 100 guerrieri armati, di uno specifico territorio e di una determinata razza (goblin, gnoll o orchetti di una particolare tribù, vedi "Reclutamento delle orde").

Macchine da guerra: Si tratta di enormi macchinari utilizzati in combattimento. Questi segnalini sono contrassegnati dalla scritta "Macchina da guerra" e da un numero (vedi "Macchine da guerra").

Fortezze: Questi segnalini rappresentano caverne fortificate sotterranee. Sono riconoscibili per la presenza di un simbolo che raffigura l'ingresso di una caverna e di un numero nell'angolo superiore destro (vedi "Fortezze").

Carovane: Le carovane dei mercanti sono rappresentate da segnalini bianchi. Le due lettere presenti su ognuno di questi segnalini ne indicano il punto di partenza e la destinazione sulle rotte commerciali (vedi "Carovane").

Oro: Sul retro dei segnalini dell'oro è raffigurata una moneta d'oro. Sull'altro lato è indicato il valore in **punti d'oro**, ciascuno dei quali rappresenta 1.000 monete d'oro (vedi "Oro").

Miniere: Questi segnalini sono riconoscibili per la presenza di una pala e un piccone (vedi "Miniere").

Spie: Ciascuno di questi segnalini raffigura un personaggio con un mantello e un pugnale e presenta la scritta "Spia" e un numero (vedi "Spie").

Sciamani: Questi segnalini sono riconoscibili in quanto raffigurano personaggi che portano un bastone e per la presenza della scritta "Sciamano" (vedi "Sciamani").

2. Preparazione del gioco

Scegliete una serie di segnalini di coalizione tribale per ogni giocatore. Ponete i segnalini dell'oro e delle carova-

ne in un contenitore opaco (il recipiente dell'oro). Mettete da parte i segnalini dei capi e ponete gli altri segnalini grandi in un secondo contenitore opaco (il recipiente delle tribù). Tutte le volte che bisognerà estrarre un segnalino da uno dei recipienti lo si dovrà fare a caso, senza osservarne il contenuto.

Estraete a sorte un capo per ogni giocatore e ponetegli altri nel recipiente delle tribù, mischiandoli con gli altri segnalini. Ogni giocatore estrae cinque segnalini dal recipiente delle tribù, li guarda e li pone davanti a sé a faccia in giù. Questi segnalini costituiscono la mano del giocatore, ovvero le sue forze segrete. Ogni giocatore può scartare un qualunque numero di segnalini in suo possesso e sostituirli con un uguale numero di segnalini dell'oro estratti dal recipiente dell'oro. I segnalini scartati devono essere rimessi nel recipiente delle tribù. Ciascun giocatore deve porre il proprio oro a faccia in giù davanti a sé. Questo oro costituisce il suo tesoro segreto.

Tutte le carovane estratte in questa fase devono essere poste sulla mappa nel loro punto di partenza (vedi "Carovane"). Continuate ad estrarre segnalini fino a quando avrete tutto l'oro che vi spetta. Ora si può cominciare a giocare a ORCWARS!

3. Sequenza di gioco

Nel primo turno, inizia il giocatore che ottiene il numero più alto con 1d20 (in caso di parità, tirate di nuovo). Nei turni successivi, il giocatore che ha il totale più basso di livelli di Autorità (per calcolare questo totale si sommano i livelli di Autorità di tutti i capi di ogni coalizione) *decide* chi gioca per primo. In caso di parità, la decisione spetta al giocatore che ha il totale più basso di territori controllati e fortezze (si veda "Vittoria"); in caso di ulteriore parità, si determini il giocatore in modo casuale. Una volta che si è determinato quale giocatore deve iniziare, gli altri giocatori cominceranno dopo di lui procedendo in senso orario.

Ogni turno di gioco è suddiviso in tre fasi: la fase delle carovane, la fase delle tribù e la fase degli scambi.

A. Fase delle carovane: Spostate le carovane sulla mappa di uno spazio lungo gli appositi percorsi verso la loro destinazione (vedi "Carovane"). Quando la raggiungono, ponete le carovane nel recipiente dell'oro.

B. Fase tribale: Il primo giocatore sceglie tutte le azioni dei punti da B1 a B7. Gli altri giocatori ripetono, a turno, la stessa sequenza. Si noti che i punti B3-B6 (contrassegnati da un asterisco) possono essere eseguiti nell'ordine desiderato dal giocatore; tuttavia, tutte le azioni previste da uno stesso punto devono essere svolte contemporaneamente. Per esempio, un giocatore non può reclutare orde (B3), muovere (B4), quindi reclutare nuovamente orde in un'altra zona (B3). Ogni giocatore deve raccogliere tutti i segnalini delle orde, quindi muovere tutti i propri eserciti, o viceversa.

B1. Nuove carovane: Ponete le carovane che avete nella vostra mano in corrispondenza del loro punto di partenza sulla mappa.

B2. Rinforzi: Estraete i segnalini dal recipiente delle tribù. Ogni giocatore ha diritto a pescare un segnalino per turno. Inoltre, è possibile acquistare un segnalino in più spendendo un punto di oro, fino a un massimo di quattro

segnalini per turno (vedi "Oro"). Tutto l'oro speso va rimesso nel recipiente dell'oro, mentre i segnalini vanno posti nella propria mano a faccia in giù. Ogni coalizione non può avere più di 10 segnalini al termine del turno (vedi il punto B7). Una coalizione che non ha capi sulla mappa può pescare una nuova mano di sei segnalini scartando la mano precedente, invece di estrarre un segnalino.

B3. Reclutamento*: Ponete tutti i segnalini sulla mappa, in base alle regole relative (vedi "Reclutamento di orde", "Fortezze", "Miniere", "Macchine da guerra" e "Sciamani").

B4. Movimento*: Potete muovere gli eserciti e i capi sulla mappa, quindi raccogliere l'oro da eserciti e capi (vedi "Movimento", "Oro" e "Trasferimento dell'oro").

B5. Combattimento*: Risolvete i combattimenti, catturate capi e oro e effettuate le trattative (vedi "Cattura dei capi", "Combattimento" e "Carovane").

B6. Tradimento*: Mostrate le spie nella vostra mano per esaminare la mano di un altro giocatore, per rubare oro o segnalini dalla mano di un altro giocatore, o per tentare un tradimento (vedi "Spie").

B7. Bottino e miniere: Raccogliete l'oro delle miniere e ponete l'oro sugli eserciti scatenati (vedi "Oro", "Miniere" e "Orchetti scatenati"). Scartate i segnalini in eccesso dalla vostra mano (vedi B2).

C. Fase degli scambi: Tutti i giocatori che hanno capi in territori adiacenti possono scambiarsi segnalini o oro, oppure il controllo di territori.

4. Vittoria

Esistono vari modi di vincere una partita a ORCWARS! Quando viene raggiunta una delle seguenti condizioni di vittoria, il gioco ha termine e viene proclamato il vincitore.

1. Una coalizione con cinque o più capi sulla mappa al termine di un turno di gioco ottiene una vittoria politica.
2. Una coalizione che controlla 12 o più fortezze e/o territori al termine di un qualunque turno di gioco ottiene una vittoria militare.
3. Una coalizione con 35 o più punti d'oro al termine di un qualunque turno di gioco ottiene una vittoria economica.

Il capo che comanda l'esercito più potente nella coalizione che ha vinto diviene il Re Supremo. Ha così inizio una nuova era di governo.

5. Capi

I capi servono a reclutare orde, costruire macchine da guerra, spostarle sulla mappa e conquistare territori. Come le orde, i capi vengono posti sulla mappa nella fase B3 (vedi "Controllo dei territori" e "Reclutamento delle orde"). Un capo con una o più orde forma un **esercito**.

Per evitare confusioni, ponete i segnalini di coalizione tribale nelle caselle dei capi per indicare a chi appartengono i capi. Si possono porre i segnalini delle orde nella casella di un capo quando un esercito raggiunge un numero di segnalini tale da non essere facilmente maneggiabile sulla mappa. Ogni capo può comandare un qualunque numero di orde.

Sul segnalino di ogni capo sono stampati due numeri.

ORCWARS!

Il primo, posto nell'angolo superiore sinistro, indica il suo livello di **autorità**, ovvero la sua capacità di comandare le orde indisciplinate e gli altri capi della coalizione; questo numero ne rappresenta anche la forza in combattimento. L'altro numero rappresenta il valore di **servilismo**, ovvero la vile e ossequiosa lealtà che il capo offre alla propria coalizione e ai capi alleati. Quando viene richiesto un **controllo** dell'autorità o del servilismo, tirate 1d8. Se il numero ottenuto è uguale o inferiore al valore indicato sul segnalino, il controllo ha successo. Un risultato di 8 costituisce sempre un fallimento.

6. Cattura dei capi

Ogni volta che un capo resta privo di orde in presenza di orde nemiche o di una carovana al termine di una battaglia, può essere catturato. Per evitare la cattura, un capo deve effettuare con successo un controllo del servilismo. In tal caso, il capo si ritira normalmente (vedi "Combattimento").

Un capo prigioniero resta con chi lo ha catturato fino al termine del combattimento (fase B5). Il capo può quindi essere ceduto a un qualunque giocatore in cambio di un riscatto. Il riscatto può consistere in un pagamento in oro, nello scambio di segnalini, o nel trasferimento del controllo di territori o di orde prive di comandante. Se un giocatore riscatta un capo, questo passa nella mano del suo nuovo possessore. Se le orde che effettuano la cattura sono prive di un comandante o se il giocatore che ha catturato il capo non lo cede in cambio di un riscatto, il capo viene giustiziato e il segnalino viene posto nuovamente nel recipiente delle tribu. Lo stesso capo può quindi tornare in gioco come figlio o fratello del defunto.

Se un capo viene catturato da una carovana, questo rimane con la carovana, che continua il suo percorso fino al raggiungimento della destinazione. Il capo viene quindi giustiziato e il suo segnalino viene posto nel recipiente delle tribu. Se un giocatore distrugge la carovana, libera il prigioniero e lo pone nella propria mano.

7. Controllo dei territori

I territori delle Terre Brulle (contrassegnati sulla mappa da bordi spessi) sono gli unici che possono essere controllati; in essi possono essere posti miniere e fortezze. Gli altri territori presenti sulla mappa sono nazioni sovrane: al loro interno possono essere effettuate solo razzie (vedi "Orchetti scatenati"). Una coalizione ottiene il controllo di un territorio quando vi pone un capo (vedi "Reclutamento delle orde") o conquistandolo in combattimento.

Se un capo non è ancorato a un posto sulla mappa, il suo territorio di origine è considerato neutrale, a meno che non sia stato già catturato da un altro esercito o capo. Se nella mano di un giocatore vi è il capo di un territorio, lo può rivelare nella fase B3 (insieme alle orde native corrispondenti che possiede) e pretendere il controllo del territorio in questione. I due casi esaminati di seguito valgono solo quando il capo viene posto sulla mappa direttamente dalla mano di un giocatore:

Caso 1: Se nel territorio sono presenti orde neutrali o prive di comandante della stessa razza, queste si unisco-

no automaticamente all'esercito del capo. Se vi è una fortezza non occupata, il capo ne prende automaticamente possesso.

Caso 2: Se nel territorio sono presenti un capo nemico, un esercito nemico o orde prive di comandante di un'altra razza, si svolge una battaglia (vedi "Combattimento"). Se queste si trovano all'interno di una fortezza, il valore di combattimento di quest'ultima non viene considerato, dato che il nuovo capo attacca il nemico dall'interno, penetrando nella fortezza attraverso i tunnel sotterranei.

Un capo cattura automaticamente un territorio non occupato quando termina in esso il proprio movimento. Ponete il segnalino della coalizione appropriata nel territorio quando qualcuno assume il controllo. Rimuovete il segnalino quando il territorio diviene neutrale (vedi "Territori neutrali"). Il controllo di un territorio permane anche quando questo non è più occupato.

8. Reclutamento delle orde

Il reclutamento delle orde consiste nel porre sulla mappa i segnalini di orde, capi, fortezze, miniere, sciamani o macchine da guerra.

I capi e le orde possono essere posti solo nei loro territori di origine. Per poter porre sulla mappa delle orde, un capo deve essere posto con esse o essere già presente nel territorio. Per esempio, un giocatore che abbia un capo orchetto a Trollhattan (territorio dei troll) può porre sulla mappa delle orde di troll, sotto il comando del capo orchetto (vedi "Macchine da guerra" e "Fortezze").

Un capo non può reclutare orde in un territorio occupato da forze nemiche, a meno che non venga posto sulla mappa direttamente dalla mano di un giocatore (vedi "Controllo dei territori"). Se un capo con un esercito si è spostato via terra per entrare in un territorio, deve sconfiggerne gli occupanti prima di poter effettuare il reclutamento. Dopo aver occupato un territorio, un capo può lasciarvi delle orde senza comandante quando lo lascia. Il territorio resta sotto il controllo del giocatore finché un capo nemico sconfigge tali orde e ne assume il comando.

Un capo assume automaticamente il comando di orde neutrali o alleate prive di comandante se sono native del suo territorio. Assumere il comando di orde di un'altra razza è però rischioso, anche all'interno della stessa coalizione. Il giocatore deve anzitutto mostrare tutti i segnalini della sua mano che intende reclutare in un territorio nel turno in corso. Quindi il capo deve effettuare un controllo dell'autorità per convincere le orde ad unirsi al suo esercito. Se fallisce il controllo, le orde lo attaccano immediatamente. Se il capo e il suo esercito vengono distrutti o costretti a ritirarsi, il territorio diventa neutrale, così come le orde ribelli sopravvissute (vedi "Territori neutrali"); in tal caso, rimuovete il segnalino della coalizione tribale dal territorio. Se i ribelli catturano un capo, lo giustiziano immediatamente.

Un capo può cercare di assumere il controllo di orde alleate prive di comandante, o di orde della sua stessa razza, in qualunque momento si trovi in loro presenza durante il turno (prima, durante o dopo un movimento o una ritirata). Ogni capo può effettuare un tentativo per ogni orda per turno.

9. Territori neutrali

I territori neutrali sono quelli che non sono controllati da una coalizione tribale. Qualunque capo o esercito che entri in un territorio neutrale ne assume il controllo. Se orde prive di comandante occupano un territorio neutrale, queste devono essere sconfitte in combattimento o venire sottomesse al comando di un capo della stessa razza (vedi "Controllo dei territori").

10. Movimento

Un'orda non può muoversi senza un capo. Un esercito si sposta via terra da un'area ad un'altra adiacente a ogni turno. I capi privi di orde possono spostarsi da due territori non occupati per turno. I fiumi e le altre caratteristiche del terreno non hanno effetto sul movimento.

Un capo deve fermarsi e terminare il proprio movimento se intende ottenere il controllo di un territorio non occupato in cui entra; se non si ferma, il controllo del territorio non muta. Un capo che passi da solo attraverso un territorio occupato dal nemico deve superare un controllo del servilismo, altrimenti è costretto a combattere (vedi "Combattimento"). Quando un esercito entra in un territorio occupato dal nemico ha automaticamente luogo una battaglia. Un capo può lasciare delle orde prive di comandante solo all'interno delle Terre Brulle.

Tutte le razze umanoidi possono spostarsi sotto terra, nel labirinto di tunnel e caverne che si estende al di sotto delle Terre Brulle. Si tratta di un sistema che consente di spostarsi rapidamente da un'area ad un'altra ad essa non adiacente. D'altra parte, le natura dei cunicoli sotterranei è tale che simili spedizioni rischiano di smarrirsi.

Un esercito o un capo devono trovarsi all'interno di una fortezza per poter iniziare il movimento sotterraneo. Tirate 1d20. Se ottenete 20, l'esercito incontra un'orrenda morte nelle profondità sotterranee. Se ottenete 19, l'esercito si perde nei labirinti del sottosuolo. Ponete l'esercito nella casella "Perso nel buio" sulla mappa e tirate nuovamente nel turno successivo alla fase B4. Se ottenete un qualunque altro risultato, l'esercito (o il capo) possono essere spostati in una qualunque delle fortezze del giocatore. Se il giocatore non dispone di altre fortezze, l'esercito compare in uno dei territori numerati sulla mappa (determinato sulla base del tiro del dado), compreso il territorio di partenza. Se il territorio è occupato, chi lo invade deve attaccare immediatamente. Se gli occupanti dispongono di una fortezza (vedi "Fortezze"), il suo valore di combattimento non viene considerato, dato che gli attaccanti provengono da un passaggio sconosciuto.

Ogni volta che un capo o un esercito che porta dell'oro (vedi "Carovane" e "Orchetti scatenati") entra in un territorio alleato, l'oro può essere immediatamente trasferito nella mano del giocatore, a faccia in giù.

Un capo non può entrare in un territorio occupato dal nemico se in questo modo fosse costretto ad attaccare più di una volta nello stesso turno.

11. Trasferimento di segnalini

Due o più eserciti alleati possono terminare il proprio

movimento nello stesso territorio. Tuttavia, il trasferimento di segnalini da un capo a un altro non è semplice. Un capo che riceve oro o macchine da guerra deve superare un controllo dell'autorità, altrimenti il trasferimento viene impedito dall'altro capo. In quest' caso nel turno incorso non può aver luogo nessun altro trasferimento. Le orde possono essere trasferite nello stesso modo, ma il nuovo capo deve superare un controllo dell'autorità, altrimenti le orde trasferite diventano neutrali. Le orde neutrali attaccano subito tutti gli eserciti e i capi presenti. Il trasferimento ha luogo al termine dei movimenti nella fase B4.

12. Operazioni con più capi

Due o più eserciti della stessa coalizione tribale possono combattere nello stesso territorio. Possono tuttavia essere utilizzati solo in attacchi separati, da effettuare in successione, dato che i capi umani sono ben noti per l'incapacità di cooperare e di coordinare le loro operazioni. Spetta al giocatore la scelta dell'esercito che deve combattere per primo. Se questo viene sconfitto, il capo dell'altro esercito prende sotto il proprio comando le orde costrette a ritirarsi e depone il capo sconfitto (se è ancora vivo). Il capo deposto torna nella mano del giocatore, a meno che non fallisca un controllo del servilismo, nel qual caso si unisce alla coalizione che ha il totale più basso di livelli di autorità, in tentativo di assumere una posizione preminente in un clan più piccolo; in questo caso, il capo sconfitto viene immediatamente posto nella mano dell'altro giocatore. Le orde passate sotto il comando del nuovo capo continuano a combattere normalmente.

13. Macchine da guerra

Ogni macchina da guerra aggiunge il proprio valore di combattimento alla forza di combattimento dell'esercito attaccante. Una macchina da guerra, per potersi muovere, deve essere trasportata da un'orda. In un esercito non può essere presente più di una macchina da guerra per orda. Le macchine da guerra possono essere lasciate solo all'interno delle fortezze; in caso contrario, se lasciate incustodite vanno rimesse nel recipiente delle tribù.

Una macchina da guerra viene posta sulla mappa durante la fase B3, sotto il comando di un capo nel suo territorio di origine. Per costruire una macchina da guerra va spesa una quantità d'oro pari al suo valore di combattimento. Il capo e il suo esercito possono quindi muoversi normalmente con la macchina da guerra e attaccare altri territori. Le macchine da guerra utilizzate con successo contro una fortezza nemica la distruggono (la fortezza va in tal caso rimessa nel recipiente delle tribù). Le macchine da guerra utilizzate in un attacco fallito contro una fortezza vengono distrutte e vanno rimesse nel recipiente delle tribù. Le macchine da guerra non possono essere utilizzate in difesa e, sempre in difesa, non possono servire per soddisfare il risultato "S". Spetta al giocatore decidere se utilizzare una macchina da guerra in attacco.

14. Fortezze

Una fortezza può essere posta in un territorio sotto il

proprio controllo nella fase B3; tuttavia, la costruzione della fortezza richiede una quantità d'oro pari al suo valore di combattimento. In ogni territorio può essere costruita una sola fortezza. La costruzione non è possibile se nello stesso turno vengono reclutate orde potenzialmente ostili. Le fortezze permettono il movimento sotterraneo (vedi "Movimento").

Ogni fortezza ha una guarnigione che conta come forza di occupazione, nonché un valore di combattimento (il numero riportato sul segnalino). La sua funzione consiste nel difendere un territorio. Le fortezze non offrono protezione contro gli invasori che si muovono nel sottosuolo (vedi "Movimento") e contro le orde ribelli (vedi "Reclutamento delle orde" e "Controllo dei territori").

Il valore di combattimento di una fortezza va aggiunto a quello delle orde e dei capi che si trovano nel territorio. Un capo che si trova in una fortezza nel proprio territorio di origine riceve un bonus di +1 ai controlli del servilismo; un capo originario di un altro territorio riceve invece un bonus di +1 sui controlli dell'autorità.

15. Combattimento

Si verifica un combattimento quando un esercito (o un singolo capo che fallisce il controllo del servilismo) entra in un territorio occupato dal nemico. Anzitutto, tuttavia, va considerato il problema della lealtà.

Codice etnico: Se l'esercito di un giocatore contiene orde della stessa razza di un capo nemico contro il quale l'esercito sta combattendo, il capo del giocatore deve effettuare un controllo dell'autorità per ciascuno di queste orde prima della battaglia (e viceversa). Ogni orda per la quale il tentativo fallisce si unisce all'esercito nemico. Ignorate il codice etnico se il combattimento si svolge fra capi della stessa razza. Per esempio: un capo gnoll ha dei goblin nel proprio esercito e combatte contro la Regina dei Goblin. Il capo gnoll deve superare un controllo dell'autorità per ogni orda di goblin per evitare che passi all'esercito avversario. Ricordate che orde prive di comandante (indipendentemente dal fatto che siano neutrali o meno) si uniscono automaticamente a un capo della stessa razza che entri nel territorio in cui si trovano.

Una volta determinato come sono composte le forze in campo, sommate i valori di combattimento delle orde e dei capi delle due parti, sommando i valori delle macchine da guerra e fortezze coinvolte. Confrontate i valori dei due eserciti in modo da ottenere il rapporto di combattimento; le frazioni devono sempre essere arrotondate in favore del difensore. Tirate 1d6 e consultate la Tabella di combattimento sulla mappa. I risultati sono spiegati sotto:

- A: I risultati vanno applicati all'attaccante.
- D: I risultati vanno applicati al difensore.
- T: Effettuate un controllo dell'autorità per ogni orda nell'esercito; le orde che falliscono il controllo vanno rimosse dalla mappa e rimesse nel recipiente delle tribù. Le orde prive di comandante falliscono automaticamente il controllo. Le carovane perdono due segnalini dell'oro scelti a caso e, se hanno ancora oro, si allontanano di due fermate sul proprio percorso.
- E: L'esercito viene distrutto e il capo può essere catturato.

to. Le carovane vengono distrutte e l'oro catturato.

- O: Effettuate un controllo dell'autorità per ogni orda dell'esercito che non è nativa della patria del capo; le orde che non superano il controllo vanno rimosse dalla mappa e rimesse nel recipiente delle tribù. Le orde prive di comandante falliscono automaticamente il controllo. Le carovane perdono un segnalino dell'oro scelto a caso e, se hanno ancora oro, si allontanano di una fermata lungo il proprio percorso.
- R: L'esercito si ritira in un qualunque territorio adiacente non occupato o sotto il controllo della propria coalizione (i capi da soli possono ritirarsi fino a due aree di distanza). Se non esiste alcun territorio che soddisfi queste condizioni, l'esercito viene distrutto e il suo capo catturato. Le orde prive di comandante vengono distrutte quando sono costrette a ritirarsi e vengono rimesse nel recipiente delle tribù. Se l'esercito che si ritira difende una fortezza, deve ritirarsi utilizzando il movimento sotterraneo. Se lo termina in un territorio occupato da unità nemiche, deve attaccarle subito (vedi "Fortezze"). Le carovane si ritirano alla fermata successiva lungo il proprio percorso; l'attaccante può scegliere di inseguirle (se si trovano ancora in un territorio non occupato) ed attaccarle ancora con una penalità di -1, o di terminare il combattimento.
- C: Le orde si arrendono e si uniscono all'esercito nemico; il capo può essere catturato. Le carovane vengono distrutte e l'oro che trasportano catturato.
- S: Si verifica uno scambio. L'esercito più debole viene distrutto, mentre il suo capo perisce eroicamente sul campo. L'esercito avversario subisce una perdita almeno uguale al valore di combattimento dell'esercito eliminato. Rimuovete la quantità d'oro appropriata da una carovana, rimettendola nel recipiente dell'oro, se era questa la parte più forte. In caso contrario, i sopravvissuti catturano l'oro (se sopravvive soltanto il capo, l'oro residuo viene perduto). In entrambi i casi, se la parte più forte non dispone di un numero di orde sufficiente per assorbire le perdite richieste, anche il suo capo perisce eroicamente sul campo (tutte le unità perse vanno poste nel recipiente delle tribù).

Note sulle ritirate: Quando un difensore sopravvive a un attacco senza ritirarsi, deve farlo l'attaccante. Se sopravvivono solo due capi nemici senza orde, l'attaccante deve ritirarsi (nessuno viene catturato). Se il combattimento ha luogo prima del movimento, una ritirata conta come un movimento effettuato.

Note sulle fortezze: I controlli dell'autorità non hanno effetto sulle fortezze, benché si applichino normalmente alle altre orde. Il valore di combattimento di una fortezza va utilizzato per la determinazione dei risultati di uno scambio, ma questa non va rimossa al termine del combattimento. Per la cattura di una fortezza va ottenuto un risultato R, E o C; un capo evita sempre la cattura con i risultati T e O se si difende all'interno di una fortezza.

16. Carovane

Le carovane estratte dal recipiente dell'oro vanno giocate

ORCWARS!

alla successiva fase B1 del giocatore. I segnalini delle carovane sono riconoscibili nella mano di un giocatore in quanto sono gli unici di colore bianco, ma vanno tenuti a faccia in giù.

Una carovana si muove di uno spazio per turno lungo la propria rotta fino a che non raggiunge la propria destinazione o subisce una razzia. La lettera nell'angolo superiore sinistro del segnalino di una carovana ne indica il punto di partenza, mentre l'altra lettera indica la destinazione (secondo le indicazioni riportate sulla mappa). Le carovane non possono mai tornare indietro.

Se una carovana viene attaccata, estrae un segnalino dell'oro, che indicherà il numero di segnalini dell'oro trasportati. Estrae il numero appropriato di segnalini dal recipiente dell'oro. Il valore totale dell'oro trasportato da una carovana ne rappresenta anche la forza di combattimento. Se più carovane si trovano nello stesso spazio, sommate i valori di combattimento. Se in questa fase estrae dei segnalini di carovane, questi vanno ad aggiungersi alla mano del giocatore e continuate l'estrazione fino ad aver pescato i segnalini necessari (vedi "Oro").

Lasciate l'oro sotto il segnalino della carovana e risolvete il combattimento (vedi "Combattimento"). Una volta noto il valore di combattimento di una carovana, l'attaccante deve continuare la battaglia. Se la razzia riesce o la carovana raggiunge la propria destinazione, il relativo segnalino va rimesso nel recipiente dell'oro. Le carovane non possono essere attaccate quando si trovano all'interno delle città (gli spazi neri presenti lungo il percorso).

Se la carovana viene raziata, l'oro catturato resta, a faccia in giù, sull'esercito vittorioso. L'esercito deve riportare, in una delle mosse successive, l'oro in un territorio controllato dalla propria coalizione prima che questo possa essere trasferito nella mano del giocatore; l'oro non può essere usato prima di allora.

17. Oro

I segnalini dell'oro hanno valori variabili. Quando viene menzionato l'"oro", si fa riferimento al valore complessivo di un segnalino dell'oro. Non è possibile ottenere il resto quando si spende l'oro; per esempio, se un giocatore vuole costruire una fortezza che costa tre punti d'oro e dispone di un solo segnalino del valore di quattro punti, deve spendere il segnalino senza ottenere alcun resto.

L'oro di una coalizione tribale ne costituisce il tesoro. Il tesoro va tenuto nella mano del giocatore, a faccia in giù. I segnalini del recipiente delle tribù possono essere acquistati al prezzo di un punto d'oro per segnalino e vanno estratti casualmente. I segnalini dell'oro spesi vanno rimessi nel recipiente dell'oro. I segnalini acquistati vanno posti nella mano del giocatore, a faccia in giù.

I segnalini dell'oro falsi sono privi di valore e possono essere utilizzati solo per ingannare un altro giocatore (vedi "Spie") nel corso delle trattative che comportano la raccolta di oro (fase B4). Le carovane con valore "0" sono semplici esche; l'oro falso viene comunque catturato.

18. Miniere

I segnalini delle miniere possono essere posti in un

qualsiasi territorio delle Terre Brulle sotto il controllo della propria coalizione nella fase B3. In ogni territorio può essere posta una sola miniera. Ogni miniera frutta al proprio possessore un segnalino dell'oro nella fase B7 se in quel momento è presente un'orda da impiegare per l'estrazione. L'oro così guadagnato va posto direttamente nella mano del giocatore. I capi non possono produrre oro; possono farlo solo le orde, anche se prive di comandante. Se in un territorio neutrale vi sono delle orde e una miniera, l'oro estratto resta sulla mappa.

Se il segnalino estratto dal recipiente dell'oro è una carovana, questa va posta nella mano del giocatore (le notizie relative alle carovane circolano con rapidità, impegnando i minatori in inutili spedizioni; la miniera non produce oro in quel turno). Se il segnalino della carovana viene estratto per una miniera neutrale, tale carovana va piazzata immediatamente sulla mappa.

19. Spie

Una spia può essere utilizzata per prendere un segnalino dalla mano di un altro giocatore, per spiare la mano completa di un altro giocatore, o per tentare un tradimento. I segnalini delle spie vanno rivelati nella fase B6, ma non vanno piazzati sulla mappa. L'uso di un segnalino di spia può essere vanificato dall'avversario se questo gioca a sua volta una spia. Dopo essere state utilizzate, le spie vanno rimesse nel recipiente delle tribù.

Tradimento: Un giocatore può tentare di corrompere un capo nemico con dell'oro e l'ausilio di una spia. Non si può effettuare un tentativo di tradimento contro una coalizione che ha un solo capo.

Il costo totale del tentativo di tradimento equivale alla somma del livello di servilismo del capo e del valore della spia (il numero riportato sul segnalino). Il capo effettua un controllo del servilismo, con una penalità sul tiro del dado pari al valore della spia. Se il controllo ha successo, il capo rimane fedele alla propria coalizione e uno dei segnalini dell'oro utilizzati per corromperlo passa nella mano del giocatore che lo controlla. La spia viene quindi rimessa nel recipiente delle tribù.

Se il capo non supera il controllo del servilismo, rimuovete il segnalino di controllo e sostituitelo con quello del giocatore che ha effettuato il tentativo di corruzione. Il territorio occupato dal capo e tutti i segnalini sotto il suo comando appartengono ora all'altra coalizione. Rimettete la spia nel recipiente delle tribù e tutto l'oro nel recipiente dell'oro. Se nello stesso territorio è presente un altro capo, viene attaccato con il suo esercito dal traditore, secondo le normali procedure di combattimento.

Dopo aver mostrato la sua mano completa, una fazione priva di capo può utilizzare una spia con un bonus di +2 senza dovere effettuare alcun pagamento. La mano del giocatore viene quindi nuovamente rivolta a faccia in giù.

20. Sciamani

Uno sciamano viene posto sulla mappa sotto il comando di un capo (con un limite massimo di uno sciamano per capo) durante la fase B3. Gli sciamani seguono sempre il vincitore delle battaglie nelle quali sono coinvolti, indi-

pendentemente dal fatto che si tratti di un difensore che respinge un attacco o di un attaccante che cattura un territorio ("lo seguo la saggia voce dell'Unico Vero Condottiero!"). Se non vi è alcun capo vittorioso da seguire, lo sciamano fugge in un territorio determinato casualmente utilizzando le regole per il movimento sotterraneo, ove resta fino a che non viene raccolto dal primo capo che entra in quel territorio. Le carovane non hanno alcun effetto sugli sciamani.

Uno sciamano dà ai tiri di dado effettuati in combattimento (sia in attacco che in difesa) e ai controlli dell'autorità e del servilismo del suo capo un bonus di +1. Uno sciamano che viene a trovarsi in un territorio neutrale fornisce il proprio bonus in combattimento alle orde neutrali in esso eventualmente presenti.

21. Orchetti scatenati

Qualunque esercito o capo può decidere di effettuare razzie nei territori esterni alle Terre Brulle quando si trova in uno di essi. Un capo che effettua una razzia raccoglie quindi un segnalino dell'oro, come bottino, nella fase B7. L'esercito o il capo devono trasportare l'oro in un territorio controllato dalla propria coalizione. Se il segnalino estratto è una carovana, ponetela immediatamente a faccia in giù nella mano del giocatore (sono state raccolte notizie sulle carovane in partenza) e ripetete l'estrazione.

Ogni volta che un esercito effettua una razzia in terre straniere, il suo capo deve effettuare un controllo dell'autorità; se lo fallisce, un'orda diserta e se ne torna in patria con un segnalino dell'oro (sia l'orda che l'oro vanno estratti casualmente). Se l'esercito è tutto della stessa razza del proprio comandante, per superare il controllo è sufficiente un punteggio di 5 o meno con 1d8.

Se il giocatore ha almeno un territorio sotto il proprio controllo, ponete l'orda in fuga direttamente nella sua mano. In caso contrario, rimettetelo nel recipiente delle tribù; l'oro sottratto viene perduto. Gli eserciti possono trasportare una quantità illimitata di segnalini dell'oro.

I capi privi di esercito possono scatenarsi, ma trasportare un solo segnalino dell'oro; d'altra parte, non vanno soggetti al rischio di furti e diserzione.

22. Variante

L'uso di questa variante è consigliato per il gioco a cinque o sei giocatori.

Quando un capo viene ucciso mentre vi è un altro giocatore privo di capi (sulla mappa e nella mano), quest'ultimo può rivelare la propria mano e prendere il segnalino. Il capo viene quindi trasferito nella sua mano, e i segnalini vengono nuovamente rivolti a faccia in giù. Se un giocatore non è in grado di provare di avere almeno un capo nella propria mano (mostrandone il segnalino) entro tre turni dalla morte del proprio ultimo capo, tale giocatore viene eliminato. Tutti i segnalini in suo possesso vanno rimessi nei recipienti appropriati.

Quando un capo o un esercito di un giocatore attacca con un rapporto inferiore a 1-2, questo guadagna immediatamente un segnalino dell'oro, a titolo di riconoscimento dell'arroganza dimostrata.

(Continua da pagina 21)

loro posto di lavoro (le piantagioni di funghi o le miniere). Grandi cancelli di metallo vengono aperti solo per consentire il passaggio degli schiavi.

5. Entrata della miniera: gli individui più poveri della popolazione utilizzano questa entrata per accedere alle miniere sotto al tempio. Questa singola entrata è sempre presidiata da guardie, dato che la miniera appartiene al tempio. I minatori vengono perquisiti quando lasciano la cava per assicurarsi che non abbiano rubato nulla. Essi sono costretti a consegnare tutto ciò che estraggono al loro capo in cambio di una misera paga. Gli oggetti di valore trovati vengono conservati in un forziere prima di essere mandati alla forgia. Se qualcuno viene sorpreso a rubare, gli viene tagliata una mano. In caso di recidività, il ladro viene mandato nell'enclave.

6. Rifugio dei minatori: una taverna sinistra in cui i minatori passano il loro tempo libero a bere per dimenticare. Questo luogo è frequentato anche da criminali che spesso danno luogo a vere e proprie risse. Il proprietario è Huantepeca, un grande orco.

Nella taverna esiste un passaggio segreto che conduce nella cantina; si tratta in realtà di un covo di attivisti, guidati da Huantepeca, che stanno preparando un piano per impadronirsi delle miniere e invadere il tempio. Il loro obiettivo finale è quello di liberare la città dall'Alto Sacerdote e restituire la proprietà della miniera ai minatori.

7. Casa da gioco di Zapotec: Zapotec è l'esempio perfetto dei metodi di *rieducazione* dei preti. È un coboldo che è stato catturato anni addietro e successivamente spedito nell'enclave. Qui è riuscito a guadagnarsi da vivere grazie al suo ingegno e all'incredibile abilità nei giochi d'azzardo e nelle scommesse. Ha creato una casa da gioco in cui alcuni dei minatori più fortunati e la gente comune della città bassa spendono il loro denaro.

Tra i vari giochi disponibili ci sono i dadi, le carte e le freccette ed è possibile scommettere sul vincitore nei vari combattimen-

ti tra i galli che si tengono quotidianamente. Zapotec si trova spesso in questo luogo, vestito in modo impeccabile (per quanto possia esserlo un coboldo) e pronto ad accettare sfide e scommesse sui tavoli da gioco; è noto per essere un imbroglione.

8. Baracca di Ximanga: questa costruzione sgangherata viene qualificata come taverna. Ximanga è il capo di una banda di giovani teppisti e altri delinquenti. Essi sono facilmente riconoscibili per i crestini colorati, le giacche con le borchie e i disegni sulla faccia.

Il loro passatempo preferito è chiamato Segui il gioco del capo: la banda segue Ximanga, o uno dei suoi beniamini, imitando tutto ciò che fa. Normalmente, corrono per le strade dell'enclave picchiando gli individui che incontrano, rompendo porte e finestre e facendo altre azioni violente.

Questi teppisti possono essere assoldati singolarmente o in gruppo per portare a termine qualche missione malvagia. Il loro datore di lavoro non dovrebbe impegnarli troppo a lungo, dato che questi teppisti sono noti per gli improvvisi voltafaccia e per l'odio che provano per chiunque non faccia parte della loro banda. Spesso i teppisti svolgono affari loschi per il Rifugio dei minatori (vedi area 6).

9. Alloggi delle guardie: le sezioni principali della città sono separate da mura fortificate costantemente presidiate dalle guardie. Per passare da un distretto a un altro bisogna pagare un pedaggio di 1 qz. Inoltre, per accedere ai pianori più alti della città bisogna disporre di un distintivo speciale. Questi distintivi vengono normalmente consegnati dai preti del tempio a coloro che lavorano per i residenti nei pianori superiori. In caso contrario, gli abitanti comuni non possono recarsi in queste aree.

10. Torri difensive: queste strutture imponenti raggiungono un'altezza di 45 metri. Ciascuna torre è presidiata da 100 soldati dotati di baliste e catapulte. Una grata di metallo nella parte inferiore di ogni torre permette di accedere dalla città alle mura.

11. Taverna di Cuatepec: questa taverna è

uno dei luoghi più piacevoli che si possono trovare nella città bassa (ovviamente per gli standard degli orchetti). I clienti non devono temere di essere pugnalati. Solo occasionalmente si verifica qualche incidente, che viene però subito nascosto dal proprietario Cuatepec, un orchetto rosso con una gamba di legno.

La taverna offre del cibo decente per gli umanoidi e birra in boccali. Non ci sono alloggi disponibili nella taverna (e in nessuna parte la città), dato che non ci sono (o non ci dovrebbero essere) visitatori. Il concetto di affitto di un alloggio è sconosciuto in Oenkmar: se uno non è residente e non dispone quindi di un suo alloggio, è un visitatore. Cuatepec finge di avere stanze disponibili, se gli viene richiesto, e manda segretamente suo figlio (un piccolo orchetto anche lui con una gamba di legno) ad avvisare le guardie. La prigionia è l'unico "alloggio disponibile" per i visitatori.

12. Depositi di catrame: nella zona sudorientale della città, all'esterno delle mura, ci sono alcuni depositi di catrame. Una sporgenza consente ai lavoratori di far salire e scendere dei secchi per prelevare il catrame usato per le costruzioni e la creazione delle palle per il tlachtli (vedi area 17). Giovani orchetti corrono spesso per le strade calciando queste palle di catrame non ancora trattate e fingendo di essere dei campioni. Essi continuano a giocare fino a quando la palla non si squaglia trasformandosi in un cumulo di catrame appiccicoso. Si sentono spesso degli adulti che lanciano imprecazioni dopo aver pestato uno di questi disgustosi cumuli di catrame, mentre cercano rabbiosamente di pulirsi le suole delle scarpe.

13. Giardino di Oenkmar: difficilmente questo luogo verrebbe chiamato giardino dagli umani. Si tratta infatti di un'area umida piena di muschi, funghi e sostanze appiccicose in una palude in fondo a un burrone profondo 30 metri. Il luogo è infestato da sanguisughe, zanzare e altri insetti poco gradevoli. Un lago sporco occupa la parte centrale del giardino.

Una scala è stata costruita nel lato sud del burrone e conduce fino alla città. Gli abi-

OENKMAR, GIOIELLO DEGLI ABISSI

tanti di Oenkmar si recano spesso in questo luogo per cacciare e raccogliere cibi raffinati per la colazione, subito dopo la pioggia. Una cascata scende da uno strapiombo a nord della Collina del Tempio.

Il Giardino di Oenkmar ospita Angus McClintock (vedi *Personaggi e Interpreti* per dettagli) che si nasconde in questo luogo da alcune decadi. La sua magia ha finora impedito a chiunque di scoprirlo. Angus può offrire un rifugio e aiuto agli umani in difficoltà.

14. Mercato: questo edificio vagamente circolare è costituito da pilastri in pietra che sostengono un soffitto piatto. I prodotti delle piantagioni e il cibo fornito dal tempio vengono portati al mercato e venduti alla popolazione. Subito dopo una pioggia, un gran numero di carretti si dirige al mercato per portare il cibo, mentre la città è ancora addormentata. Non appena termina il periodo di riposo, il mercato si riempie di gente e il cibo viene rapidamente venduto.

Qui la tipica massaia orchetta trova gli ingredienti necessari per preparare deliziosi bocconcini quali trippa fermentata di lama, fegato essiccato di animale alato, polpette di fanghiglia, lingua di cavallo ripiena, muschi dolci, miele di uccello stigeo, funghi, stomaco di ratto, sale, spezie, qualche volta parti di una vittima sacrificata e molto altro!

Oltre al cibo, si possono acquistare schiavi, cavalcature, animali domestici, armi e armature. Quando ci si reca al mercato, bisogna prestare molta attenzione ai borseggiatori che sono molto numerosi nelle ore di punta.

15. Scala fortificata: questa è l'unica via per accedere al pianoro più alto della città. La scala, abbastanza ripida, è larga circa 15 metri ed è illuminata da una flebile luce blu generata da lampade a gas poste ogni 9 metri.

16. Bagni di vapore di Ixtayutla: questo edificio è stato costruito sopra a una crepa nel vulcano. In questo luogo si recano normalmente gli orchetti più anziani per migliorare la propria salute con i bagni di fango, le sorgenti calde e i gas terapeutici.



T bagni di vapore sono anche un luogo di incontro per gli orchetti più facoltosi che devono discutere di affari. Solo i più ricchi possono permettersi questa spesa. In questo luogo, inoltre, si può mascherare facilmente la propria identità grazie alla fitta presenza di vapore.

17. Arena di Atzanteotl: i giochi vengono normalmente organizzati per rompere la monotonia della vita quotidiana in questo ambiente chiuso. Ogni *sette piogge*, spettatori entusiasti gremiscono le gradinate per assistere alla partita di *tlachtli*, un gioco spesso organizzato per risolvere dei contenziosi.

Due squadre da 6 a 12 giocatori si incontrano nell'arena, un grande campo rettangolare. Lo scopo del gioco consiste nel riuscire a calciare una pesante palla nella porta avversaria. La palla è fatta con il catrame che si trova a sud di Oenkmar e ha ottime proprietà di rimbalzo.

I giocatori possono toccare la palla soltanto con i piedi, le ginocchia, i fianchi e i gomiti; la palla può rimbalzare contro i muri. La partita viene vinta dalla squadra che segna sei reti o che riesce a tirare la palla attraverso uno dei due piccoli cerchi di pietra che si trovano lungo i muri laterali del campo. I cerchi si trovano a 6 metri di altezza dal suolo e sono abbastanza piccoli da rendere l'impresa difficilissima.

I giocatori indossano elmetti di cuoio che coprono l'intera faccia e portano vestiti leggermente imbottiti per una maggiore protezione.

Il gioco è brutale. Di tanto in tanto squadre di schiavi o altri antagonisti si confrontano sul campo e spesso la squadra perdente viene sacrificata ad Atzanteotl. Il giocatore che segna ha la possibilità di confiscare gli abiti e i possedimenti di qualunque spettatore che lui e la sua squadra riescono a prendere. Questo è l'unico pagamento richiesto per assistere allo spettacolo.

Questo gioco è molto popolare e molti campioni di *tlachtli* sono considerati degli eroi tra la gente. Inutile dire che numerose sono le scommesse tra gli spettatori. Il *tlachtli* è un'abilità che può essere imparata (vedi il *Manuale del Giocatore*).

18. Casa di Coaxaca: questo luogo è conosciuto solamente dalla gente più facoltosa. La casa consiste di una serie di salette, decisamente confortevoli per le abitudini degli orchetti, dove i clienti possono trovare relax, compagnia e possono fumare il *peyotl*, una specie di droga estratta dai funghi locali. Se chi fuma il *peyotl* effettua con successo un controllo sull'intelligenza, può entrare in una qualsiasi dimensione in forma astrale. Il personaggio in questione si sveglia dopo 1d4 ore, quando termina l'effetto del *peyotl*. Molti individui si recano

spesso in questo luogo per cercare di risolvere i loro problemi.

Coaxaca, il proprietario hobgoblin, coltiva il peyotl nel seminterrato e tiene una scorta di peyotl seccato in un forziere chiuso a chiave. Il peyotl viene venduto al mercato a 100 qz per dose.

19. Biblioteca: questo vecchio edificio è stato costruito sopra a una piccola piramide ed è una delle strutture più vecchie create dagli elfi di Aengmor. Nella biblioteca si possono reperire numerosi libri antichi degli elfi che narrano la storia di Aengmor e riportano poesie degli elfi scuri, storie delle tenebre e antichi incantesimi dimenticati.

I libri più compromettenti (quelli che dimostrano che gli orchetti non sono stati i costruttori originali della città) sono stati chiusi in una cripta sotto alla biblioteca per ordine dei preti. Ci sono altri libri che contengono indizi sul passato, ma poiché il linguaggio Aengmoriano è decisamente diverso da quello corrente, agli studenti sfuggono queste informazioni.

20. Ponte alto: questa imponente struttura permette di attraversare un canyon profondo 60 metri pieno di lava rovente. Questo è il luogo in cui vengono giustiziati i traditori, che vengono buttati dal ponte nella lava sottostante.

21. Cancellone delle religioni: in Oenkmar esistono varie religioni oltre al culto di Atzanteotl. Gli altri Immortali non sono diversi da quelli venerati dalle tribù barbariche, ad eccezione del fatto che hanno nomi Oenkmariani come Axtzilotl, Xayudapec, Caraxtli, Ranivoratl, Uxtulmatl, Xogar, Yaxtchli e così via. I seguaci di alcuni culti non vanno d'accordo tra di loro; per questo motivo, alcuni vivono in una parte del quartiere religioso e gli antagonisti dall'altra parte. Il Cancellone delle religioni separa questi due sottoquartieri.

Atzanteotl è considerato l'Immortale più potente; tutti i seguaci lo venerano, anche quelli che si sono convertiti al culto di qualche altro Immortale minore. I PG possono trovare potenti alleati contro i fedeli di Atzanteotl se riescono a riconoscere i seguaci di altre religioni.

22. Scuola sacerdotale di Atzanteotl: in questo grande edificio risiedono i preti più potenti dediti al culto di Atzanteotl per approfondire la loro conoscenza clericale. La scuola insegna la "storia ufficiale" di Oenkmar, cioè quella che fa credere agli orchetti che la città fu costruita dai loro antenati. La scuola insegna anche dei metodi speciali per lanciare gli incantesimi adattati al culto di Atzanteotl. Questi preti possono lanciare *palle di fuoco* al quinto livello, *Evocazione degli elementali del fuoco* al nono livello e *Evocazione delle creature dalla Sfera dell'Entropia* al ventesimo livello.

23. Dimora di Xilochtl: Xilochtl è l'Alto Sacerdote di Oenkmar (vedi *Personaggi e Interpreti* per dettagli). Una squadra di troll con pesanti armature presidia questo edificio finemente decorato. I troll sono molto rari in Oenkmar e vengono assoldati come truppe di elite dai preti in grado di controllare i mostri.

In questo caso, Xilochtl ha trasformato alcuni wicca in troll e ha rinchiuso i loro corpi originali in delle giare. I wicca sono fedeli a Xilochtl perché temono che lui distrugga i loro corpi originali o le giare. Alcuni wicca sono sull'orlo della pazzia per essere stati costretti così a lungo a condurre una vita in forma di troll.

Xilochtl normalmente resta nella sua dimora durante le piogge; in caso contrario, si serve di un passaggio segreto che conduce al tempio (area 26). Xilochtl non esce mai per strada a meno che non sia costretto, nel qual caso si muove con la scorta.

24. Chalhuanca e figlio, mummificatori: i preti e i nobili vengono normalmente mummificati quando muoiono. Questo è il luogo più conosciuto e più apprezzato tra quelli in cui si pratica la mummificazione.

I Chalhuanca sono dei goblin che praticano questa attività da generazioni, usando oscuri riti sciamani. Questa famiglia tiene anche un banchetto di macelleria al mercato dove vengono venduti gli organi scartati o dei componenti per gli incantesimi.

È credenza popolare che la mummificazione garantisca vita eterna dopo la morte. Le mummie vengono conservate nelle

cripte presenti sotto alla città. Chiunque cerchi di profanare una tomba, viene colpito da una terribile maledizione; inoltre, alcuni credono che le mummie si possano svegliare e scagliare contro i profanatori.

25. Animali alati e mezzi di trasporto di Chachapoya: in questo grande edificio colorato il bugbear Chachapoya affitta mezzi di trasporto, quali carretti trainati da lama, portantine con portatori orchi, lupi neri di razza (molto diffusi tra gli orchetti yuppies) o carri corazzati trainati da cinghiali.

Chachapoya viene spesso visto all'ingresso della sua casa mentre affigge insegne che pubblicizzano i suoi mezzi di trasporto. Il costo è generalmente di 1 qz al giorno per DV di trasporti usati. Ci sono diversi luoghi nella città in cui è possibile riportare i mezzi affittati.

Nella parte posteriore della casa c'è un grande balcone che viene usato come area di decollo e atterraggio per gli animai alati. Dal balcone si può vedere il Giardino di Oenkmar che si trova 90 metri sotto. Chachapoya è il leader incontrastato in questo genere di affari.

26. Grande Tempio di Atzanteotl: questo è il leggendario tempio di Oenkmar e il più grande della città. È costituito da una piramide a quattro facce con ripide scale su ogni lato. La pietra è di colore rosso intenso e mostra numerose incisioni. Un piccolo edificio quadrato troneggia sulla punta della piramide e quattro porte si aprono davanti a ciascuna rampa di scale. In ogni angolo dell'edificio c'è un piccolo braciere. La parte interna del Grande Tempio è descritta più avanti, nella **Sezione delle Avventure** (aree 35-45).

27. Cancellone della Cittadella: questo cancellone protegge l'ingresso alla Cittadella. Solo i nobili, i militari, le loro famiglie e gli individui dotati di uno speciale permesso possono attraversare il cancellone.

28. Maledizione di Xoteczuma: Xoteczuma è un wicca hobgoblin che lavora per Tehuantipoca e per gli ufficiali dell'esercito di Oenkmar. Xoteczuma è un

OENKMAR, GIOIELLO DEGLI ABISSI

esperto di cripte, mummie, maledizioni e discendenze ancestrali. Questo è uno dei pochi luoghi in cui si possono acquistare oggetti magici e particolari al doppio del loro prezzo. Xoteczuma possiede un *amuleto di teletrasporto* che gli permette di uscire da Oenkmarr. Egli si reca segretamente da potenti maghi di Glantri per rubare oggetti magici e per rivenderli in Oenkmarr. Il suo seminterrato è pieno di questi oggetti ed è presidiato da alcune mummie sotto il suo controllo.

29. Prigionieri di Tlaxcala: questo è un grande edificio in cui i militari rinchiodano i prigionieri (ribelli, disertori o nemici). Tlaxcala è il guardiano, un orco muscoloso che si diletta a torturare i prigionieri.

I militari usano questa prigione come centro di addestramento per le truppe di elite. In questo luogo formano il loro carattere e imparano a combattere con una serie di armi differenti. Tlaxcala è un noto sostenitore dell'esercito e non apprezza il clericato locale. Le sue truppe vengono addestrate per odiare Xilochtli e i suoi seguaci preti. Tlaxcala non esce mai dalla Cittadella.

30. Casa di Tehuantiopoca: questo edificio è la dimora di Lord Tehuantiopoca. Secondo la tradizione, la sua famiglia ha acquisito il titolo nobiliare quando un antenato riuscì a condurre l'esercito di Oenkmarr a una grande vittoria contro gli invasori provenienti dalla Dimensione del Fuoco. I titoli nobiliari sono essenzialmente una ricompensa data dall'esercito. Il capo di una famiglia nobile gode normalmente di un'ottima reputazione nell'esercito ed è proprietario di alcuni territori.

Lord Tehuantiopoca, un vecchio gnoll, è uno dei nobili più ricchi nell'acastamilitare; la sua dimora è sempre presidiata dalla sua guardia personale di orchi e da un wicca goblin (vedi *Personaggi e Interpreti* per dettagli). Qualsiasi prete che voglia visitare questo luogo deve presentarsi disarmato.

31. Tupac, Tupac e figlio - Avvocati: a differenza delle normali tribù umanoidi, in Oenkmarr è attivo un codice penale che si basa sul codice istituito secoli prima dagli



elfi di Aengmor. Durante un processo, tuttavia, vince generalmente l'avvocato che riesce a urlare di più e che mostra i muscoli più grossi.

I Tupac, una famiglia di orchetti comuni, sono avvocati famosi. I loro metodi non sono certo raffinati come quelli dei colleghi elfi e umani in superficie, ma risultano molto efficaci in Oenkmarr. I Tupac richiedono normalmente ai clienti il 10% dei loro possedimenti personali per prendere in mano la causa. Oltre che per la conoscenza approfondita della legge, i Tupac sono noti per la grande abilità nel "rimuovere gli elementi che non cooperano durante il processo". Clienti regolari dei Tupac sono i teppisti di Ximanga (vedi area 8).

32. Cittadella: la cittadella è una fortezza sinistra situata al centro del Distretto della Cittadella. Si tratta di una grande struttura con alcune mura difensive, torri e torrioni in cui risiede una buona parte dell'esercito

di Oenkmarr. La fortezza viene costantemente presidiata.

L'esercito ha sempre contestato il potere dell'Alto Sacerdote e potrebbe probabilmente avere la meglio in un combattimento contro il clericato. Tuttavia, gran parte del popolo (inclusi i militari) dipende dalla capacità dei preti di creare del cibo e molto individui sono estremamente fedeli a Xilochtli. Ciò ha reso finora impossibile un colpo di stato da parte dei nobili di Oenkmarr.

Le due fazioni mantengono un difficile armistizio; se venisse risolta la questione del cibo, una terribile guerra civile si abbatterebbe sulla città. L'obiettivo finale dei nobili è quello di scatenare una guerra per conquistare le tribù barbariche delle Terre Brulle.

Il DM può condurre una campagna basata sui mostri in diversi modi. Ciò è stato permesso per fornire un'alternativa divertente che si discosti notevolmente dalle avventure convenzionali di D&D®. Per questo motivo, non è necessario che gli antefatti siano sempre logici. Potete ad esempio presumere che i PG siano un gruppo di mostri erranti in cerca di fama e fortuna, soprattutto se siete un DM alle prime esperienze.

Se invece pensate di condurre una lunga campagna, il metodo migliore di procedere potrebbe essere quello di preparare un antefatto molto dettagliato. Questa sezione spiega come impostare una campagna basata sui mostri.

Gioco di ruolo in un ambiente tribale

In precedenza, nel Manuale del Giocatore, avete scoperto l'abilità di comando degli umanoidi i cui effetti sono visibili soprattutto in un ambiente tribale. I giovani (fino ai 19 anni) devono ubbidire ai loro genitori. Per diventare un mostro normale, un giovane deve sottoporsi a una cerimonia di iniziazione in modo da essere accettato come membro della tribù; diventa quindi uno dei subordinati dei capotribù e si unisce al suo clan.

A questo punto terminano i legami di famiglia. Il giovane membro della tribù dimentica rapidamente i suoi parenti e dedica il suo tempo al nuovo padrone, normalmente senza nessun timore. I matrimoni hanno luogo solamente tra membri dello stesso clan con l'approvazione del capotribù.

A volte nessuno nell'orda sceglie un giovane come subordinato. Ciò è considerato un grande disonore, ma capita occasionalmente ai giovani umanoidi che hanno provocato disastri nell'orda, a coloro che sono vittime di credenze superstiziose dovute a circostanze bizzarre verificatesi al momento della nascita e alle persone deboli perennemente ammalate. Questi sfortunati membri della tribù diventano quindi paria, senza padrone e amici, e non sono più riconosciuti neppure dalle loro famiglie. La pietà e il perdono sono debolezze che nessun genitore vuole mostrare.

Se un PG inizia il gioco come mostro

normale, presumete che si sia già sottoposto alla cerimonia di iniziazione. Ciò consiste in una prova che può comportare l'uccisione di un determinato mostro, la cattura di un uovo di qualche creatura particolarmente cattiva, la resistenza al dolore senza emettere alcun lamento o qualche altro terribile rito. Le prove variano a seconda delle orde.

I PG possono successivamente unirsi a un'altra orda. I superstiti di un'orda decimata (o i fuggitivi) sono tollerati in un'altra orda, anche se non vengono mai accettati completamente. Coloro che si uniscono a un'orda per un motivo diverso dalla cupidigia e dall'interesse personale sono sempre trattati come paria.

I PG e l'orda

La situazione dei PG in questo contesto è abbastanza strana. I PG costituiscono una razza decisamente rara tra gli umanoidi, dato che non vengono mai influenzati dall'abilità di comando dei PNG. Se un PG deve ubbidire a qualcuno all'inizio della campagna, è compito del giocatore immedesimarsi nella situazione e agire nel modo migliore.

Ricordate che la disubbidienza a un padrone è un caso di insubordinazione che comporta la degradazione del PG a paria all'interno dell'orda. Egli potrà rimanere nell'orda, ma sarà trattato come paria.

Gli avventurieri costituiscono un gruppo selvaggio che segue almeno la politica ideologica dell'orda e sono quelli che abbandonano l'apparente sicurezza dell'orda per affrontare pericoli incredibili. I paria sono molto comuni tra gli avventurieri, dato che sono abituati ai problemi della sopravvivenza solitaria. Normalmente gli avventurieri accolgono benevolmente i paria, anche se questo non viene mai mostrato apertamente.

Migliorare la condizione tribale

Mano a mano che guadagnano livelli di esperienza, i paria e i membri della tribù accettati sviluppano la loro abilità di comando (vedi pagina 31 del Manuale del Giocatore). La condizione tribale migliora al crescere dei seguaci e dipende anche

dall'equipaggiamento delle persone nel clan. Per esempio, se i seguaci sono armati e addestrati male, il PG viene considerato solamente un capotribù minore. Tuttavia, un elevato numero di seguaci cambia notevolmente la struttura sociale dell'orda.

I paria e i seguaci: se il PG è un paria e riesce ad avere dei seguaci, deve abbandonare l'orda e tenersi a una distanza di sicurezza. Il capo dell'orda disapproverà certamente qualunque tentativo di ridurre le dimensioni della sua orda considerandolo come una minaccia alla sua autorità. Il PG deve essere abbastanza forte per poter evitare un'immediata rappresaglia da parte del capo.

Una volta stabilitosi con i suoi seguaci, il PG non è più un paria, bensì il capo di una nuova piccola orda. È compito del giocatore assegnare un nome alla sua orda e scegliere un luogo in cui costruire un villaggio o un accampamento che dovrà essere difeso dalle incursioni dei mostri e degli avventurieri umani in cerca di fortuna. Inoltre, il PG deve decidere se pagare o meno un tributo al capo della tribù per mostrare la sua fedeltà. Una decisione negativa verrà considerata come una dichiarazione di guerra!

Membri della tribù accettati e seguaci: se un PG è un membro della tribù accettato si trova in una situazione completamente differente. Diventa capo di un clan non appena riesce ad avere un qualunque numero di seguaci e può sottrarsi al comando del suo padrone precedente (a meno che il padrone non sia il capo dell'orda).

Per procurarsi dei seguaci, un PG deve spesso sottrarli a qualcun altro. Se osa portare via dei seguaci al capo dell'orda, questi potrebbe riservare al PG un duro trattamento: ordinare all'intera orda di uccidere il PG e il suo seguito di traditori!

Un capo clan, invece, non ha questo potere; se gli vengono sottratti dei seguaci deve cercare di risolvere la situazione da solo, a suo rischio e pericolo. I capi degli altri clan non verranno in aiuto, dato che la debolezza di un clan li rende più forti e influenti all'interno dell'orda.

Se il PG è un capo clan debole, potrebbe diventare un bersaglio costante dei capi

CAMPAGNA NELLE TERRE BRULLE

rivali e perdere di conseguenza i suoi seguaci (la situazione diventerà veramente complicata se ci sarà un alto numero di rivali). Un capo che perde tutti i suoi seguaci e rimane solo diventa un paria. Egli verrà sbeffeggiato da tutti i capotribù dell'orda e subirà una penalità permanente di -2 per tutti i tentativi di comando all'interno di quell'orda.

Il PG, tuttavia, può anche riuscire a incrementare progressivamente il numero di seguaci nel suo clan e minacciare di conseguenza l'autorità del capo dell'orda. Se riesce ad avere il sopravvento, il capo dell'orda precedente diventa capo clan o abbandona l'orda con i seguaci rimasti sotto il suo controllo e si stabilisce altrove.

Condurre le orde umanoidi

A differenza di un gioco convenzionale di D&D®, gli umanoidi non hanno possedimenti o titoli nobiliari. Possono essere membri o capi di una tribù, come menzionato in precedenza, e il loro possedimento è il territorio che possono controllare con la loro orda o tribù.

Vita delle orde

Una volta diventato capo, un PG è responsabile della gestione dei problemi dell'orda o della tribù, che sono praticamente gli stessi che si verificano nei possedimenti convenzionali: carestie, incursioni dei mostri, guerre, rivalità con altri capi, ribellioni, cataclismi e così via. Più interessanti sono i problemi relativi allo stile di vita umanoide, come la gestione di un forte gruppo di avventurieri umani che cerca di razzare il territorio di un PG. Ciò vi consentirà di sviluppare nuove avventure eccitanti.

Tributi e baratti

I capi non impongono tributi; questa estorsione legalizzata viene normalmente adottata da società più civilizzate. Gli umanoidi si limitano semplicemente a portar via tutto ciò che possono. Il capo costituisce la legge nell'orda; in pratica, possiede tutto ciò che appartiene all'orda fino a quando ci sono provviste per i suoi subordinati; quando

vengono a mancare, i seguaci di ribellano.

I capotribù possono richiedere un tributo ai capi dell'orda in termini di cibo, tesori, equipaggiamento, schiavi, bestiame o truppe per costruire una fortezza o un tempio. Il capo dell'orda dovrebbe pagare il tributo per evitare una guerra, a meno che non stia già complottando una ribellione. I tributi vengono imposti solo occasionalmente.

Il baratto è diffuso tra le orde o le tribù e consiste generalmente di uno scambio di beni invece che di tesori. Naturalmente, le società umanoidi non coniano monete; i tesori costituiscono generalmente uno status symbol o vengono usati durante oscuri riti sciamanistici. Non sono usati per i baratti.

Una delle maggiori preoccupazioni per un capo di un'orda è quella di mantenere alto il morale dei suoi uomini. Ciò può essere ottenuto con una buona serie di incursioni vincenti in territori di altre orde o in insediamenti umani: maggiore è il bottino, migliore è il morale. Gli umani costituiscono una buona fonte di cibo, armamenti e tesori. Assegnate a vostra discrezione dei punti esperienza ai giocatori che guidano con successo un capo. Informazioni più dettagliate a riguardo verranno presentate più avanti.

Crescita della popolazione e cibo

Mentre un capo è intento nella gestione dei problemi all'interno della sua orda, la popolazione continua a crescere con lo stesso incremento che si verificano nei possedimenti convenzionali (vedi pagina 4 del *Manuale del Master del regolamento Companion*); le nuove reclute possono provenire da individui scappati da orde decimate, da umanoidi erranti e dalle nascite. Analogamente, la popolazione può diminuire ogni mese a causa di malattie, condizioni climatiche sfavorevoli e così via. Invece di considerare famiglie di 5 individui, aumentate o diminuite direttamente la popolazione.

Esempio: *Yogo il Pazzo è il capo dei Piedi Neri, un'orda di 120 umanoidi che, nell'ultimo mese, è cresciuta del 20%. Il PG tira quindi 1d10 e ottiene 7. Il numero totale dei Piedi Neri alla fine del mese sarà di 137 umanoidi ($120 + 24 - 7 = 137$).*

Le reclute costituiscono il 10-40% (1d4 x 10) della crescita di un'orda (sempre arrotondata per difetto) e hanno il 50% di possibilità di appartenere alla razza dominante dell'orda; in caso contrario, determinatela casualmente tra le altre razze umanoidi.

Il problema più grosso per un capo saggio è quello di riuscire a cibare i membri della sua orda basandosi sulle risorse del proprio territorio. In questa ambientazione, gli umanoidi non dispongono di abilità agricole, ma si limitano ad allevare capre, maiali e yak e vivono soprattutto di caccia. Invece di utilizzare le regole standard relative alle risorse dei possedimenti, seguite queste direttive.

Ogni esagono (ad eccezione dei laghi, dei ghiacciai, della lava e di altri ambienti simili) può essere abitato da 50 DV di umanoidi. Se l'esagono confina con un lago o contiene un fiume o una foresta fungosa, raddoppiate il numero; dimezzatelo, invece, se l'esagono contiene una foresta convenzionale. Cibo e risorse minerali in eccesso possono essere barattate con altri beni.

Si può verificare una carestia quando il territorio di un'orda è troppo piccolo per fornire cibo a sufficienza. In questo caso, l'orda può effettuare delle incursioni in territori adiacenti per rubare cibo e bestiame e risolvere temporaneamente il problema. I membri della tribù più deboli muoiono durante le incursioni, riducendo così la richiesta di cibo. Ciò, in combinazione con la conquista della terra, aiuta a bilanciare le popolazioni. In casi disperati, è possibile barattare tesori, equipaggiamento e persino membri sani della tribù con cibo e concessioni territoriali.

Tuttavia, in caso di carestia c'è il 10% di possibilità che ogni mese se ne vada un capotribù con il suo clan. Inoltre, ogni settimana scapperanno o moriranno di fame 3d6 individui. Se muore più della metà dell'orda per le palesi incapacità mostrate dal capo nel risolvere questo problema, il suo clan potrà cercare di destituirlo a favore di un altro capo più popolare.

Quando un PG vuole ottenere del cibo con un baratto, presumete che 1 mo sia sufficiente per nutrire 1 DV di umanoidi per una settimana. In altre parole, per nutrire un'orda di 50 orchi, saranno necessarie

circa 200 mo alla settimana (e non sono certo pasti abbondanti!). Un DV di bestia-
me equivale a 1-3 mo, a seconda della taglia
delle bestie. Naturalmente, i valori di questi
beni cambiano drasticamente in queste cir-
costanze: cercate quindi di farvi guidare dal
buon senso. Se desiderate, potete presume-
re che i troll richiedano una quantità doppia
di cibo rispetto agli altri umanoidi.

Guerre

Il settantacinque per cento di un'orda è in
grado di combattere, includendo tutti gli
uomini, le donne, i giovani e gli anziani. I
rimanenti sono bambini o individui total-
mente incapaci di utilizzare delle armi (vec-
chi, malati o feriti). Tenete traccia delle
perdite di un'orda durante le incursioni e le
guerre; la popolazione potrebbe conoscere
una notevole flessione!

Ci sono diversi modi in cui condurre le
incursioni e le guerre in questa ambientazio-
ne. Nel caso di piccole orde di umanoidi, è
consigliato il Regolamento di Guerra.

Se invece dovete gestire una grande guer-
ra tra le tribù, potreste anche utilizzare il
regolamento di Orcwars incluso in questo
supplemento. Oltre a essere più divertente,
funziona decisamente bene per questo aspet-
to e offre un'alternativa valida e semplice ai
sistemi di combattimento più complicati.

Esaminate le Dieci Tribù di Thar nel
Manuale del Giocatore. Il valore per cia-
scuna orda viene fornito dai segnalini di
Orcwars. Facendo riferimento a questi va-
lori, create delle forze personalizzate. Ogni
volta che un segnalino viene riposto nel-
l'apposito contenitore, assumete che l'orda
abbia subito una perdita del 50% e che sia
stata costretta a ritornare al suo territorio
per cercare rinforzi. Ogni volta che un'orda
si ritira, invece, assumete che abbia subito
una perdita del 10%. Ogni turno equivale a
un mese e ogni punto di oro a 1.000 mo in
termini di tesori, equipaggiamento e cibo

Macchine da guerra

Le macchine da guerra sono dei terribili
dispositivi costruiti dagli umanoidi per i
combattimenti e sono disponibili in diverse
forme. Possono disporre di un enorme po-

tenziale distruttivo e hanno forti effetti psi-
cologici sulle truppe.

Costruzione delle macchine da guerra:
per poter costruire una macchina da guerra,
il capo dell'orda necessita delle abilità Ar-
tiglieria e Uso delle macchine da guerra
(vedi il Manuale del Giocatore). A seconda
del livello del capo, la macchina da guerra
può avere diversi livelli di efficienza:

Capo	Livello di	Macchina	esperienza da guerra
Livello 10 o meno	Mediocre	(1)	
Livello 11-15	Medio	(2)	
Livello 16-25	Buono	(3)	
Livello 26 +	Eccellente	(4)	

Il capo deve barattare tesori pari a un valore
di 1000 mo per ottenere i vari pezzi neces-
sari per costruire una macchina da guerra
(1000 mo per ogni punto di efficienza). Una
macchina da guerra eccellente costerà quindi
4000 mo.

La costruzione richiede un intero anno di
gioco, durante il quale l'orda non può viag-
giare, effettuare incursioni e partecipare a
una guerra. Se si verifica uno di questi
eventi, l'oro e i pezzi della macchina ven-
gono persi e si deve ripartire dall'inizio.

Una volta completata la costruzione, il
capo deve effettuare un controllo sull'Uso
delle macchine da guerra e sull'Artiglie-
ria; se fallisce uno di questi due controlli, la
macchina da guerra si rompe appena viene
spostata o utilizzata. Anche in questo caso
la costruzione deve ripartire dall'inizio.

**Caratteristiche delle macchine da guer-
ra:** una macchina da guerra è semplice-
mente una piattaforma mobile dotata di
armi d'assedio. È composta da un'intelai-
tura in legno parzialmente coperta da gran-
di ossa, casse toraciche giganti, squame di
mostri, pezze di cuoio, pelle di mostri,
scaglie di drago, pellami e scudi con il
simbolo della tribù.

Aggiungete qualche standardo da guerra,
bandiere, pezzi di corazze di maglia e di
piastre, trofei di combattimento, teschi,
zanne, mandibole, borchie di metallo, den-
ti, corna, spade arrugginite e qualche pri-

gioniero incatenato per creare la perfetta
macchina da guerra degli umanoidi. Non
dimenticate il rullo di tamburi e il suono di
un corno per ricreare l'atmosfera ideale.

A seconda dei livelli di efficienza, le
macchine da guerra sono dotate di un certo
numero di armi. Lasciate decidere al PG
quali armi installare nella sua macchina.

Una macchina da guerra mediocre ha una
sola arma d'assedio, come una catapulta,
una balista o un ariete, può trasportare un'in-
tero equipaggio e dispone di munizioni
sufficienti per dodici colpi. Munizioni sup-
plementari devono essere trasportate
separatamente. La macchina da guerra for-
nisce un bonus di +2 alla Classe dell'Arma-
tura dell'equipaggio contro le armi da tiro e
ha 60 Punti Scafo o PS.

Una macchina da guerra media dispone
di un'arma d'assedio pesante e di due leg-
gere; c'è spazio a sufficienza per un intero
equipaggio e le munizioni per un totale di
dodici colpi per ciascuna macchina. La
macchina da guerra fornisce un bonus di +3
alla Classe dell'Armatura dell'equipaggio
contro le armi da tiro e ha 100 Punti Scafo.

Una macchina da guerra buona è dotata
di due armi d'assedio pesanti e di quattro
leggere, trasporta un equipaggio di 40 indi-
vidui e munizioni sufficienti per un totale di
30 colpi per ciascuna macchina. Fornisce
inoltre un bonus di +4 alla Classe dell'Ar-
matura dell'equipaggio contro le armi da
tiro e ha 150 Punti Scafo.

Una macchina da guerra eccellente inclu-
de un'arma d'assedio gigante, due pesanti,
sei leggere e una torre. È in grado di traspor-
tare 60 umanoidi e munizioni sufficienti
per 30 colpi per le armi d'assedio pesanti e
leggere e 12 colpi per quella gigante. For-
nisce inoltre un bonus di +5 alla Classe del-
l'Armatura dell'equipaggio contro le armi
da tiro e ha 250 Punti Scafo.

Uso delle macchine da guerra: le armi
d'assedio presenti in una macchina da guer-
ra infliggono un danno proporzionale alla
loro dimensione. Le statistiche relative a
questo tipo di armi sono riportate nella
pagina seguente. Per ogni arma sono indi-
cati: Gittata, Danni, Frequenza di tiro, Equi-
paggio e Punti Scafo.

CAMPAGNA NELLE TERRE BRULLE

Catapulta leggera: Gittata 60/75/90 metri; D d8 + 8; spara ogni 5 round; VB +4; equipaggio di 6 umanoidi; PS 18.

Catapulta pesante: Gittata 75/100/120 metri; D d10 + 10; spara ogni 6 round; VB +8; equipaggio di 8 umanoidi; PS 27.

Catapulta gigante: Gittata 75/120/150 metri; D d12 + 13; spara ogni 6 round; VB +12; equipaggio di 12 umanoidi; PS 36.

Balista leggera: Gittata 18/36/54 metri; D d8 + 4; spara una volta per round; VB +1; equipaggio di 2 umanoidi; PS 6.

Balista pesante: Gittata 30/60/90 metri; D d10 + 6; spara ogni 2 round; VB +2; equipaggio di 4 umanoidi; PS 9.

Balista gigante: Gittata 42/69/108 metri; D d10 + 6; spara ogni 4 round; VB + 6; equipaggio di 6 umanoidi; PS 12.

Ariete leggero*: D d4 + 6; spara una volta per round; VB +2; equipaggio di 8 umanoidi; PS 40; nessuna munizione necessaria.

Ariete pesante*: D d6 + 8; spara ogni 2 round; VB +4; equipaggio di 10 umanoidi; PS 50; nessuna munizione necessaria.

Ariete gigante*: D d8 + 10; spara ogni 3 round; VB +6; equipaggio di 12 umanoidi; PS 60; nessuna munizione necessaria.

*Le macchine da guerra buone e eccellenti dispongono di una protezione per gli arieti. Raddoppiate il bonus VB dell'ariete quando si usano queste macchine da guerra. Una macchina da guerra eccellente è dotata anche di una torre (aggiungete VB +10).

PS: le armi d'assedio (ad eccezione delle baliste) possono causare danni alle strutture (in Punti Scafo). Per maggiore semplicità, assegnate il danno normale specificato nelle descrizioni fornite in precedenza per le strutture in legno e dimezzatelo se si tratta di strutture in pietra o metallo. Le baliste causano 1, 2 o 3 Punti Scafo di danno al legno e alla pietra, a seconda della loro dimensione.

Le macchine da guerra possono essere trascinate dai membri dell'orda; a questo scopo sono richiesti 1 DV di umanoidi per ogni 5 PS. Se l'orda non conta membri a sufficienza per trainare la macchina da guerra, questa non può essere spostata. È possibile addomesticare dei mostri per farsi aiutare a muovere la macchina, anche se questi devono essere trovati e addestrati nel corso dell'avventura. In condizioni ottimali, le macchine da guerra si spostano alla normale velocità di cammino. I capotribù fanno schioccare la loro frusta per spronare coloro che trainano la macchina.

Tenete presente che un'orda può trainare una sola macchina da guerra, sempre che i suoi membri non siano esausti. La macchina da guerra non può essere manovrata senza almeno un capo con l'abilità *Uso delle macchine da guerra*; inoltre, nell'equipaggio ci deve essere almeno un individuo con l'abilità *Artiglieria* per ogni arma d'assedio. Il capodell'orda si siede normalmente su un trono situato da qualche parte sulla macchina.

Il livello di efficienza della macchina da guerra corrisponde a un segnalino di Orcwars; viene inoltre fornito un modificatore Valore di Battaglia (VB) che può essere usato con il sistema di combattimento relativo alle macchine da guerra di D&D®.

Quando nel campo di battaglia arriva una macchina da guerra, le orde avversarie devono effettuare un controllo sul morale per continuare a combattere. Per ogni controllo fallito si ritira un'orda. La penalità sul controllo per il morale equivale al livello di efficienza della macchina. Le penalità sono cumulative (fino a un totale di -6), ma possono essere annullate se un'altra macchina da guerra appare sul lato opposto del campo.

Punti Esperienza

I Punti Esperienza possono essere guadagnati come in un gioco convenzionale, ma per premiare un comportamento degno di un orchetto si potrebbero aggiungere ulteriori PX. Esaminate il Codice di Condotta di Thar nel Manuale del Giocatore per farvi un'idea di come impostare un gioco di ruolo con gli umanoidi.

Impersonare un capo o un capotribù è un compito difficile. A seconda di come agisce, un PG può essere ricompensato con Punti Esperienza extra. Azioni che comportano una ricompensa in PX sono delle incursioni effettuate con successo, delle conquiste o un incremento della forza dell'orda.

Incursioni

Ogni volta che un'orda o un clan ritorna da un'incursione, determinate il bottino conquistato usando le seguenti direttive:

Bestiame:	20 PX per DV (vivo)
Cibo:	10 PX per 20 chili*
Beveraggi:	10 PX per barile
Armature e Armi:	1 PX per valore in mo
Pelli e vestiti:	1 PX per indumento
Equipaggiamento:	1 PX per 10 modi valore
Tesori:	1 PX per 5 mo di valore

*20 chili di cibo possono nutrire 1 DV di umanoidi per una settimana.

Prigionieri:

Umanoidi:	5 PX per DV
Umani:	10 PX ciascuno
Elfi:	1 PX ciascuno
Nani:	5 PX ciascuno
Halfling:	8 PX ciascuno
Mostri intelligenti:	5 PX per DV

Perdite: guadagnate un normale valore in PX per ciascuna creatura uccisa durante l'incursione; perdetevi il doppio dei PX per ogni membro della tribù perso durante l'incursione.

Se il totale dei punti esperienza ottenuti durante l'incursione è positivo, il capo guadagna il 10% del totale e un altro 10% viene diviso tra gli altri capotribù che hanno partecipato (sempre che ve ne siano). Se il totale è negativo, l'incursione è fallita e non viene guadagnato nessun PX.

Esempio: *Gnarsh*, il capotribù del clan degli *Skinnomadi*, ha organizzato un'incursione contro un insediamento umano accompagnato da 36 orchetti guerrieri ed è

riuscito a prendere una mucca, tre maiali, 125 mo in tesori, 45 chili di farina, due barili di birra, pellame per tre orchetti, sei prigionieri umani, un martello da guerra e una falce. Ha ucciso 12 uomini normali nel villaggio e ha perso 12 orchetti.

L'incursione ha fruttato 180 PX per il bestiame, 40 PX per la farina e la birra, 3 PX per il pellame, 60 PX per i prigionieri, 12 PX per le armi e 60 PX per l'uccisione degli uomini, per un totale di 355 PX. Gnarsht ha perso 240 PX per la perdita degli orchetti, portando così il totale a 115 PX. Ciò comporta una ricompensa di 11 PX per aver condotto l'incursione e l'acquisizione di vettovaglie per nutrire 11 orchetti per una settimana.

Questa ricompensa è l'esperienza ottenuta per aver guidato l'incursione. I PG guadagnano inoltre tutti i Punti Esperienza per aver ucciso personalmente delle creature.

Nuove orde

Ogni volta che un PG riesce a creare una nuova orda, ricompensatelo con 5 PX per DV di umanoidi nella sua orda. Ogni volta che la popolazione nell'orda aumenta, aggiungete 2 PX per ogni DV in più.

Esempio: Il coboldo Goograh è scappato con 20 seguaci e ha costituito una nuova orda. Goograh ottiene quindi 50 PX. Nel mese successivo la popolazione aumenta a 25 coboldi; Goograh guadagna altri 5 PX.

Conquista delle terre

Oltre a procurare cibo, la conquista di nuove terre è fonte di esperienza per il capo dell'orda. Assegnate 500 PX per ogni 8 esagoni capaci di ospitare 50 DV di umanoidi. Aggiungete il 50% se la terra contiene un fiume o una foresta fungosa, ma sottraete il 50% se è presente una foresta normale. Non dimenticate di sottrarre PX doppi per le perdite, come spiegato per le incursioni.

Costruzione di fortezze e macchine da guerra

La costruzione di templi, ponti, fortezze e altre strutture utili consente al capo dell'orda di guadagnare 1 PX per ogni 100 mo del costo di costruzione (vedi *Regolamento Expert*). La costruzione o la cattura di una macchina da guerra fornisce al capo 1.000 PX per livello di efficienza. La distruzione delle strutture o delle macchine da guerra assegna solamente la metà della ricompensa dovuta.

Le razze miste

Le numerose migrazioni e guerre che si sono succedute nel corso dei secoli hanno fornito alle razze umanoidi diverse opportunità per incrociarsi con altre razze, dando così vita a una serie di sottorazze. Ignorate questa sezione se l'idea delle razze miste non si adatta alla vostra campagna. Potreste comunque utilizzarle per i PNG, specialmente per sorprendere dei giocatori troppo avventati.

Usate il vostro buon senso per stabilire come si possono incrociare le razze. Assumete che non possano nascere dei figli se uno dei due genitori ha una taglia inferiore alla metà dell'altro. Le probabilità di riproduzione sono del 70% meno il 5% per ogni DV di differenza tra i genitori, fino a un minimo del 5%.

Ogni volta che avete a che fare con le razze miste, determinate prima quali sono i genitori e tirate 1d6. Se ottenete 1 o 2, il figlio apparterrà alla razza della madre, mentre se ottenete 5 o 6 a quella del padre. Se il risultato è 4 o 5, il figlio è di una razza mista.

Gli individui delle razze miste possono avere qualcuna o tutte le caratteristiche e le abilità dei genitori, a seconda dei risultati ottenuti con una serie di tiri di dado. Consultate il Manuale del Giocatore e seguite la procedura relativa alla creazione di un nuovo personaggio. Ogni volta che una caratteristica o un'abilità ha un effetto sul gioco, tirate 1d6.

Se ottenete 1 o 2, utilizzate la caratteristica corrispondente alla razza materna, mentre se ottenete 5 o 6 quella che corrisponde

alla razza paterna. Con un risultato di 3 o 4 cercate una caratteristica media, se possibile; in caso contrario, 3 indica una maggiore influenza materna e 4 una paterna.

Esempio: Il papà gnoll e la mamma troll hanno deciso di vivere insieme e sono orgogliosi del loro figlioletto groll. Per rendere più semplice l'esempio, assumete che il punteggio ottenuto non i dadi sia sempre 3.

I modificatori di razza del groll diventano: Fr +1, In -1, Sg -2, Ds -1, Co invariata, Ca -1. CA naturale 9. DV da adulto 4d8+1; Taglia approssimativa: 2 metri + 1d100 centimetri. L'aspetto del groll sarà probabilmente simile a quello di un troll; il groll ottiene l'abilità di rigenerazione della madre quando diventa un mostro normale, ma si rigenera solo a una media di 1 PF per round, senza altre modifiche.

Se con il tiro di dado si fosse ottenuto 5 invece di 3 per la rigenerazione, il groll avrebbe subito un'influenza paterna e non sarebbe quindi stato in grado di rigenerare i Punti Ferita. Un risultato uguale a 1, invece, avrebbe assegnato al groll una piena capacità di rigenerazione.

Se il groll non ha l'abilità di rigenerazione, usate la tabella di avanzamento dei livelli degli orchi. In caso contrario, l'incremento dei PX deve essere ricalcolato servendosi delle direttive presentate nel Manuale del Giocatore. Non usate una media in questo caso.

Tenete presente che un individuo di una razza mista non sempre è riconoscibile dall'aspetto. Se il giocatore tira 1 o 2 sia per la taglia che per l'aspetto, il personaggio assomiglierà interamente alla madre. Sentitevi liberi di ingannare i PG con dei PNG che nascondono strane abilità speciali.

Durata della vita

Gli umanoidi sono noti per avere una durata della vita relativamente breve. Coloro che vivono più a lungo sono avvantaggiati rispetto alle altre razze, dato che hanno più tempo per imporre la loro supremazia e per raggiungere grandi obiettivi. Gli umanoidi "più fortunati" sono gli orchetti e gli hobgoblin.

CAMPAGNA NELLE TERRE BRULLE

I punteggi relativi alle abilità degli umanoidi vengono modificati per riflettere l'effetto dell'età. Ciò è opzionale, ma se viene usato dovete assicurarvi che tutti questi modificatori vengano accumulati. Un personaggio che inizia come *mostro normale* dovrebbe accumulare tutti i modificatori da cucciolo ad adulto.

Età degli umanoidi in anni

Razza	Adulto	Maturo	Anziano
Bugbear	14 + 1d6	24	45 +
Gnoll	16 + 1d6	26	50 +
Goblin	16 + 1d4	26	50 +
Hobgoblin	20 + 1d4	30	55 +
Coboldo	14 + 1d4	24	45 +
Orchetto	18 + 1d6	28	55 +
Orco	12 + 1d6	22	40 +
Troll	12 + 1d4	20	35 +

Tutti i PG passano attraverso il periodo della giovane età, da cuccioli ad adulti (un *mostro normale*), come descritto nella Tabella dell'Esperienza (vedi pagina 16 del Manuale del Giocatore). Non viene fornito nessun intervallo di età, dato che questi periodi sono determinati solo dall'esperienza del PG umanoide.

Gli umanoidi della stessa razza non crescono e maturano necessariamente con la stessa rapidità. Non ha quindi importanza conoscere l'età esatta di un umanoide.

Una volta che un umanoide è diventato un *mostro normale*, tirate il dato indicato e aggiungete il risultato ottenuto all'età di base dell'umanoide. Durante la campagna, continuate ad aggiungere anni di gioco al personaggio umanoide.

Cucciolo	Fr -4, Sg -2, Ds -1, Co -2
Bambino	Fr +2, Sg +1, Ds +1
Giovane	Fr +1, Co +1
Adulto	Fr +1, Sg +1, Co +1
Maturo	In +1, Ds -1, Co -1
Anziano	Fr -2, Sg +1, Co -1

Oltre a subire i modificatori di punteggio, gli anziani devono effettuare un controllo per la costituzione ogni anno di gioco, per determinare se ci sono problemi con la vista o l'udito. Se tirate il dado e ottenete 1 senza modificatori, il PG muore di vecchiaia.

Ricordate che i modificatori di abilità

non possono generare punteggi superiori a 18 o inferiori a 3 o che si estendano oltre i limiti imposti da una determinata razza. I giocatori possono anche tirare sulla tabella delle caratteristiche fisiche (vedi il Manuale del Giocatore) ogni 10 anni.

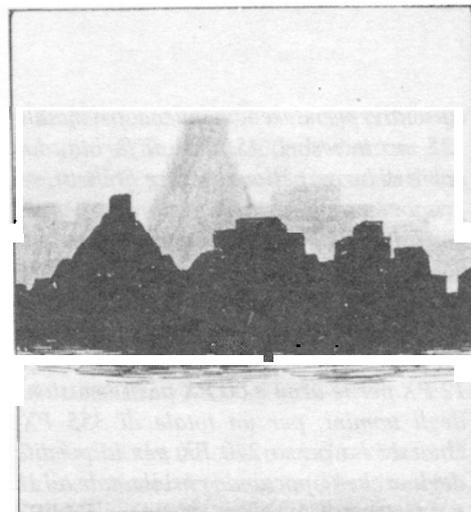
Campagna nella città di Oenkmar

La città di Oenkmar, nonostante esista veramente, viene considerata solo una leggenda tra gli umanoidi comuni. Questa città misteriosa può essere usata come centro della vostra campagna, oppure come luogo di avventura. Entrambe le alternative offrono possibilità divertenti.

Se decidete di condurre una campagna basata sulla città di Oenkmar, tenete presente che i suoi abitanti sono più civilizzati e più intelligenti di quelli che si trovano nelle Terre Brulle (riducete le penalità relative all'intelligenza e alla saggezza di 1 punto). Oenkmar potrebbe anche essere usata come semplice ambientazione per i PG. Per esempio, uno dei PG potrebbe essere un criminale in fuga o uno sciamano in missione che cerca di diffondere il credo di Atzanteotl per illuminare i non credenti. Quel PG potrebbe essere l'obiettivo dei cacciatori di taglie di Oenkmar che devono ricondurlo al Tempio.

Molti personaggi possono essere condotti dall'avventura direttamente nella città. Per esempio, la campagna potrebbe richiedere di scoprire e uccidere una creatura demoniaca che ammazza le persone durante la notte, di risolvere dei misteri per conto di un sovrano o di ottenere delle prove evidenti che i preti nel Tempio tradiscono la gente. Una missione fuori dalla città potrebbe comportare il recupero di oggetti magici rubati o una guerra per conto del sovrano nella dimensione del fuoco.

In alternativa, Oenkmar potrebbe essere semplicemente un luogo da visitare. Innanzi tutto i PG devono scoprire che la città esiste veramente e non si tratta di una leggenda e trovare quindi un passaggio per accedervi. Inizialmente, Oenkmar dovrebbe essere presentata come un luogo misterioso che incute paura: una città di Immortali. Durante lo svolgimento della camp-



gna, i giocatori potrebbero avere a che fare con personaggi tenebrosi, come lo sciamano locale o i preti del Tempio.

I visitatori non sono benvenuti in questo luogo e la paura di essere scoperti potrebbe avere un ruolo importante nell'avventura. Un'incursione in Oenkmar potrebbe servire per recuperare un tesoro, per salvare degli individui tenuti prigionieri o per svelare i segreti che avvolgono questa città. Un PG che comanda un'orda o una tribù potrebbe trovare un modo per penetrare nella città e conquistarla, cambiando così l'equilibrio politico nelle Terre Brulle.

I personaggi convenzionali, come gli umani, i nani o gli elfi, possono insinuarsi in Oenkmar, ma devono stare attenti a non farsi riconoscere. Ricordate, tuttavia, che gli abitanti di Oenkmar sono in grado di inviare un gruppo di avventurieri contro i PG per recuperare ciò che è stato rubato (una missione che potrebbe durare molto a lungo e che richiamerebbe quindi numerosi individui). Tenete a mente che i cacciatori di taglie di Oenkmar potrebbe voler catturare i PG vivi per sacrificarli nel Grande Tempio. I PG non umanoidi non sono visti bene da queste parti e, se vengono scoperti, sono giustiziati sull'altare di Atzanteotl.



Il Tempio di Oenkmar

Questa avventura è stata progettata per personaggi standard (umani, elfi, nani e halfling), umanoidi delle tribù e cittadini di Oenkmar.

Questi tre gruppi partecipano all'avventura nello stesso modo. Scegliete il gruppo più appropriato per la vostra campagna; ad esempio, se avete intenzione di condurre una campagna standard, i giocatori dovrebbero impersonare gli umani, mentre gli altri due gruppi dovrebbero essere gestiti come PNG dal DM.

Per un gioco più elaborato, i tre gruppi potrebbero essere gestiti direttamente dai giocatori. Questa situazione richiede tre DM e una buona dose di coordinazione; i gruppi giocano contemporaneamente senza sapere che cosa stanno facendo gli altri. È compito dei DM coordinare l'avventura, gli incontri e le reazioni dei seguaci del Tempio.

Gli umani: il gruppo è stato ingaggiato da una signora di Glantri per trovare il figlio scomparso. Ella si è presentata come Lady Myra McDuff, Baronessa di Uigmuir, una baronia situata a nord di Glantri (vedi Atlante 3). Myra rivela al gruppo l'esistenza di Oenkmar e spiega come raggiungerla (attraverso una voragine nella parte inferiore dello Gnollistan del Sud). Inoltre, spiega ai PG che ha sognato che suo figlio si trova prigioniero in una grande piramide.

Suo figlio si chiama Angus McClintock (vedi *Personaggi e Interpreti* per maggiori dettagli) ed è stato recentemente rapito e imprigionato nel tempio. Lady McDuff offre un ricompensa che dipende dal livello di esperienza del gruppo, nonché la sua influenza politica per aiutare i PG a insediarsi in nuovi territori. L'obiettivo del gruppo consiste nel ritrovare Angus, preferibilmente vivo, e uccidere suo padre, un bandito soprannominato Thurr. Myra crede che si possano trovare degli indizi su Thurr nella piramide e assicura ai PG che una guida li aspetterà nel deserto dello Gnollistan del Sud (vedi *Gli abitanti di Oenkmar* per maggiori dettagli).

I barbari: gli umanoidi, durante una mis-

sione di caccia per il loro clan, vengono attaccati e catturati da un gruppo di individui e vengono condotti nella città. Lasciate che i PG lavorino come schiavi in condizioni pericolose per un certo periodo.

Successivamente, vengono trasferiti in una cella, nell'area 40, che si trova vicino a quella di Mc Clintock. Alla prima opportunità, Angus Mc Clintock si libera e propone un'alleanza al gruppo di PG; egli si finge un potente mago e offre al gruppo una possibilità di scappare. In cambio dell'aiuto dei PG, Angus offre il suo libro degli incantesimi, chiamato *gri-gris*. Prima di aprire la cella, Angus finge di pronunciare un potente incantesimo per impressionare i PG e far loro credere che succederà qualcosa di terribile se questi romperanno l'alleanza.

L'obiettivo dei PG consiste nel ritornare al tempio, aiutare Angus a trovare il suo *gri-gris* e fuggire. Angus dispone di alcuni animali alati nel Giardino di Oenkmar di cui servirsi in caso di emergenza; egli non vuole abbandonare Oenkmar, ma aiuterà i *barbari* a fuggire.

Gli abitanti di Oenkmar: questi sono dei nativi di Oenkmar. Un amico di uno dei PG è stato rapito dai preti del tempio. Apparentemente, questi è stato scelto per essere sacrificato sull'altare di Atzanteotl. Lo scopo del gruppo di PG dovrebbe essere quello di recarsi al tempio e salvare il loro amico.

Se decidono altrimenti, i PG vengono a sapere che il prigioniero è stato accusato di qualche crimine e che i preti stanno cercando i suoi complici per sacrificarli sull'altare di Atzanteotl.

Queste, tuttavia, sono solo voci; il prigioniero, in realtà, è già stato processato e bandito da Oenkmar. È stato trasportato da un animale alato in superficie e abbandonato in qualche luogo dello Gnollistan del Sud. Questo PG dovrà chiedere agli umani di essere risparmiato; la grazia gli verrà concessa, dato che una guida per la città di Oenkmar è sempre utile.

Incontri nel Grande Tempio

L'aspetto esteriore del Grande Tempio di Atzanteotl è descritto nell'area 26 nella città di Oenkmar. I paragrafi seguenti de-

scrivono l'interno del tempio (vedete la mappa nella pagina seguente). Per evitare confusione, la numerazione delle aree del tempio inizia dove termina quella delle aree della città.

33. Sala delle cerimonie

Ci sono quattro scale che scendono in questa stanza quadrata. Quattro bracieri in bronzo illuminano debolmente ciascun angolo. Una cortina di fumo d'incenso copre parzialmente il tavolo rotondo in pietra posto in mezzo alla sala. Orchetti rossi che indossano vestiti colorati e grosse piume stanno aggiungendo incenso ai bracieri o sono in meditazione vicino al tavolo. I muri e il soffitto sono coperti di sangue. Un pugnale celeste riluce sul tavolo.

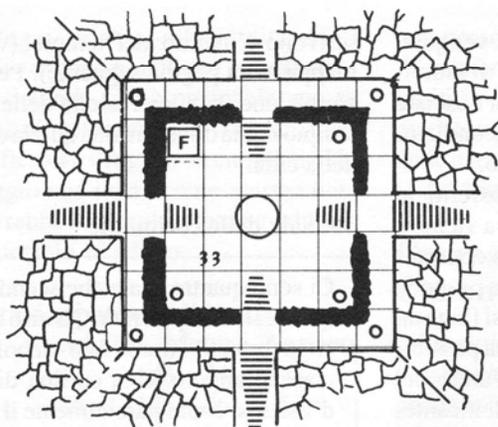
I preti occupano sempre quest'area. Impostate il loro livello in base alla forza del gruppo, in modo che questo incontronon si riveli mortale.

Il tavolo in pietra è un altare sacrificale. Sia il pugnale (arma +1) che il tavolo sono magici. Le creature sacrificate sull'altare non muoiono subito. Le ferite causate dal pugnale, benché sia insanguinato, non provocano danni alla vittima che viene invece trasferita nella dimensione astrale (vedi area 45) mentre il suo corpo rimane privo di sensi sull'altare. I preti portano quindi il corpo nell'area 34 per farlo divorare dai serpenti piumati.

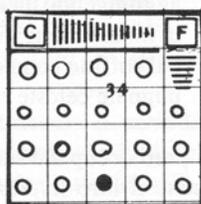
Il pugnale fa parte di una delle leggende degli orchetti (vedi *La ricerca del pugnale celeste* nel Manuale del Giocatore). Qualunque personaggio del gruppo di *barbari* riesca a effettuare con successo un controllo sull'intelligenza, riconoscerà il pugnale (che è un oggetto sacro per le tribù). Se i PG riusciranno a portare indietro il pugnale, otterranno un grande riconoscimento da parte di tutte le tribù.

Una botola è nascosta sotto il braciere a nordovest, nell'angolo della stanza, e conduce nell'area 34.

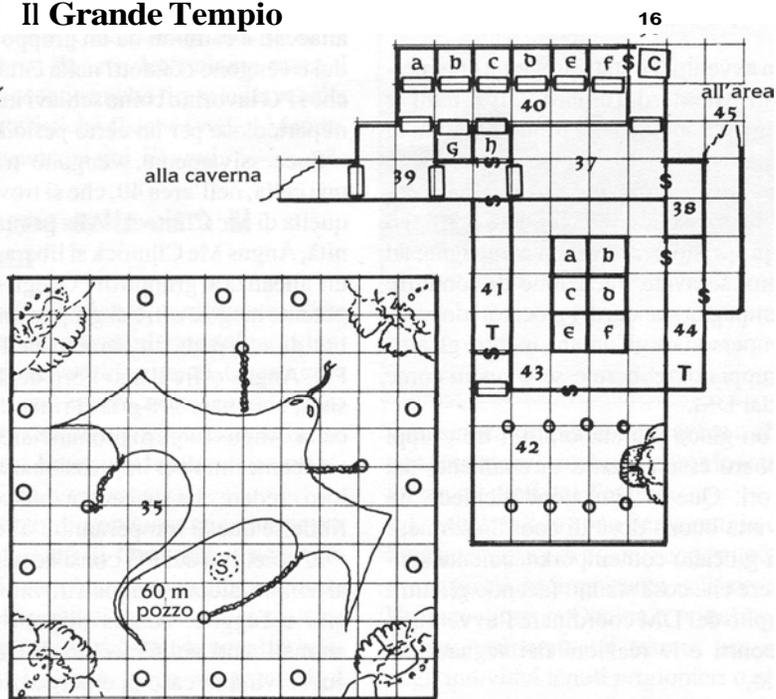
REQUIEM PER GLI ORCHETTI



Scala: 1 quadrato = 2 metri



Il Grande Tempio



34. Stanza dei serpenti piumati

Una scala scende da una botola situata nell'angolo nordoccidentale della stanza e passa da una piattaforma prima di raggiungere il suolo. Nel pavimento ci sono alcuni pozzi distanziati tra loro in modo costante. Sembra che nella stanza non ci sia nessuno. I muri sono coperti di sangue e l'odore che aleggia è insopportabile.

Tutti i pozzi (ad eccezione di uno) conducono in una stanza sotterranea dove una decina di serpenti piumati dormono in attesa di ricevere del cibo. Il pozzo rimanente (vedi la mappa) non conduce nella tana, bensì nell'area 35 che si trova 45 metri sotto. L'odore di sangue fresco proveniente dalle armi usate recentemente (a meno che i giocatori non abbiano apertamente dichiarato di volerle pulire) sveglia i serpenti, che escono dai pozzi alla velocità di uno per round.

Trattate questi mostri come pitoni delle rocce intelligenti (vedi il Regolamento Base) con grandi piume colorate.

Ciascun serpente può ipnotizzare una

preda al giorno (tiro salvezza contro la paralisi per annullarlo); la vittima resta totalmente incosciente e non ricorda ciò che accade in quel periodo. Una volta riuscita l'ipnosi, i serpenti inviano telepaticamente degli ordini per farsi seguire alle vittime in uno dei pozzi. Consentite alle vittime di effettuare un tiro salvezza in più ogni round in cui subiscono dei danni. Modificate i DV dei serpenti in base alla forza del gruppo. Essi non seguiranno un gruppo che si ritira fuori da questa stanza. Questo non dovrebbe essere un incontro mortale.

Se le vittime sacrificate (vedi area 33 per maggiori dettagli) vengono divorate dai serpenti, le loro anime si reincarnano in nuovi serpenti piumati; a questo punto, non possono più essere resuscitati.

Una botola segreta situata nella piattaforma a nord-est conduce nell'area 36 che si trova 60 metri più in basso.

35. Il segreto di Oenkmarr

Incatenata in mezzo alla stanza c'è una scura figura spettrale che si volge lentamente verso di voi. Quattro pesanti

catene sembrano bloccare la creatura sul pavimento. Alcune statue deturpate di guerrieri con le orecchie a punta si trovano nei quattro angoli della stanza.

Quest'area era una sala delle cerimonie costruita dagli elfi di Aengmor. La maggior parte dei testi sacri sono stati riscritti da orchetti sciamani, ma gli incantesimi e gli indizi sulla storia di Aengmor possono essere trovati dopo una lunga ricerca (a discrezione del DM). Coloro che sono in grado di leggere la scrittura usata in Oenkmarr possono trovare anche degli indizi sulle conseguenze della liberazione del mostro.

La creatura è uno spirito delle tenebre ed è tenuta prigioniera nella stanza da catene magiche che possono essere distrutte con armi +2 o con degli incantesimi (sono necessari 20 punti di danno per catena). Lo spirito delle tenebre può *levitare* e spostarsi nella stanza e le catene non lo ostacolano a tal punto da impedirgli di combattere.

Atzanteotl ha rinchiuso questa creatura nella stanza prima dell'arrivo degli orchetti e ha ordinato ai preti di lasciarla incatenata;

in caso contrario, una terribile catastrofe si abatterà sulla città. Infatti, lo spirito delle tenebre costituisce un portale vivente per la dimensione dell'entropia da cui il tempio prende il potere necessario per mantenere la città sopra alla lava. Tutto ciò che viene inghiottito dallo spirito delle tenebre finisce nella dimensione dell'entropia.

Quando i PG entrano in questa stanza, lo spirito delle tenebre sembra amichevole e fa molte promesse false per indurre i PG a liberarlo. Se non riesce a convincere i PG, li attacca. Se il gruppo si ritira, la creatura segnala a Xilochtlì alla prima occasione (vedi *Personaggi* e *Interpreti*) la presenza dei PG nel tempio. Non si deve apportare nessuna modifica per l'incontro; se il gruppo è troppo debole e non si rende conto che l'unica possibilità di salvezza consiste nel ritirarsi, tutti i personaggi verranno sicuramente uccisi.

Se viene liberato, lo spirito delle tenebre ignora il gruppo ed entra immediatamente nella dimensione astrale; rientra quindi nella piramide e inizia a seminare morte e distruzione in Oenkmar. Eventualmente, lo spirito delle tenebre può ritornare nella dimensione dell'entropia; in questo caso, le fondamenta di Oenkmar si solidificano e la città resta immobilizzata.

Se la creatura viene distrutta, la città inizia ad affondare alla velocità di un metro per turno. La maggior parte degli umanoidi subirà una morte atroce. Una parte dell'esercito di Oenkmar potrebbe riuscire a scappare come hanno fatto gli elfi di Aengmorian e iniziare una guerra disperata per la sopravvivenza contro le tribù barbariche. A seconda dell'impostazione della campagna, gli abitanti di Oenkmar potrebbero riuscire a sottomettere tutte le tribù e iniziare successivamente una guerra per la conquista dei territori vicini abitati dagli umani.

36. Scala a chiocciola

Questa stretta scala a chiocciola conduce dall'area 34 alla base della piramide. Un piccolo corridoio finisce davanti a una porta chiusa a chiave che porta all'area 37. Qualsiasi prete presente nel tempio porta con sé la chiave. Un passaggio segreto

conduce a una delle celle nell'area 40. Gli orchetti ignorano l'esistenza di questo passaggio segreto.

37. Vestibolo dei preti

Il mobilio in questa stanza, come tavoli, sedie, armadi e cesti, è intagliato e decorato secondo lo stile tipico di Aengmor. Questo è il luogo in cui i preti indossano gli abiti religiosi colorati, studiano testi antichi e si preparano per le cerimonie. A discrezione del DM, in questa stanza ci possono essere alcuni preti di basso livello che si stanno preparando per una cerimonia o stanno riposando.

Sul tavolo c'è un diario scritto in linguaggio di Oenkmar, con molti errori di ortografia e con una pessima calligrafia. Le ultime pagine riportano le seguenti informazioni:

- a) Un orchetto wicca è stato sorpreso mentre studiava delle rune nella sala delle cerimonie; aveva un libro su cui erano scritti caratteri strani e illeggibili. Il wicca si trova ora in prigione e attende di essere interrogato.
- b) Il wicca aveva anche un tatuaggio sulla spalla destra rappresentante il simbolo del re Thar. Secondo l'opinione degli specialisti del tempio nelle questioni tribali, ciò significa che il wicca deve essere figlio di Thar.

Le due porte in questa stanza sono chiuse a chiave. Gli abitanti di Oenkmar non sono a conoscenza del passaggio segreto orientale che conduce nell'area 38, dato che gli orchetti non sono in grado di rilevare passaggi segreti.

38. Forziere di Aengmor

Questa piccola stanza contiene un tesoro dimenticato lasciato dagli elfi di Aengmor. È compito del DM stabilire il valore del tesoro in accordo con il livello del gruppo di PG, anche se è assolutamente necessario includere degli antichi testi sulla storia di Aengmor e sulle origini di questa città. Alcuni incantesimi elfi antichi e malvagi potrebbero risultare utili in questa circostanza; questi devono essere di livello ab-

bastanza alto e alquanto potenti, nonché malvagi di natura. Questi incantesimi causano una maledizione su chi li lancia, come effetto secondario della magia di Aengmor.

39. Guardie della prigione

Questa stanza quadrata dovrebbe essere riempita con un certo numero di orchetti da guardia, a seconda della forza del gruppo. Questo incontro può essere trattato come una pausa divertente o come un ostacolo difficile da superare per il gruppo e viene inteso solamente come un combattimento a se stante, senza secondi fini. Nessuna delle porte in questa stanza è chiusa a chiave; il passaggio occidentale conduce alle piantagioni e alle miniere sotto al tempio.

40. Prigione

Questa è la tipica prigione che un qualsiasi avventuriero si aspetterebbe di trovare in un dungeon. Le piccole celle buie, umide e piene di ragnatele possono contenere un qualsiasi numero di prigionieri. Ci possono essere coboldi catturati di recente, un paio di skinnomadi, un lupo mannaro orchetto, un minatore orco ubriaco, un mago contrabbandiere (legato e appeso al soffitto per i piedi), alcuni umani o elfi catturati in recenti incursioni e destinati a essere sacrificati, un troll affamato, un ufficiale di Oenkmar che ha legami con la Nobile Casa di Tehuantipoca (vedi area 30), e così via. Il DM può decidere se i prigionieri attaccheranno i PG, se si uniranno a loro o se fingeranno un'alleanza per una qualsiasi ragione. Nessuno di loro conosce dettagliatamente il tempio; i passaggi segreti che conducono fuori dalle celle della prigione non sono conosciuti neppure dalle guardie.

41. Passaggio segreto

Questo corridoio è vuoto ad eccezione di un tesoro falso lasciato come trappola da orchetti preti paranoici. È visibile un cesto aperto pieno di monete, gioielli, armi, armature e altri oggetti interessanti per qualunque avventuriero.

Se qualcuno tocca il tesoro, le due porte

REQUIEM PER GLI ORCHETTI

segrete si chiudono e restano bloccate, e il soffitto comincia a scendere lentamente. I PG hanno 6 round per trovare una via d'uscita, distruggendo uno delle due porte segrete. Dieci o più punti di danno (provocati da armi smussate o da magia) sono sufficienti. Armi appuntite non danneggiano la pietra. Coloro che restano intrappolati in questa stanza fino al termine del sesto round, muoiono schiacciati dal soffitto.

A meno che il gruppo utilizzi un incantesimo del *silenzio*, i preti nell'area 37 o 42 si accorgono della presenza dei PG e iniziano la caccia ai profanatori, eventualmente chiamando anche le guardie presenti nell'area 39. La trappola si ripristina automaticamente dopo un'ora. Solo i preti sono a conoscenza del passaggio segreto, (un'informazione passata indirettamente da Atzanteotl).

42. Sala del culto

Questo è il luogo in cui si incontrano i preti comandati da Xilochtli per meditare, per discutere le loro strategie o per tenere delle cerimonie in onore di Atzanteotl. La porta che conduce nell'area 41 non è chiusa a chiave. Se entra il gruppo di Oenkmar, in questa stanza ci sarà un prete; in caso contrario, la sala sarà vuota.

Questo prete è un personaggio minore, di poca importanza per l'avventura; l'unica cosa che può riferire è che solo Xilochtli sa dove vengono portati gli abitanti di Oenkmar esiliati. L'unico modo per ottenere queste informazioni consiste nel costringere Xilochtli, il grande prete del Tempio, a parlare. Il prete dice anche che c'è la possibilità che i PG siano ancora in prigione (*o in qualunque posto uno dei due gruppi potrebbe trovarsi al momento dell'incontro*).

La statua di Atzanteotl presente in questa sala è magica. Chiunque legga le rune incise nella sua base viene trasportato nella dimensione dell'entropia. Alcuni indizi sui poteri della statua possono essere reperiti dalle iscrizioni sui muri, nonché da alcuni rari incantesimi per gli sciamani umanoidi. Le iscrizioni forniscono anche alcuni indizi sullo spirito delle tenebre nell'area 35 e sul destino delle vittime sacrificate e divorate dai serpenti piumati nell'area 34. Un pas-

saggio segreto a nord conduce nell'area 43. Tutti i preti ne conoscono l'esistenza.

43. Cripta degli alti sacerdoti

La porta segreta conduce in un luogo buio. Un corridoio si estende da destra a sinistra. Alcuni individui rinsecchiti si trovano in nicchie di dimensione umana scavate nel muro di fronte. Essi sono completamente avvolti da vecchi abiti che portano il simbolo di Oenkmar e che sono decorati con grosse piume. Le loro facce sono coperte da maschere inquietanti. Il luogo è terribilmente silenzioso, freddo e polveroso.

Gli individui nelle sei nicchie sono i resti mummificati di alti sacerdoti orchetti; si tratta di non morti *dormienti* (non si svegliano finché non vengono disturbati). Dietro a ciascuna mummia c'è un piccolo nascondiglio con gli oggetti di valore degli alti sacerdoti. Sono gioielli, oggetti magici e strani incantesimi dei chierici che possono risultare utili al gruppo. Assicuratevi di includere almeno due *armi magiche* +3.

Per raggiungere il tesoro, è necessario spostare le mummie, svegliandole così dal loro sonno. Non appena una mummia viene spostata o danneggiata in qualche modo, tutte le altre si svegliano e attaccano i profanatori. La forza delle mummie deve essere stabilita in base a quella dei PG: tutte conoscono degli incantesimi che vengono lanciati emettendo grida gutturali.

Questo è un incontro difficile per i giocatori. Se il gruppo scappa lasciandosi dietro le mummie appena svegliate, i non morti seguiranno furtivamente i PG per attaccarli alla prima occasione. Le mummie continueranno a seguire i PG sino a quando non verranno distrutte. I preti sono immuni dai non morti, anche se preferiscono generalmente tenersi lontani.

Una pila di ossa giace sul lato opposto del corridoio; si tratta dei resti di altri preti di Aengmorian, scorisacrati da oichetti sciamani. I loro tesori sono scomparsi, e i resti sono stati crudelmente deposti sul pavimento. Xilochtli ha gettato in questo luogo il libro degli incantesimi di Angus, dopo aver speso invano alcune ore nel tentativo

di decifrarlo.

Se un chierico spruzza dell'acqua santa (o un liquido equivalente) sui resti, appare un fantasma caotico (vedi *Regolamento Companion* pagina 33) che attacca immediatamente le mummie, ignorando il gruppo. L'unico modo efficace del fantasma per attaccare una mummia consiste nel trasportarla nella dimensione astrale con la rete di ectoplasma in modo che venga ridotta in polvere. Le mummie attaccano l'individuo più vicino. Se il fantasma sopravvive, suggerisce ai PG di andarsene immediatamente da questo luogo e li attacca se indugiano per troppo tempo. Da questo momento, il fantasma attacca qualunque visitatore, incluso Xilochtli, fino a quando non viene distrutto.

Se il gruppo non scatena un combattimento e osserva la polvere, può trovare delle impronte di Xilochtli che conducono da una porta segreta a un'altra. Solo Xilochtli conosce l'esistenza di questa porta nel muro orientale che dispone anche di uno spioncino che consente di osservare l'area 42.

44. Passaggio segreto orientale

Questo stretto passaggio contiene un tesoro *maledetto* situato nella zona sud. Il tesoro dovrebbe includere diversi oggetti quali armature -2, armi che richiedono un tiro salvezza per evitare la furia berserk prima di iniziare ogni combattimento, bacchette che provocano effetti divertenti, un grosso libm pieno di incantesimi, fasulli completamente inutili, e così via. Includete assolutamente una pergamena che indica un modo falso per raggiungere la dimora di Xilochtli (ad esempio, scendere fino alla tana dei serpenti piumati nell'area 34).

Una porta segreta (conosciuta solo da Xilochtli) nel muro orientale conduce a una stanza senza guardie o un corridoio buio nella dimora di Xilochtli (area 23).

45. Regno di Atzanteotl

Le anime delle vittime sacrificate finiscono in questo piccolo universo, materializzandosi nel centro. Nel frattempo, i loro corpi rimangono privi di sensi nella dimensione materiale principale.



Il luogo assomiglia a una densa giungla senza luce che si estende per circa 150 chilometri. Ogni volta che viene raggiunta la fine di un lato, ci si trova all'inizio di quello opposto senza rendersi conto del cambiamento. Piccoli villaggi possono essere trovati in vari luoghi. Tutti gli abitanti di questo luogo sono stati convertiti al culto di Atzanteotl, il padrone di questo mondo.

L'Immortale si trova al centro di questo piccolo universo, in un tempio con una sala delle cerimonie simile all'area 33. L'unica possibilità di fuga è quella di essere *resuscitati* da qualche alleato nella dimensione materiale.

La *resurrezione* di una vittima sacrificata deve avvenire prima che il corpo venga divorato dai serpenti piumati nell'area 34. In caso contrario, la vittima si reincarna in un serpente piumato nell'area 34.

Se il corpo viene distrutto in qualche altro modo, l'anima rimane nel piccolo universo fino a quando non riesce a raggiungere qualche diabolico accordo con Atzanteotl. A questo scopo, è richiesta una grande impresa a favore di Atzanteotl, che implica ovviamente un cambio di allineamento.

Una volta raggiunto un accordo con Atzanteotl, la vittima si sveglia sull'altare

nell'area 33, nel momento in cui ha avuto luogo il sacrificio (come se il tempo fosse tornato indietro). In questo caso, i membri del gruppo che sono rimasti nella dimensione materiale vengono immediatamente *teletrasportati* nel luogo e nel tempo in cui si è verificato il sacrificio. Benché i personaggi ricordino che cosa hanno fatto dopo il sacrificio, quegli eventi in realtà sono mai accaduti! Tutto ciò che possono aver distrutto o rubato viene riportato al suo stato e nella sua posizione originale. I personaggi uccisi in quel periodo ritornano con il gruppo, nella forma in cui erano al momento del sacrificio, e così via.

Nel frattempo, senza sentire dolore per la mancanza del cuore e per le ferite aperte nel ventre, la vittima (ora caotica) può camminare liberamente, causando grande terrore tra i preti orchetti. Colui che ritorna dalla morte viene considerato un avatar di Atzanteotl ed equiparato a un alto sacerdote. Ciò può eventualmente scatenare una sanguinosa guerra civile tra i discepoli.

Unirsi alla legione

Le idee per le avventure seguenti si rivolgono principalmente ai personaggi che sono

entrati a far parte della legione del re Thar. I personaggi possono essere umani (probabilmente briganti) o umanoidi.

La portantina del re (livello basso)

La legione si sta avviando verso le Terre Superiori. Il re Thar ha ordinato una razzia nei territori umani circostanti. Il clan del gruppo di PG partecipa a questa incursione.

Fino al primo combattimento, il clan del gruppo rimane nelle forze di riserva, non molto lontano dal quartier generale della legione. Il corpo principale al servizio del re Thar si imbatte in un grosso esercito di umani. Il re deve ritirarsi precipitosamente, servendosi di un mezzo di trasporto meno fastoso della solita portantina: un animale alato. Le guardie si allontanano rapidamente per raggiungere il re da un'altra parte.

Il clan del gruppo si trovava vicino al momento del decollo del re. Il consigliere del re, un goblin verdastro di aspetto malato, richiede dei volontari per riportare indietro la portantina.

Immediatamente, il capotribù del clan e la maggior parte dei suoi guerrieri fanno un passo indietro, lasciando davanti solo il gruppo di PG. "Ahhh, bene...", dice il consigliere fregandosi le mani, "Forza, andiammo!". Se il gruppo si mostra riluttante all'idea di partecipare a questa missione, interviene il capotribù che ordina ai PG di obbedire al consigliere.

La prima difficoltà incontrata dai PG è quella di riuscire a convivere con il consigliere. Nonostante si tratti di un individuo estremamente viscido, è un amico intimo di re Thar; un altro dettaglio da non sottovalutare è che comanda i quattro orchi che trasportano la portantina. Egli decide quindi di rimanere seduto sulla portantina e di guidare i PG.

Questo è il punto in cui inizia veramente l'avventura. La portantina può essere molto lenta. Grazie agli "ottimi" suggerimenti del consigliere, il gruppo (e la portantina) si trova ben presto fuori dalla strada principale, su un terreno difficoltoso, alle spalle della legione che si sta ritirando.

Il gruppo deve attraversare un territorio umano ostile per ritornare alle Terre Brulle, periodo in cui si possono verificare diversi

REQUIEM PER GLI ORCHETTI

eventi. L'esercito degli umani sta dando la caccia alla legione e ha circondato la zona. I PG devono nascondere la portantina fino a quando l'area diventa più sicura.

L'esercito degli umani si accampa quindi per la notte, formando un lungo fronte da est a ovest fino al fiume, bloccando così il passaggio ai PG. Il gruppo deve attraversare silenziosamente il fiume (cosa alquanto difficile a causa dei quattro orchi affamati e arrabbiati che reggono la portantina) per aggirare l'accampamento. Il gruppo deve anche evitare le pattuglie di guardia.

Successivamente, i PG si avvicinano a un piccolo villaggio razziato in precedenza dalla legione in ritirata. I villici stanno cercando di recuperare il cibo e il bestiame che è stato abbandonato durante la fuga. Ciò è sufficiente per tentare gli orchi affamati che reggono la portantina a scappare verso il villaggio in cerca di cibo. Il consigliere consente ai PG di andare a recuperare gli orchi in fuga; tuttavia, se il gruppo non riesce a riportare gli orchi entro l'alba, dovrà trasportare la pesante portantina.

Mentre il gruppo è in cerca degli orchi nel villaggio, arriva una pattuglia che si impadronisce della portantina e cattura il consigliere e gli eventuali PG lasciati di guardia. Per quanto riguarda gli orchi, la pena per i disertori è abbastanza dura; il loro piano è quello di fuggire e diventare quindi disertori, oppure uccidere i PG e il consigliere e riportare la portantina al re. I PG devono usare metodi estremamente decisi per convincere gli orchi a tornare indietro. Se il gruppo non riesce a recuperare la portantina entro l'alba, il comandante della pattuglia ordina ai villici di portare la portantina nella capitale per mostrarla nella piazza principale.

Nel momento in cui il gruppo scappa dal villaggio, viene attaccato da banditi umani o dagli orchi disertori che sperano di impadronirsi del tesoro nella portantina.

Eventualmente, il gruppo può riuscire a raggiungere il bivacco della legione nelle Terre Brulle, dove viene accolto dalla Guardia della portantina che lo scorta dal re.

Se i PG riescono a riportare la portantina, il re li ricompensa con due piume e dei tesori. Se il consigliere non è contento del comportamento del gruppo, i PG si trove-

ranno ben presto costretti a partecipare a una missione speciale (vedi la prossima avventura). Se il consigliere è stato catturato dal nemico o è stato ucciso, il gruppo dovrà provare che non ha colpe. Se ci sono delle buone ragioni per pensare che il consigliere sia ancora vivo, i PG devono andare a salvarlo.

Se i PG non riescono a riportare la portantina, vengono condannati a morte; l'unica possibilità di salvezza è quella di riuscire a svolgere con successo la missione successiva. Per quanto riguarda gli orchi, se sono ritornati con il gruppo dovranno partecipare alla missione successiva per evitare di essere decapitati.

In ogni caso, assicuratevi che i PG ottengano una quantità di punti esperienza adeguata alla difficoltà della missione svolta.

I disertori (livello medio-basso)

Come tutti sanno, ci sono giorni in cui la fortuna non sta dalla parte dei soldati. Volontariamente o involontariamente, i PG hanno catturato l'attenzione del loro capo; quel giorno è richiesto un gruppo di volontari che cerchi il luogo in cui si nascondono i disertori. Come si usa nella legione, il capo del clan ha offerto come volontari un gruppo di soldati temerari e determinati (i PG) per svolgere questa missione.

Se gli orchi sono scappati nell'avventura precedente, questi sono i disertori che i PG devono trovare, vivi o morti. Se gli orchi non hanno disertato, scegliete un altro gruppo di umanoidi altrettanto ripugnanti.

Il problema consiste nel fatto che i disertori si sono uniti a un gruppo di briganti per attaccare delle squadre di guerrieri della legione che stavano ritornando da un'incursione effettuata contro le carovane. A causa di ciò, la maggior parte del tesoro è stato perso. Il luogo del loro accampamento è sconosciuto all'inizio della missione.

Successivamente, i PG vengono a sapere che i disertori sono protetti niente meno che dalla regina Yazar di Alta Goblinia. La cara signora sta pagando i disertori perché rimangano nella sezione di Orcus Rex vicino alla strada percorsa dalle carovane.

I PG devono riuscire a entrare nell'accampamento dei briganti, catturare i diser-

tori (vivi o morti) e riportarli all'accampamento Sodhor, insieme alle informazioni relative all'accordo con Yazar. Se i disertori sono gli orchi, uno di loro dovrebbe mancare (vedi la prossima missione).

I PG saranno ricompensati per lo svolgimento della missione e per le informazioni riportate. Se la cattura dei disertori avviene silenziosamente, i briganti non sposteranno il loro accampamento. In questo caso, il re Thar invierà alcuni clan di guerrieri (inclusi i PG) per eliminare i briganti. Tuttavia, non rivelerà nulla alla regina per paura del suo terribile carattere.

L'incursione (livello medio basso)

Le riserve di cibo si stanno esaurendo e le truppe sono irrequiete. Il re Thar ordina ai clan più scalmanati (tra cui ci sono ovviamente i PG) di preparare un'incursione per procurarsi cibo e divertimento.

All'inizio dell'incursione, il capotribù ordina ai PG di non entrare nel villaggio, ma di effettuare un'incursione in una fattoria che si trova a circa un chilometro di distanza per rubare del bestiame e di riunirsi al resto del gruppo quando *la luna scende tra quelle due colline laggù*. Il capotribù chiede anche di evitare qualsiasi combattimento, se possibile.

A seconda della forza del gruppo dei PG, la fattoria è difesa da contadini abbastanza violenti armati con forche, picconi e bastoni, oppure da una pattuglia di un esercito umano che si accampa davanti alla fattoria per la notte. Anche la pattuglia è in cerca di cibo e sta scortando un prigioniero alla capitale. Il prigioniero è uno degli orchi disertori della missione precedente, o una spia che lavora per re Thar. La spia, o l'orco, sa che gli eserciti di umani stanno fortificando il villaggio per insediarsi e poter seriamente minacciare l'attività della legione nella regione. Il gruppo dovrebbe essere ricompensato per riportare la spia (o l'orco) e per queste informazioni.

Il bestiame nella fattoria comprende tre mucche, un toro infuriato, sei oche pronte a dare l'allarme, due tacchini muti, otto pecore, un ariete cattivo, venti polli, un mulo con la testa da maiale e cinque maiali affettuosi. Inevitabilmente, uno dei maiali si affezio-

nerà all'orco con il carisma più basso e lo seguirà ovunque. Se i PG non si presentano in tempo per l'appuntamento con il resto del gruppo, dovranno condurre da soli il bestiame all'accampamento Sodhor, affrontando i mostri che cercheranno di impadronirsi di questo gustoso cibo.

La battaglia (livello medio)

La legione è appena stata informata che un esercito di umani sta fortificando un villaggio nelle vicinanze per minacciare seriamente le attività degli orchi nella regione. Ai PG viene assegnata la responsabilità di attaccare il villaggio e provocare il maggior numero di danni. La missione consiste nel bruciare qualsiasi palizzata costruita e nell'infliggere numerose perdite nella guarnigione degli umani.

Se i PG non hanno ancora cercato di procurarsi dei subordinati, è giunto il momento di farlo. Ogni personaggio deve comandare un certo numero di guerrieri e formare il suo clan nella legione.

Il villaggio è parzialmente fortificato ed è circondato in parte da palizzate di legno; ci sono alcuni soldati che sorvegliano le costruzioni. Emigrati da Ethengar stanno duramente lavorando dall'altra parte del villaggio, tagliando legna e costruendo altri bastioni, sotto la sorveglianza dell'esercito. A seconda della forza dei PG, assicuratevi che nella guarnigione rimanga un numero ragionevole di soldati.

È compito dei PG impostare l'attacco. Gli emigrati di Ethengar sono alquanto superstiziosi e non sono propensi a restare nel villaggio se si verificano strani eventi. Inoltre, se diventa palese che gli orchetti effettuano periodicamente delle incursioni in quest'area, gli emigrati iniziano ad andarsene, rallentando così le costruzioni.

Ogni mattina, alcuni lavoratori lasciano il villaggio per andare a tagliar legna nella foresta, scortati da alcuni soldati; è quindi abbastanza facile tendere un'imboscata.

Un altro problema per la guarnigione, sconosciuto agli orchetti all'inizio dell'avventura, è che gli emigrati e i soldati ricevono cibo dalle riserve locali. Dato che i rifornimenti dalla capitale arrivano raramente, i soldati sono costretti a requisire il

cibo ai villici. Ciò provoca ovviamente una notevole impopolarità tra i locali.

A un certo punto, un piccolo convoglio si dirige al villaggio trasportando cibo, strumenti, armature, armi e rinforzi. Un attacco al convoglio causerebbe una notevole perdita per i soldati, nonché un'ottima opportunità per i PG per equipaggiare meglio le truppe con armi migliori. Se i PG riescono a eliminare abbastanza soldati e lavoratori, possono andarsene prima dell'inverno e ritornare l'anno successivo.

In un punto cruciale della missione dei PG si possono verificare incidenti imprevisti. Ad esempio, un capotribù rivale dei PG (quello a cui sono stati sottratti dei seguaci per questa missione) potrebbe cercare di ostacolare segretamente le azioni del gruppo, sperando che il fallimento della missione provochi la degradazione dei PG a semplici guerrieri.

Se i PG scoprono il tentativo di tradimento e riescono a far ritirare i soldati, il capo della legione li ricompenserà in modo appropriato. Ai PG sarà permesso di tenere alcuni dei migliori cavalli catturati, nonché armi e armature eventualmente rubate ai soldati umani.

Le orde barbariche

Le avventure seguenti sono adatte soprattutto per gli umanoidi delle tribù barbariche, invece che per i clan della legione.

La cerimonia di iniziazione (livello basso)

I PG stanno per raggiungere l'età richiesta per diventare membri accettati della tribù (adulti). Nonostante alcuni PG siano più giovani di altri, il capo ha deciso che tutti dovranno sottoporsi alla cerimonia di iniziazione nello stesso momento, dato che sembrano passare insieme la maggior parte del tempo.

I PG non possiedono ancora nessuna arma o armatura; la prima prova che devono affrontare consiste nel recarsi di notte in un villaggio di umani nelle vicinanze, rubare armi e armature e riportarle al clan.

Il problema è che il villaggio è abitato da contadini e che le uniche armi reperibili sono forche, bastoni, picconi e pietre. Per

quanto riguarda i villici, bisogna dire che sono spaventati dagli orchetti tanto quanto i PG sono spaventati dalla loro prima incursione a mani nude in un territorio di umani.

Dopo aver interrogato dei prigionieri, appare evidente che nel villaggio non esistono vere armi e neppure l'ombra di un'armatura. Tuttavia, un prigioniero rivela la presenza di una piccola torre nelle vicinanze (un avamposto dell'esercito) piena di questi oggetti.

Il gruppo può ritornare al clan con un magro bottino (fallendo così la prova) o decidere di visitare la torre. Si tratta di una piccola torre presidiata da una decina di guardie che indossano tutte le armi e le armature che esistono nella torre.

Di tanto in tanto, tre o quattro soldati escono dalla torre per un giro di perlustrazione, mentre gli altri passano il tempo a dormire, a giocare a dadi e a bere senza aspettarsi di essere attaccati. Questa è un'ottima opportunità per procurarsi dell'equipaggiamento e per imparare a combattere contro guerrieri umani addestrati.

Il gruppo potrebbe anche scoprire una prigione piena di guerrieri giovani e inesperti che provengono da un'orda decimata tempo fa durante un attacco portato alla legione da un esercito di umani. Tra questi si trova un vecchio wicca che potrebbe rivelarsi utile in situazioni difficili (vedi anche la prossima avventura).

Attacco alla carovana (livello basso)

Un vecchio wicca (o il prigioniero dell'avventura precedente) porta delle notizie su una carovana che si sta avvicinando sulla strada; si dice che trasporti cibo e alcuni tesori provenienti dai mercanti di Darokin.

La maggior parte dell'orda è andata a cacciare le capre di montagna per procurarsi del cibo e solo pochi clan sono rimasti di guardia nell'accampamento. Tuttavia, una carovana è un'opportunità che nessun orchetto che si rispetti si lascerebbe sfuggire e un'ottima possibilità per i PG di mettersi in mostra prima che ritornino i più forti.

In ogni caso, il capo attualmente in carica nell'accampamento sceglie i PG per svolgere la missione e, andando contro gli ordini a lui imposti di non rischiare le vite dei

REQUIEM PER GLI ORCHETTI

più giovani e dei guerrieri inesperti dell'orda (o delle nuove reclute dell'avventura precedente), ordina ai PG di portarli nell'incursione in modo da poter rubare il più possibile.

Il capotribù, infatti, è un umanoide molto ambizioso e aggressivo e pensa di poter ottenere una grande ricompensa per aver preparato questa missione. Naturalmente, nel caso succeda qualcosa ai guerrieri più giovani, ha intenzione di incriminare i PG e di ritenerli responsabili dell'accaduto. Nessuno nell'orda avrà il coraggio di mettersi contro e di raccontare al vero capo come si sono svolti veramente i fatti.

Il wicca ha raccontato che la carovana è piccola e senza nessuna scorta e che non si corre alcun pericolo ad attaccarla: "*Ho visto la carovana con i miei occhi e vi assicuro che non c'è nulla da temere!*". In realtà, il wicca è un nemico dei PG e appartiene all'orda delle Labbra Carnose. La storia sulla carovana è solo un trucco per portar via dei giovani guerrieri all'orda dei PG.

I membri dell'orda delle Labbra Carnose hanno attaccato tempo fa una piccola carovana rubando i carri, i buoi e gli abiti dei mercanti che ora indossano. È difficile accorgersi di questo trucco vedendo la carovana da lontano, ma a una distanza ravvicinata i buchi prodotti dalle frecce e le tracce di sangue possono rivelare la vera identità dei falsi mercanti. All'interno della carovana si nascondono decine di guerrieri addestrati, in barili di farina, coperti dal fieno o sul tetto dei cani. Tutti sono pronti a saltar fuori dalla carovana con le armi in pugno per catturare i giovani guerrieri che accompagnano i PG.

L'obiettivo dei PG consiste nel scoprire questo tentativo di tradimento prima che sia troppo tardi, oppure di salvare i giovani guerrieri (vedi la prossima avventura) prima che il grande capo ritorni dalla caccia. Naturalmente, quando i PG saranno tornati (con o senza i guerrieri), il wicca sarà già scomparso.

Il rifugio del wicca (livello medio)

Alcuni giovani guerrieri sono stati rapiti dall'accampamento dell'orda dai membri dell'orda rivale delle Labbra Carnose. Il

capo richiede un gruppo di guerrieri coraggiosi per vendicare l'onta subita. Naturalmente, per questa missione vengono scelti i PG. Se i PG sono stati coinvolti nell'avventura precedente, toccherà a loro preparare un piano di battaglia. Dato che l'organizzatore di questo rapimento è stato il wicca dell'orda delle Labbra Carnose, il capo decide che dovrà essere punito.

Il rifugio del wicca si trova in mezzo all'accampamento dell'orda delle Labbra Carnose, sui rami di un grande quercia. Si tratta di una piccola capanna costruita su una piattaforma e tenuta insieme da alcuni pezzi di corda e da una preghiera dello sciamano.

I PG devono trovare un modo per raggiungere questo luogo senza essere scoperti dalle guardie. La capanna è piena di teschi, scalpi e rane essiccate, tutti in attesa di diventare *gri-gri*; vi sono inoltre barili pieni di insetti striscianti, ragni, vermi, animaletti disgustosi che si cibano con un teschio e altri strani oggetti tipici del rifugio di un wicca. Tuttavia, nell'acampamento non c'è nessun wicca.

Sotto un tappeto mangiato dalle termiti c'è una botola che conduce, attraverso il tronco della quercia, in una piccola caverna sotterranea, dove sono tenuti prigionieri tutti i giovani guerrieri ad eccezione di uno. Di fronte ai prigionieri c'è il wicca che sta mescolando qualche strano intruglio probabilmente per portare i giovani guerrieri dalla parte dell'orda delle Labbra Carnose. Di fianco al wicca c'è un orso delle caverne addomesticato.

L'orso attacca i PG mentre il wicca apre un passaggio che conduce a una caverna più grande; si tratta della tana di un drago.

Tempo fa, il wicca aveva trovato l'uovo di un drago e l'aveva custodito; aveva quindi allevato il drago nutrendolo con i prigionieri catturati dall'orda delle Labbra Carnose. Il drago è ancora molto giovane e le sue ali non sono in grado di trasportare il suo peso. Il wicca ha rimpinzato la povera bestia che adesso è obesa.

Quando il gruppo entra, il wicca (se è riuscito a sopravvivere fino a adesso) grida per chiamare aiuto. Il drago non è affamato e si sta divertendo con il prigioniero che mancava; rivolge uno sguardo sonnolento

al wicca, rutta, e continua a giocare al gatto col topo con il suo futuro pranzo.

Il wicca ha una sacca piena di scarafaggi, piccoli millepiedi e altri insetti presi dalle scorte nella sua capanna. Si tratta di insetti incantati che il wicca scaraventa addosso ai suoi nemici a manciate fino a una distanza di 6 metri. La sacca contiene una mezza dozzina di manciate di queste creature disgustose. Una manciata è costituita da 2d4 insetti, ognuno dei quali provoca 1 danno per round fino a quando non viene ucciso.

La vittima deve riuscire ad afferrare gli insetti e a ucciderli (è sufficiente schiacciarli). Le vittime devono effettuare un controllo sulla destrezza ad ogni round. Se falliscono, gli insetti riescono a insinuarsi sotto l'armatura o il vestito. La differenza tra il tiro di dado e i punti destrezza definisce il numero di insetti uccisi in un round.

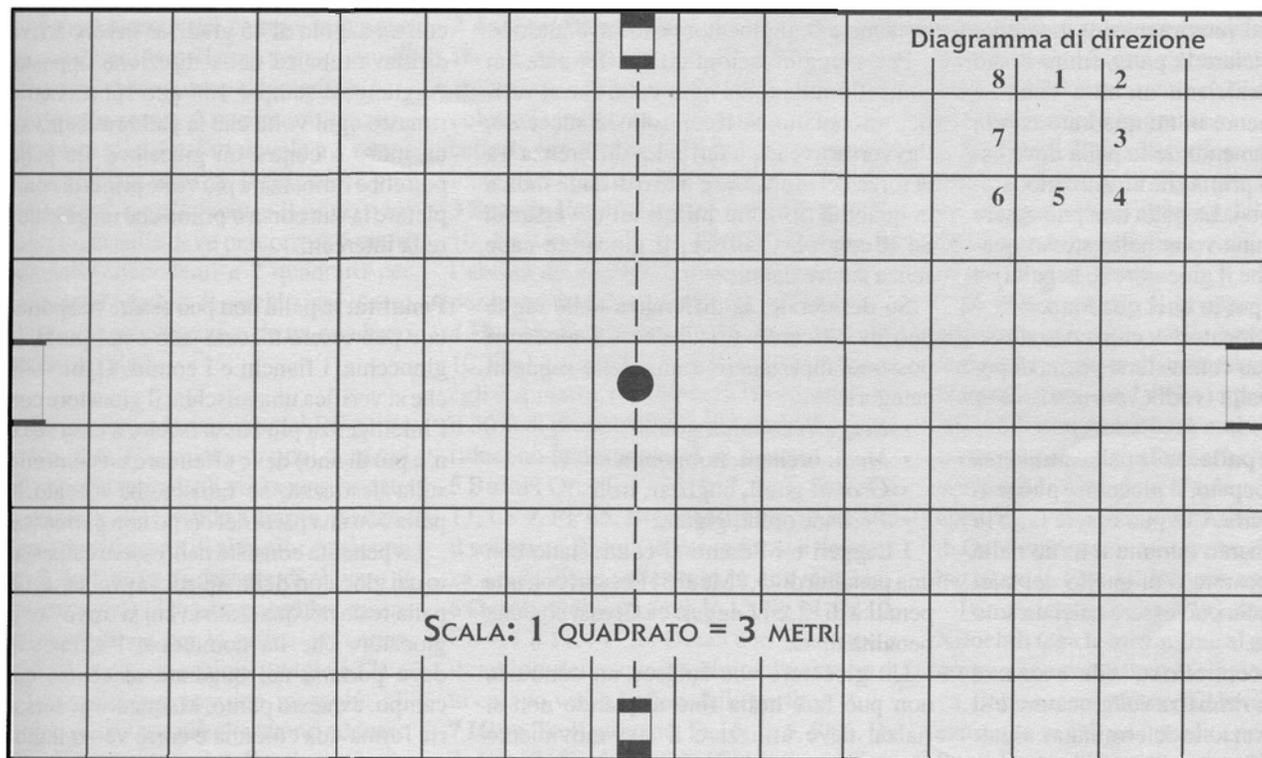
Una vittima che subisce 12 o più punti danno viene infestata dalle uova, ma non se ne accorge immediatamente. Un incantesimo *cura malattia* uccide le uova che altrimenti si schiudono dopo pochi giorni mentre il personaggio è addormentato, provocando lo stesso numero di danni che il personaggio aveva subito dagli insetti genitori.

Il gruppo dovrà strappare il prigioniero dalle grinfie del giovane drago e cavarsela con il wicca. Nel caso che il drago non sia sazio, si scaglierà contro l'orda delle Labbra Carnose che si è accampata in cima alla scogliera sopra la sua tana. Il drago impiegherà tanto meno tempo quanto più forte è la sua fame.

Oppure si ciberà dell'intruglio disgustoso che a questo punto starà probabilmente bruciando sul carbone. Se i PG hanno pensato a togliere dal fuoco il calderone, la pozione riuscirà ad assoggettare il drago alla volontà del capo dei PG. In virtù di quest'impresa, i PG riceveranno ottime ricompense e conquisteranno una posizione autorevole presso l'orda. L'unica difficoltà è quella di riportare a casa il drago, dato che il passaggio all'interno del tronco è leggermente stretto per il grasso drago ed è improbabile che l'orda delle Labbra Carnose sia disposta a lasciar andare sia il wicca che il loro drago.

Tra le varie cose trovate nella capanna ci sono dei vecchi papiri, apparentemente il-

ARENA DI ATZANTEOTL



leggibili senza ricorrere alla magia. Si tratta di annotazioni di un architetto Nithiano, scritte secoli addietro, che si riferiscono alla città di Oenkmar. Egli parla di un possibile terremoto che potrebbe far sprofondare la città in una caverna sotterranea isolandola così dalla superficie; rivela inoltre le direzioni per raggiungere la città, passando attraverso un cratere vulcanico situato nello Gnollistan del Sud.

L'architetto ha lasciato dei segni nella volta della caverna per raggiungere il luogo che dovrebbe occupare la città dopo la catastrofe. Questo è il punto di partenza per una possibile avventura dei PG, il cui scopo dovrebbe consistere nel riportare in superficie il pugnale *celeste* di cui si parla in quasi tutte le leggende degli orchetti.

La partita di pallone (livello medio)

In questa avventura, i PG possono essere dei nuovi schiavi arrivati in Oenkmar (vedi l'avventura precedente) o degli abitanti di Oenkmar che hanno dei problemi legali con un altro gruppo. In entrambi i casi, i PG devono formare una squadra per una partita di *tlachtli* e, ovviamente, devono cercare di

vincere il gioco. Normalmente, i perdenti vengono sacrificati sull'altare di Atzanteotl, patrono di questa antica arena.

Lo scopo del gioco viene spiegato nell'area 17 nella città di Oenkmar, mentre la mappa dell'arena viene fornita in questa sede. Ogni quadrato rappresenta 3 metri; si consiglia di ricopiare la mappa su un grande foglio di carta, disegnando quadrati di 1 centimetro per lato. Disponete due squadre di 5 o 7 giocatori sui lati di destra e sinistra della mappa, ponendo ciascun individuo in un quadrato. Utilizzate quindi una piccola pedina per rappresentare la palla e disponetela al centro del campo. Usate infine le regole seguenti:

Movimento: usate le normali regole di D&D® per i movimenti. All'inizio di ogni round, tirate 1d20 per ciascuna squadra; quella che ottiene il numero più alto (ritirate in caso di parità) muove per prima tutti i suoi giocatori. Completate tutti i movimenti di un giocatore prima di passare al successivo.

La palla si muove solo quando viene calciata, e i giocatori non possono trasportarla (vedi *Calciare la palla* più avanti). La

palla si muove sempre lungo una linea retta, avanti o indietro, di traverso o in diagonale. Se colpisce un muro, vedete la sezione *Rimbaldi* più avanti.

Calciare la palla: Ogni volta che un giocatore si trova in un quadrato con la palla (indipendentemente dal fatto che sia stato il giocatore a spostarsi in quello spazio o la palla) e non ci sono avversari, può calciarla. Effettuate un controllo sulla destrezza. Il giocatore deve indicare la direzione desiderata prima di tirare il dado. Un risultato uguale a 20 (senza modificatori) indica che la palla è stata mancata.

Se il controllo sulla destrezza fallisce, il giocatore manca la palla; in caso contrario, la palla si sposta nella direzione desiderata. Sottraete il risultato ottenuto con il dado dalla destrezza del giocatore; il risultato indica il numero di quadrati di cui si sposta la palla. Se il risultato è 0, tirate ancora con una penalità di -2. Se il controllo sulla destrezza fallisce di 10 o più, il giocatore cade per terra senza però subire danni.

La palla viene calciata ogni volta che il giocatore è a contatto con la stessa durante il turno della sua squadra. Questa azione

REQUIEM PER GLI ORCHETTI

non influisce sul movimento; il giocatore può correre, calciare la palla, finire il suo movimento, e calciarla un'altra volta se finisce nuovamente in un quadrato con la palla. Lo spostamento della palla deve essere completato prima che un altro giocatore possa muoversi. La palla non può essere calciata più di una volta nello stesso quadrato, a meno che il giocatore (o la palla) si sposti e ritorni poi in quel quadrato.

Se uno o più giocatori occupano lo stesso quadrato, devono contrastarsi prima di poter calciare la palla (vedi **Contrasti**).

Intercettare la palla: se la palla attraversa un quadrato occupato, il giocatore può tentare di intercettarla. Ciò può essere fatto in qualunque momento durante il turno della squadra del giocatore o di quello dei suoi avversari. La palla può essere calciata solo quando si ferma.

Effettuate un controllo sulla destrezza; se fallisce, la palla rimbalza sul giocatore e si sposta in una direzione determinata casualmente (tirate 1d8 e consultate il diagramma di direzione sulla mappa). La palla continua il suo spostamento per il numero di quadrati rimanenti in aggiunta a 1d4 (che equivale anche al danno subito dal giocatore su cui è rimbalzata la palla).

Se il controllo sulla destrezza fallisce di 10 o più, il giocatore manca completamente la palla che continua la sua corsa normalmente. In alternativa, il giocatore può decidere di evitare la palla effettuando con successo un controllo sulla destrezza.

Se l'intercettazione ha successo, la palla si ferma nel quadrato del giocatore. Non è possibile intercettare la palla durante una mischia, nel qual caso la palla rimbalza su un giocatore a caso presente nel quadrato.

Contrasti: i giocatori avversari possono occupare lo stesso quadrato. La palla non può essere calciata o intercettata fino a quando tutti gli avversari non sono messi a terra. Per questo scopo si possono usare le normali regole di combattimento di D&D®. I giocatori non possono lanciare incantesimi né utilizzare un'arma diversa da una clava di legno (fornita all'inizio del gioco). I danni inflitti durante il gioco vengono calcolati al 50%. Quando i Punti Ferita

arrivano a 0, il giocatore cade svenuto.

Per maggior semplicità, effettuate un controllo sulla forza ogni volta che si verifica un contatto. Se il controllo ha successo, l'avversario cade a terra. La differenza tra la forza del giocatore e il tiro di dado indica la quantità di danni inflitti all'avversario. Se il controllo fallisce, il giocatore cade senza subire danni.

Se desiderate, la differenza nelle taglie può modificare i tiri di dado. I giocatori possono appartenere a una delle seguenti categorie:

- Leggeri: coboldi, goblin
- Medi: orchetti, hobgoblin
- Grossi: gnoll, bugbear, troll
- Pesanti: orchi, giganti

I Leggeri e i Pesanti si contrastano con una penalità di -5, i Medi e i Pesanti con una penalità di -2, e i Leggeri e i Grossi con una penalità di -2.

Un giocatore che subisce un contrasto non può fare nulla fino a quando non si rialza; deve utilizzare il suo movimento successivo per rialzarsi (non può intercettare, calciare o evitare la palla e neppure spostarsi in un altro quadrato).

Un giocatore potrebbe non calciare o intercettare la palla subito dopo un contrasto; deve aspettare la fine del turno degli avversari (se gioca per secondo) o il turno successivo per intercettare, evitare o calciare la palla. Tuttavia, se il giocatore vince il contrasto con un punteggio superiore o uguale a 10, può completare il suo movimento e calciare o intercettare la palla; in caso contrario, il suo movimento termina in quel quadrato.

Un giocatore deve interrompere il suo movimento e non fare nient'altro durante il round se utilizza un'arma e le normali regole di combattimento di D&D®. Le squadre possono fare due sostituzioni se dei giocatori vengono messi fuori combattimento durante il gioco. Se un giocatore cerca di uscire da una mischia, gli avversari possono tentare un contrasto; se un giocatore cerca di passare in un quadrato occupato, l'avversario può cercare di contrastarlo.

Rimbalzi: la palla può rimbalzare sul muro se questo ne ostacola lo spostamento. Se si scontra diagonalmente, la palla rimbalza

con un angolo di 45 gradi; se invece arriva dritta, rimbalza nella direzione opposta. Aggiungete sempre 1d4 allo spostamento rimasto ogni volta che la palla rimbalza su un muro o contro un giocatore. La palla potrebbe rimbalzare più volte prima di completare la sua corsa o prima che un giocatore la intercetti.

Penalità: la palla non può essere trasportata e può essere toccata solo con i piedi, le ginocchia, i fianchi e i gomiti. Ogni volta che si verifica una mischia, il giocatore con l'intelligenza più bassa (scelto a caso se ce n'è più di uno) deve effettuare un controllo sulla destrezza; se fallisce, ha toccato la palla con una parte del corpo non permessa.

La penalità consiste nell'essere calpestato dai giocatori della squadra avversaria. La palla resta nel quadrato in cui si trovava e il giocatore che ha commesso l'infrazione deve portarsi nel quadrato al centro del campo; a questo punto, la squadra avversaria forma una colonna e corre verso il giocatore. I Leggeri infliggono 1d4 punti di danno, i Medi 1d6, i Grossi 1d8 e i Pesanti 1d10. Invece di calpestare, un giocatore può usare la sua clava. Successivamente, le squadre si dispongono davanti alla palla una di fronte all'altra; tirate per l'iniziativa e incominciate un nuovo turno.

Ordine di gioco: in alcuni casi è necessario determinare chi deve svolgere la prima azione. Per esempio, se un giocatore e un avversario indicano contemporaneamente di volersi contrastare (uno entra nel quadrato dell'avversario e l'altro intercetta), tirate per l'iniziativa; chi la guadagna vince il contrasto.

Se più di un giocatore della stessa squadra occupa il medesimo quadrato, tirate per l'iniziativa o lasciate decidere ai giocatori stessi chi deve agire per primo.

Punteggio: ogni volta che un giocatore calcia la palla nella porta avversaria, la sua squadra guadagna un punto. La prima squadra a raggiungere i sei punti vince la partita. Dopo ogni goal, la palla viene posta al centro del campo e le due squadre si dispongono come all'inizio della partita.

Due piccoli cerchi in pietra si trovano

lungo i muri laterali del campo; chiunque riesca a calciare la palla attraverso uno di questi cerchi vince automaticamente la partita. A questo scopo, è necessario un punteggio senza modificatori uguale a 1 quando viene calciata la palla. Il calciatore può far rimbalzare la palla contro il muro o un avversario; la palla deve percorrere 6 metri addizionali (equivalenti a 2 quadrati) per attraversare il cerchio. Il cerchio può essere raggiunto diagonalmente o da un quadrato adiacente al muro.

Fine del gioco: se la squadra dei PG perde la partita, il miglior giocatore dei perdenti (quello che ha segnato di più) viene portato nella prigione del Grande Tempio in attesa di essere sacrificato. Gli altri giocatori sono liberi di andare (e di cercare di salvare il loro compagno). Questa potrebbe essere un'ambientazione per la prima avventura presentata in questa sezione (pagina 37).

Se i PG vincono possono inseguire gli spettatori per rubare ciò che hanno addosso (questa è la tradizione dello tlachtli). Se non sono ancora cittadini di Oenkmarr, viene offerta loro questa opportunità. In caso contrario, risolvono semplicemente a loro favore il contenzioso con gli avversari.

Altre note: i giocatori con delle abilità di tlachtli effettuano nel gioco tutti i controlli sulle abilità utilizzando il punteggio relativo alla destrezza, e muovono di quadrato addizionale nel campo.

Il gioco viene sospeso per l'intervallo quando una delle due squadre raggiunge i tre punti. I giocatori possono ritirarsi in un piccolo comparto per riposarsi, curare le ferite e riprendere coraggio. La durata dell'intervallo equivale al tempo impiegato da un orchetto per contare le sue dita dei piedi.

La squadra avversaria: seguono i bruti che compongono la squadra avversaria:

1 Killer: Coboldo 7, Fr 7, In 12, Sg 9, Ds 17, Co 10, Ca 17, PF 17. Prova un odio patologico verso gli gnoll; ha il 50% di probabilità di calciare la palla in faccia a uno gnoll, invece di passarla a un compagno o di tirarla nella porta avversaria, se questo si trova a una distanza di tre quadrati.

2 Ateca: Hobgoblin 8, Fr 14, In 10, Sg 8, Ds 12, Co 18, Ca 10, PF 65. Ateca è abilissimo nell'utilizzare la sua clava. Può colpire la palla con la clava invece di intercettarla (controllo sulla destrezza equivalente a un calcio + 1d4 quadrati).

3 Speedy Pepe: Orchetto 6, Fr 13, In 9, Sg 10, Ds 14, Co 13, Ca 13, PF 30. Pepe ha l'abilità del tlachtli e muove di 5 quadrati per turno (usando le velocità di D&D®).

4 Haugh: Bugbear 6, Fr 16, In 8, Sg 7, Ds 10, Co 14, Ca 12, PF 40. Haugh ha le pulci; egli è abituato, ma chiunque lo contrasti ha il 30% di probabilità di prenderle. Le pulci riducono la destrezza di di 1 punto.

5 Butor: Orco 9, Fr 18, In 7, Sg 7, Ds 7, Co 17, Ca 9, PF 65. Butor soffre terribilmente il solletico. Riducete la sua forza e destrezza a 6 se viene solleticato in una mischia.

6 Ootah: Goblin 6, Fr 9, In 12, Sg 14, Ds 10, Co 9, Ca 11, PF 20. Ootah è lo sciamano e il curatore della squadra. Normalmente entra in campo verso la fine della partita.

7 Him: Troll giovane, Fr 15, In 6, Sg 6, Ds 7, Co 12, Ca 5, PF 22. Him può mordere quando si trova bloccato in una mischia. Scegliete a caso qualcuno che si trova nello stesso quadrato, inclusi i suoi compagni.

Intrigo reale (livello alto)

Questa avventura può essere giocata con PG umani, avventurieri di Oenkmarr o umanoidi barbari. Usate l'ambientazione appropriata per il vostro gioco.

I barbari: questi personaggi vengono mandati dal loro capo per tentare di uccidere il re Thar. La regina Yazar è il personaggio più appropriato per organizzare questa cospirazione. Il suo piano consiste nell'eliminare Thar e appropriarsi delle Terre Brulle.

Il gruppo dovrebbe arruolarsi nella legione e assassinare il re alla prima opportunità. Naturalmente, se i PG vengono scoperti, Yazar negherà qualsiasi legame con questi traditori. Il gruppo verrà inviato come parte del tributo mensile alla legione di re Thar.

Gli abitanti di Oenkmarr: un gruppo di avventurieri coraggiosi non esperti di tlachtli (vedi l'avventura precedente) deve essere sacrificato sull'altare di Atzanteotl; l'unica

possibilità di salvezza consiste nel partecipare a una missione estremamente pericolosa. Se i PG riusciranno nell'impresa, verrà concessa loro la grazia.

Xilochtli, l'alto sacerdote del Tempio, vuole uccidere il re Thar perché teme che lui e i suoi alleati scoprano l'esistenza di Oenkmarr durante le incursioni e le invasioni nei territori vicini.

Di conseguenza, il gruppo deve uscire segretamente dalla città, arruolarsi nella legione e tentare di assassinare re Thar. Naturalmente, se i PG vengono scoperti, Xilochtli non ammetterà mai che il gruppo lavorava per lui e affermerà che i PG sono scappati. Infatti, dato che le anime dei PG appartenevano ormai ad Atzanteotl, i preti di Oenkmarr non avrebbero mai accettato di barattare le vite dei PG con una missione.

Per assicurarsi che i PG non scappino, Xilochtli lega le loro anime al *gri-gris*. Se il gruppo non ritorna per la stagione successiva, l'alto sacerdote sacrificherà gli amuleti, causando ai PG una perdita permanente di Punti Ferita.

Gli umani: un gruppo tradizionale di avventurieri umani viene ingaggiato per rapire il re Thar. Il piano consiste nello scambiare re Thar (segretamente, per evitare una seria rivolta popolare) con alcuni prigionieri e il grande tesoro accumulato in anni di incursioni e imboscate alle carovane. Una volta effettuato lo scambio, i PG dovranno seguire il re e assassinarlo.

Naturalmente, i sovrani locali non sveleranno pubblicamente che i PG lavorano per loro e ordineranno al gruppo di lavorare in incognito. I PG vengono quindi trasferiti in prigione per incontrare un brigante.

Il brigante appartiene a una banda di razziatori che opera nelle vicinanze della legione. La ragione per cui è stata scelta questa particolare banda di briganti dipende dalla loro grande abilità nel travestirsi (soprattutto da umanoidi); ciò è fondamentale per evitare delle rappresaglie da parte della legione. Se ci sono semiumani che fanno parte del complotto, dovranno travestirsi da goblin o passare per orchetti di qualche tribù remota (dato che non parlano il dialetto locale).

Il gruppo deve scappare con il brigante,

DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Gli Orchetti di Thar

di Bruce Heard

Orchetti?

Un atlante sugli orchetti?

Proprio così. E ci sono anche hobgoblin, coboldi, bugbear, gnoll, troll, goblin e altro ancora! Se pensate che gli unici orchetti buoni sono quelli morti, state per avere una sorpresa. Gli orchetti (e gli altri umanoidi) sono più che una semplice orda anonima da massacrare per accumulare un po' di punti esperienza; sono creature con personalità, cultura, gusti e punti di vista propri. Scoprite tutto ciò che li riguarda in *Gli Orchetti di Thar*.

Gli Orchetti di Thar è il quinto di una serie di Atlanti per DUNGEONS & DRAGONS®. Vi fornirà una descrizione approfondita del mondo degli orchetti, che comprende:

- Orchetti e altri umanoidi come *PG*
- Una grande mappa a colori di Thar, terra degli orchetti
- Regole complete per maghi e chierici umanoidi
- Il Re degli Orchetti, e i motivi per cui è meglio non incontrarlo
- Manuali separati per DM e giocatori
- È incluso anche *OrcWars*, un gioco da tavolo completo!

Già pubblicati in questa serie:

ATL 1: Il Granducato di Karamaikos

ATL 3: I Principati di Glantri

ATL 2: Gli Emirati di Ylaruam

ATL 4: Il Regno di Ierendi



8 001083 025951