

ATL 8

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Cinque Contee

Alfheim

di Ed Greenwood



Guida del Dungeon Master



Kingdom of Terendi

T

ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

Le Cinque Contee

di Ed Greenwood

Guida del DUNGEON Master

Sommario

Guida del Dungeon Master

Introduzione	2
Storia delle Contee	3
Il Clima	10
L'Agricoltura	11
La Topografia	11
La Difesa delle Contee	12
Il Calendario	18
I Sacri Misteri	19
Halfling, Eroi e Briganti	25
La Vita da Pirata	37
Guida per i Visitatori alle Cinque Contee	40
Campagne nelle Cinque Contee	58
Mostri delle Cinque Contee	68
Adattare l'Atlante per le il Gioco AD&D® 2ª Edizione	72
Avventurieri non Hin nelle Cinque Contee	73
Quello che Tutti Sanno sulle Cinque Contee	74

Crediti

Progetto: Ed Greenwood

Editor: John Fitzgerald

Product Manager: Bruce Heard

Coordinatori: Karen S. Boomgarden, Bruce Heard

Grafica di copertina: Clyde Caldwell

Grafica interna: Artie Ruiz

Progetto grafico: Stephanie Tabar, Dave Sutherland e Dennis Kauth

Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth e Frey Graphics

Tipografia: Betty Elmore

Traduzione italiana: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte

Traduzione mappe, revisione e impaginazione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc.

INTRODUZIONE

L'Atlante

Questo manuale è una guida di riferimento pensata soprattutto per i Dungeon Master. Se siete giocatori, leggete per cortesia solo la *Guida del Giocatore* che accompagna questo libro. Il vostro DM vi rivelerà le informazioni più appropriate da questo manuale in base a quello che il vostro personaggio conosce sin da principio e a che cosa scoprirà man mano che il gioco andrà avanti. Quindi, da questo punto in avanti, questo manuale è riservato esclusivamente ai DM.

Il manuale delle Cinque Contee è una delle guide complete della serie degli Atlanti che insieme descrivono il Mondo Conosciuto di D&D®. Questo Atlante raffigura nel dettaglio la nazione e la civiltà degli halfling per fornire un aiuto a tutti coloro che usano il mondo di D&D® per arricchire il gioco. È suddiviso in due guide, uno per i giocatori e l'altro—questo—per i DM.

Bene, più o meno, come hanno l'abitudine di dire i Saggi anziani degli hin. Un DM non può iniziare a giocare nelle Contee senza aver prima acquisito buona familiarità con le indicazioni fornite nel Manuale del Giocatore, che contiene le informazioni di base sulla società e sulle abilità degli halfling. Questo Manuale del DM presenta maggiori informazioni sul territorio e fornisce al DM una riserva di PNG utili per le campagne di gioco, oltre a nuove avventure con cui coinvolgere i PG. Dopo aver reso noti i nomi dei clan e i dettagli relativi al luogo di nascita dei PG originari delle Contee (se ce ne sono), il DM potrà rivelare ai giocatori le informazioni contenute in questo Manuale che riterrà più appropriate. Ricordate che tra di loro gli halfling sono un popolo semplice e aperto: ci sono davvero pochi segreti e sottigliezze.

La parte conclusiva di questo libro presenta molte idee per le avventure, suddivise in base al livello dei PG: Base, per personaggi di livello base; Expert per personaggi di livello Expert, e così via. I DM possono tranquillamente far giocare le avventure a personaggi di livello differente rispetto a quanto indicato nell'avventura stessa, se la difficoltà delle sfide e dei mostri incontrati viene modificata in modo da far sì che la sfida sia stimolante e non soverchiante per i personaggi.

Fate a Modo Vostro

Innanzitutto occorre ribadire che giocare nelle Cinque Contee dovrebbe essere soprattutto divertente. Le Contee sono verdi e belle e in larga parte pacifiche, ma questo non vuol dire che giocare nelle Cinque Contee debba essere noioso.

La natura davvero rigogliosa e la tranquilla bellezza delle Contee rende queste terre molto ricercate. Forse segrete sono sempre al lavoro sia all'interno delle Contee che nelle nazioni che cercano di influenzarle.

La gente del Darokin, a nord e ad ovest delle Contee, è molto amichevole con gli halfling. Indipendentemente dalle loro reali intenzioni, la Repubblica di Darokin non ha mai provato a sottomettere o a manipolare gli halfling attraverso la minaccia o l'uso della forza. Altri vicini, come l'Aquila Nera governata dal Barone von Hendriks, o il lontano Impero di Thyatis, non sono così rispettosi della libertà degli halfling.

Chi viaggia all'interno delle Contee potrebbe essere usato, involontariamente o dietro compenso, come messaggero o agente per portare avanti gli intrighi delle altre nazioni. Le Contee potranno anche avere poche rovine o tombe cariche di tesori, ma ci sono mostri in gran quantità e cibo e ricchezza in abbondanza per coloro che aiutano i clan hin o per chi riesce ad accaparrarsi quello che vuole e a fuggire in qualche modo. Nelle Contee ci sono un sacco di cose nascoste sotto la pacifica apparenza nota al mondo esterno.

I personaggi provenienti da certe nazioni o i membri di certe razze (come i nani) non sono proprio benvenuti—e anche chi mostra una certa facilità nello sguainare la spada o nell'usare magie pericolose rischia di farsi una brutta nomea. Il popolo degli halfling può sembrare pittoresco e buffo agli avventurieri umani temprati da mille battaglie, ma sono in realtà tipi tosti e scaltri, decisamente più astuti di quello che sembrano. Nessun Dungeon Master dovrebbe trattare gli halfling come bambini carini dalla testa vuota, o come dei nanetti indifesi che scappano urlando di fronte a qualunque problema.

I clan sono sempre invischiati in una sfida per la supremazia e i singoli hin lottano per aumentare la loro ricchezza o il loro rango nel clan o entrambe le cose.

Una misteriosa malvagità si annida nel Porto di Shireton, e molti cercano di conquistare e controllare i segreti della *Fiamma Nera*. I pirati assaltano le navi a largo della costa, e gli orchetti attaccano le bande di minatori sulle montagne. Le cose non sono poi così pacifiche come sembrano.

Che tipo di gioco comporterà esattamente l'ambientazione delle Contee sta a voi, DM, stabilirlo e ai vostri giocatori. Sentitevi liberi di cambiare qualsiasi cosa letta in queste pagine per migliorare il divertimento e stimolare l'interesse dei vostri giocatori. Le Cinque Contee sono state create per accrescere il vostro piacere di gioco. Usatele con amore e con cura e la vostra ricompensa saranno tantissime ore di giocate memorabili.

I Primi Tempi

Gli halfling arrivarono in quelle che oggi sono le Contee alla fine di una lunga migrazione via mare. Gli hin ribattezzarono il punto in cui approdarono come Faerdinel ("faer" = speranza + "dinel" = porto). La Venuta degli Halfling rappresenta l'inizio della loro intera storia ed è ancora oggetto di discussione fra gli storici.

Gli hin costruirono una torre nel luogo in cui approdarono e si dice che molti tesori magici giacciono ancora nascosti all'interno delle sue mura. Molti yallaren hanno cercato con entusiasmo il Torrione di Faerdinel, ma nessuno lo ha mai trovato. Il Torrione cadde tanto tempo fa nel mare in seguito a violenti terremoti che modificarono l'aspetto della costa. Non ne è rimasta ormai alcuna traccia, anche per coloro che lo cercano al di sotto della superficie del mare. Tutti i suoi tesori giacciono sepolti o sono stati trafugati da precedenti esploratori.

Al di là dei promontori gli hin trovarono delle terre ricoperte da colline boschive di una ricchezza ed una bellezza uniche, che crescevano fino a diventare svettanti montagne che formavano il confine settentrionale di questa landa. Gli hin si sparpagliarono attraverso questa terra ed incontrarono subito un altro popolo: una piccola comunità di elfi solitari.

Gli halfling chiamarono gli elfi "i Maestri"—non nel senso di "insegnanti", ma nell'accezione di "signori della terra stessa". Un altro soprannome usato per questi elfi fu quello di "Popolo Mite", poiché si rifiutavano di combattere anche quando venivano saccheggiati dai feroci attacchi degli orchetti. Da quei generosi elfi, gli halfling appresero la conoscenza della natura e la magia delle foreste, conoscenza che ancora oggi viene custodita dai Maestri hin.

Il Popolo Mite presto scomparve a causa degli attacchi degli orchetti e degli umani. Non c'è traccia di alcun conflitto tra gli hin e il Popolo, e loro vengono ricordati nelle tradizioni hin con profondo rispetto, ammirazione e dolore. Le leggende degli hin narrano ancora oggi di un piccolo gruppo di membri del Popolo che si nasconde nelle profondità delle foreste più scure e di una "Ultima Corsa" di splendenti cavalli alati dalla criniera dorata che trasportarono gli ultimi

appartenenti al Popolo Mite fuori dalla Terra Profonda.

Gli hin chiamarono la loro nuova dimora la Terra Profonda perché i suoi boschi erano molto estesi e particolarmente fitti. Non vollero dargli un nome propriamente hin perché non sentivano che tale terra gli appartenesse. Si sentivano ospiti nella Foresta del Popolo.

Si suppone che i Primi Tempi siano terminati nel momento in cui il Popolo Mite scomparve dai boschi, ponendo così fine all'abitudine hin di invitarli alle loro grandi feste a base di pesce per godere della splendida musica elfica e dei loro racconti fino a tarda notte sotto la luce dalla luna. Gli halfling allora iniziarono a parlare di quel territorio come della Casa Hin o "Llora" (ossia "nostra").

Le scorrerie degli umani sulle coste si ridussero in concomitanza con la scomparsa degli elfi. Gli gnoll infatti invasero le terre dei Traldar a oriente e gli umani ebbero quindi sempre meno tempo da dedicare ad organizzare pericolose spedizioni verso occidente.

In ogni caso gli orchetti divennero molto più audaci e più numerosi (forse spinti verso sud dagli gnoll), iniziando a spostarsi fuori delle montagne in bande crudeli e aggressive. Gli hin erano privi di forza e non erano in numero sufficiente per resistere a questi attacchi e ben presto divennero schiavi degli orchetti. Gli orchetti nel frattempo combattevano anche tra di loro, fino a quando Othrong non salì alla ribalta.

Il Regno di Othrong

Othrong fu in grado di sottomettere i deboli hin con un piccolo manipolo di guerrieri in grado di imporre la sua volontà. Egli li mise a lavorare al disboscamento delle foreste per istituire delle fattorie e dei pascoli sulle quali coltivare il cibo per sfamare e far pascolare le mandrie di bestiame di cui si erano appropriati gli orchetti. Agli hin più robusti vennero affidati i compiti più pericolosi (a causa dei predatori della foresta) e fisicamente più impegnativi: ripulire i sentieri che attraversano la foresta più profonda per collegare le fattorie.

Il Regno di Othrong avrebbe dovuto creare una terra piena di abbondanza, dove gli orchetti avrebbero potuto godersi la vita

lasciandosi alle spalle il freddo pungente e il cibo scarso delle montagne. Othrong attendeva con ansia il giorno in cui molti popoli sarebbero stati asserviti al suo volere, mentre gli orchetti, ormai grassi e felici, lo avrebbero ricordato con un profondo senso di orgoglio e con gratitudine per il grande regno che era riuscito a fondare.

Tuttavia, Othrong "riusciva a vedere più chiaramente nei suoi sogni di quanto non vedesse oltre il suo naso", come usano dire gli hin. Per trenta inverni le foreste vennero abbattute, molte fattorie furono create, e gli hin realizzarono un numero sorprendente di ottime vie di comunicazione, ma il regno di rigogliosa felicità degli orchetti non ebbe mai inizio. I giovani hin iniziarono a sgattaiolare via dalle fattorie e ad abbandonare le squadre di stradini durante le tempeste più violente, quando gli orchetti non avrebbero potuto catturarli facilmente.

Gli hin fuggiti si avventurarono lontano esplorando il Mondo Conosciuto e così ebbe inizio la tradizione dello *yallara*. Alcuni di loro non fecero mai ritorno e probabilmente trovarono una dimora più felice in altri luoghi, ma la maggior parte si riunì insieme ad altri hin in luoghi lontani e unendo la propria forza e la propria voglia di riscatto, tornò infine alla Terra Natia con l'intenzione di rovesciare gli orchetti. Questi impavidi eroi organizzarono molte incursioni, ma ben presto impararono che provare a resistere ai contrattacchi di Othrong significava morire.

Le bande di hin iniziarono a vagare a sud ovest della Casa Hin e ad est del Fiume Cruth, facendo spesso incursioni nel Regno di Othrong. Gli orchetti crebbero, diventando più numerosi e più prosperosi di anno in anno, ma non riuscivano più a governare con disinvoltura su schiavi inermi e passivi, ma piuttosto dominavano con diffidenza e con armi sempre in pugno sugli halfling che restavano sì loro servitori, ma sempre più agguerriti. L'espansione delle fattorie e delle strade fece aumentare le comunicazioni tra gli hin. I pigri orchetti dipendevano dagli halfling in così tante cose che gli hin divennero sempre più forti e abili nell'effettuare i compiti richiesti. Othrong era ormai condannato.

Secondo la storia, il tragico destino di Othrong non ricadde su Othrong stesso, che

Storia delle Contee



morì felicemente durante un'orgia di cibo nella sua cittadella di Castel d'Osso, ma sul suo figlio primogenito ed ottuso, il mostruoso e brutale Raugh.

Raugh era un orchetto calvo e sfregiato di scarso ingegno e con un umorismo molto rozzo dalla statura gigantesca: secondo la leggenda era alto sei metri e non avrebbe mai potuto trovare un cavallo che potesse trasportarlo. Spinto dal suo stupido orgoglio ordinò che nessun orchetto avrebbe più cavalcato dal momento che Raugh non poteva cavalcare, e da quel momento il suo esercito fu condannato. Non essendo in grado di catturare le veloci bande di scorridori hin, gli orchetti persero completamente il controllo della parte orientale di Casa Hin, riuscendo a mantenere il controllo della regione solo nella misura in cui riuscivano ad arrivare con le loro armi.

Gli hin compresero presto questa situazione mentre gli oppressori organizzavano dei convogli di derrate alimentari sulla base di rotte prefissate per alimentare gli orchetti di tutto il regno. Essi iniziarono così a vedere la possibilità di rovesciare finalmente gli odiati orchetti e gli hin più bellicosi iniziarono ad organizzare i loro concittadini per una eventuale rivolta.

La Rivolta

La Rivolta arrivò in un freddo inverno quando la neve si rovesciò in abbondanza sulle strade. Il cibo iniziò a scarseggiare a Castel d'Osso e nelle dispense degli orchetti e l'ordine di rifornire in modo sempre più frequente il cuore del regno causò la morte di molti hin durante quel duro inverno.

Visto il poco cibo che si riusciva a reperire, un hin dopo l'altro iniziò a convincersi che sarebbe costato meno il sacrificio di qualche halfling per destituire i dominatori locali piuttosto che morire a causa del freddo pungente o dei mostri affamati lungo la via nel tentativo di portare il cibo agli orchetti. Così il cibo smise di arrivare e l'inverno arrivò al suo apice.

Alla fine Raugh fu costretto ad avventurarsi fuori da Castel d'Osso in cerca di cibo. Gli hin inviarono il loro messaggero più veloce per dare notizia dei suoi spostamenti in anticipo e così riuscirono a spostare il cibo in continuazione prima che gli orchetti potessero raggiungerlo. Solo gli hin più anziani e malati rimasero a combattere e a morire, uccidendo qualche orchetto qua e là. Gli hin più coraggiosi e resistenti invece andarono avanti con questa tattica fino a quando non presero posizione in una roccaforte orchesca chiamata Cranio Hin.

La battaglia di Cranio Hin fu lunga e cruenta. Gli halfling, che avevano lavorato sodo ed erano affamati al pari dei loro avversari, non avrebbero potuto competere con quegli orchetti disperati. Tuttavia essi erano più numerosi ed infiammati dal loro risentimento. Il combattimento infuriò per giorni attraverso i boschi, con gli orchetti che marciavano sempre più verso est, mentre sempre più hin si univano alla lotta. La Caduta di Raugh avvenne su una cima rocciosa oggi conosciuta come Orchettomorto, dove Raugh e tutti quelli che erano con lui furono uccisi dal gran numero di hin che si era scagliato contro di loro.

Il gelido inverno infuriò ancora e ancora. Alcuni hin più coraggiosi sfidarono la furia della tempesta invernale per stanare una roccaforte orchesca o un presidio di orchetti più duri a morire, ma la maggior parte del Regno non seppe della caduta di Raugh fino a primavera.

Il Massacro di Primavera fu efferato ma trionfante. Le bande di orchetti che scendevano dalle montagne furono annientate o ricacciate indietro verso le cime montuose. Molti Eroi hin si radunarono per far cadere Castel d'Osso e lì si accordarono per stabilire un governo di Anziani con gli hin sopravvissuti. Il

Regno di Hindon (nella lingua degli hin la parola "don" significa "landa") ebbe inizio.

HINDON

Gli Anziani finirono per essere ricordati per le loro discussioni infinite circa dettagli minuziosi sulla nuova forma di governo da adottare, ma questo non infastidì particolarmente i nuovi conquistatori. I giovani Eroi Hin furono ben felici di cavalcare per la nuova terra conquistata per sgominare i banditi e gli orchetti che erano sopravvissuti al Massacro di Primavera, mentre i loro Anziani batabbeccavano in pace al centro di questa nuova nazione. Questi coraggiosi Eroi hin divennero poi conosciuti come le Zanne delle Contee.

Presto gli hin stabilirono relazioni commerciali con i territori limitrofi e si avventurarono in forza sulle montagne dove scoprirono nuovi depositi di metalli preziosi. Man mano che gli anni passavano, Hindon rimaneva una terra poco sviluppata ma felice.

Ad est, gli gnoll avevano iniziato a ritirarsi dalle terre dei Traldar. L'illegalità e il brigantaggio erano diffusi. Gli umani e gli orchetti facevano spesso incursioni nell'Hindon, dove il cibo era abbondante e sempre in aumento. Cominciò a circolare la notizia di una terra dalle ampie foreste in cui sorgevano ricche fattorie e si trovava una gran quantità di ferro, rame, argento e oro, protetto solo da "piccola gente".

Le navi iniziarono ad arrivare sulle coste di Hindon per commerciare tessuti, bestiame, pony e birra, in cambio dei metalli e dei generi alimentari degli hin, e dei loro alberi così grandi e rari—legname che scarseggiava a Thyatis e nelle altre terre affacciate sul mare. Gli halfling prosperavano e si moltiplicavano e i clan hin crescevano rapidamente in orgoglio e importanza: questa epoca segnò l'apice del benessere e della cultura hin.

La Caduta di Hindon e gli Anni Bui

E venne il tempo delle armi, della violenza e dei sentimenti più oscuri nelle terre intorno ad Hindon. Come si diffusero le notizie sulla prosperità della terra degli halfling così scarsamente difesa, occhi famelici iniziarono a volgersi verso Hindon. Le incursioni degli umani e degli orchetti aumentarono.

Il lavoro degli halfling nelle fucine era su piccola scala, l'esercito di Hindon era poco numeroso e scarsamente equipaggiato, sufficiente ad tenere a bada i banditi, ma non per contrastare un esercito numeroso e determinato. Gli assalti degli orchetti divennero praticamente continui sulle montagne e molti combattenti hin persero la vita nella lotta.

I nani affrontarono un lungo viaggio per giungere fino ad Hindon, attratti dai racconti sulle ricche miniere di metalli preziosi e dai campioni mostrati dai mercanti. I più perfidi tra loro presero attentamente nota della scarsa forza militare del regno.

Alla fine furono gli orchetti, ancora una volta, a spazzare via le ultime difese degli halfling, ma non furono gli orchetti a dominare sul regno della foresta questa volta. Il condottiero degli orchetti, Gaur, diede alle fiamme la Sala degli Anziani in una mattina di primavera solo trenta estati dopo che Hindon era stata fondata, e si considera che la Caduta di Hindon sia avvenuta in quel momento.

Negli anni che seguirono, bande di umani, nani e orchetti combatterono brutalmente gli uni contro gli altri per il dominio della regione. Gli hin si nascosero nel sottosuolo o nei grovigli più profondi della foresta e lasciarono che le battaglie infuriassero intorno a loro. Quelli che non fecero in questo modo, morirono velocemente.

In questi Anni Bui, il tempo ed i frutti della terra furono stranamente generosi con gli hin—ma non esisteva altra legge che quella della spada e anche gli halfling incrociarono le lame più di una volta coi loro invasori. Le bande degli umani erano interessate solo a facili e veloci saccheggi, ma i nani e gli orchetti erano determinati a reclamare quella terra come loro proprietà. Le battaglie tra di loro aumentarono di grandezza e d'intensità: grandi eserciti iniziarono a radunarsi e nuovi rinforzi arrivarono per entrambe le razze da oltre i confini di Hindon. Ci furono alcune importanti battaglie: la prima, quella delle Sabbie Sanguinarie, fu un'esigua vittoria per gli orchetti; la seconda, al Campo dell'Ascia Infuocata, una grande vittoria per i nani, che intrappolarono e bruciarono vivi moltissimi orchetti; e la terza, sulla Collina dei Denti Ghiacciati, fu una lotta furiosa nel mezzo di una bufera invernale

dove sia il condottiero degli orchetti, Gaur, che il suo antagonista per il comando, l'orchetto Hurag, furono uccisi dai nani di Loktal Scudodiferro.

I Nani al Potere

Nella primavera successiva ai Denti Ghiacciati gli eserciti di entrambi gli schieramenti erano esausti, ma i nani occupavano la maggior parte delle foreste. Loktal si auto-incoronò come re della Terra Sfavillante, dando al suo regno quel nome per le molte gemme che i nani avevano trovato lungo i suoi fiumi.

Loktal fu un re scaltro ed avido. Egli mantenne una stretta disciplina tra i suoi guerrieri, senza mai permettere loro di dimenticare che erano in guerra con tutti coloro che non erano nani in una terra ostile e senza concedere alcun momento di tregua. Gli halfling che venivano catturati venivano subito ridotti in schiavitù e messi a lavorare nelle miniere. Lavorando duramente sotto la il pugno di ferro dei nani, gli halfling scavarono tunnel in profondità nelle montagne, incontrando molti orchetti e mostri spaventosi che abitavano le grotte superiori.

Loktal non impiegò hin né nani nei campi per la produzione di cibo, ma lasciò che la terra ritornasse ad uno stato selvaggio e incolto. Loktal tenne aperte solo le strade per far marciare i suoi eserciti e per trasportare i metalli, poiché i nani acquistavano la maggior parte del loro cibo al di fuori dei confini della Terra Sfavillante.

Gli hin crebbero imparando a cacciare e a mangiare le creature selvagge che incrociavano; la selvaggina, trascurata dai nani, divenne sempre più abbondante. Sfortunatamente per Loktal, così fecero anche gli orchetti.

Gli assalti degli orchetti divennero di nuovo pressanti e gli umani altrettanto avidi vennero per depredare così come per commerciare, fino a che Loktal si ritrovò sotto attacco come era successo a Raurgh quaranta primavere prima. La guerra infuriò di nuovo per la regione, mentre gli hin stavano nascosti o impegnati a scavare miniere nelle profondità delle montagne.

Storia delle Contee

La Seconda Rivolta

Una primavera furono avvistati degli Gnoll sulle colline settentrionali della Terra Sfavillante, e gli orchetti divennero più forti di quanto non fosse mai successo prima. Un Loktal ormai esausto per le tante battaglie condusse i suoi guerrieri sulle montagne e sorprese un'orda di orchetti raccolta alle Cascate delle Zanne Mozze, mandandola in rotta. Migliaia di orchetti vennero spinti da un precipizio nella mischia quando i nani li caricarono. Questo evento diede origine alla laconica espressione hin "finché non piovano ancora orchetti", e la vittoria di Loktal permise ai suoi nani di salire al nord per affrontare gli gnoll.

Là Loktal trovò solo piccole bande di gnoll sparpagliate e le distrusse facilmente. Ebbe maggiori difficoltà con un'altra adunanza di orchetti, ma alla fine riuscì a chiuderli in un angolo e a sconfiggerli nella battaglia dei Tre Scudi. Solo dopo scoprì che gli hin si erano silenziosamente rivoltati alle sue spalle: un nemico che evitava di battersi in campo aperto ma che faceva pagare loro un tributo di sangue nanico ad ogni passo verso sud lungo le strade nella foresta. Un brutto giorno raggiunto un campo su una collina spoglia, Loktal si accorse che gli erano rimasti poco più di 400 nani. Il mattino successivo egli fece dietro-front e marciò di nuovo verso nord, abbandonando forse un centinaio di nani sparsi tra le miniere e gli avamposti nella regione. Da quel momento nessuno nelle terre degli hin ebbe più notizie di Loktal e ben presto i pochi nani sopravvissuti si involarono attraverso le campagne per seguirlo.

Gli orchetti scesero di nuovo dalle montagne, ma ogni volta che entravano nelle foreste non facevano più ritorno. Una banda di orchetti riuscì ad tornare fino ai rifugi sulle montagne, ma la maggior parte di loro morì prima di trovare le ricchezze dei nani. Gli Halfling erano di nuovo al potere.

Shaerdon

Questa volta gli hin, ormai temprati e resi più saggi, lasciarono i pochi Anziani sopravvissuti a parlare di quello che volevano ad una distanza un pochino più lontana della portata di orecchio da coloro che governavano. Gli hin che avevano

comandato in battaglia continuarono a condurre piccole bande da guerra hin ben armate (grazie all'equipaggiamento lasciato dai nani caduti e dagli orchetti abbattuti) e governarono il regno hin ormai restaurato. Si diedero il nome di Signori, governando attraverso il meccanismo di voto in concilio. Una saggia hin Anziana, "Madre" Jatha Moltedita, aveva il compito di convocare e presiedere il Concilio, ma non aveva alcuna facoltà di voto sulle decisioni prese. I Signori chiamarono il nuovo regno Shaerdon (shaer = casa, quindi "patria" in linguaggio hin), e governarono gli hin con mano dura quasi quanto quella di Loktal.

Pochi furono gli hin che si ribellarono, perché i Signori facevano tutto nel nome dell'autogoverno degli hin e per rafforzare la regione in modo che non fosse mai più conquistata. Il loro esercito cresceva in potenza nella stessa misura in cui gli hin crescevano in numero. Furono fondate nuove fattorie, e i clan recuperarono ricchezza e orgoglio dal momento che gli hin lavoravano più alacramente che mai.

Arrivarono gli assalti degli orchetti e fu detto loro di tornare indietro e poi di ritornare senza armi e con qualcosa di utile da commerciare. Agli hin che intrapresero la yallara fu chiesto di imparare il più possibile sui paesi lontani e sulla magia che avrebbe potuto aiutare gli hin a crescere più saggi e più forti.

Gli anni passarono e gli hin divennero potenti. Nessuno riuscì più ad invaderli e dopo un po' smisero persino di provarci. Shaerdon accrebbe sempre di più la sua ricchezza, la terra fu addomesticata dagli operosi halfling che lavorarono il legname e i campi e scavarono sempre più in profondità nelle Cime Nere.

L'esercito degli hin presiedeva i confini, e quando i pirati iniziarono a ostacolare seriamente la navigazione, gli hin cominciarono a costruire piccole imbarcazioni e a pattugliare la costa.

Shaerdon crebbe davvero in ricchezza, le pance all'interno dei suoi confini erano tonde e belle piene. Un centinaio di inverni passò con l'auto-governo degli hin. I Signori divennero orgogliosi e così ebbri di potenza che iniziarono ad utilizzare le loro ricchezze per dilettersi nella magia e operare contro i propri rivali interni, coinvolgendo alla fine anche i loro clan in queste feroci disfide.

La Lotta dei Clan

Aspri dibattiti nascono oggi tra gli hin su chi abbia iniziato la Lotta dei Clan, se questo Signore o quell'altro. Gli Anziani più saggi evitano di fare nomi ma fanno semplicemente osservare che "uno contro l'altro significa un combattimento, forse un omicidio o anche una faida, mentre molti più devono battersi, senza preoccuparsi delle conseguenze, per causare una guerra", e anche che "i Signori più giovani non conoscevano il periodo in cui gli hin erano sottomessi ed erano altri ad avere il governo del paese".

Il tempo ha cancellato i dettagli e le responsabilità dei singoli, ma quel che è certo è che alla fine gli hin combatterono gli uni contro gli altri. La guerra si diffuse rapidamente attraverso Shaerdon, clan contro clan, senza dubbio alimentati da rancori personali e da risentimenti. Il paese esplose in un selvaggio bagno di sangue interrotto solo da un durissimo inverno che chiuse le strade e raffreddò i bollori. Nella primavera che seguì, molti hin fuggirono in nave: alcuni per non fare più ritorno, altri per iniziare la yallara, altri ancora perché erano gli ultimi membri del loro clan e sapevano di poter essere obiettivi facili per gli avversari.

Una pace gelida e armata e che non era una vera pace ebbe inizio. Gli hin si guardavano di sottocchi, tenendo i pugnali sempre affilati. La tensione crebbe e le miniere scesero al minimo della produzione dal momento che gli hin stavano nelle loro fattorie o aspettavano armati di tutto punto nelle loro roccaforti. I Signori dei clan più deboli stringevano alleanze piene di sospetti per aumentare le loro possibilità di sopravvivenza. Quando "Madre" Moltedita morì, l'Anziano che le succedette convocò un nuovo Concilio, ma nessuno si presentò all'incontro. Il paese era avvelenato dall'odio e dalla diffidenza.

Gli orchetti delle montagne avevano osservato la situazione ed atteso, e giunsero infine furtivi nella notte. Le spade degli hin erano pronte, ma loro erano rimasti in pochi. Presto, le orde di orchetti sciamarono nelle miniere. La primavera successiva, gli hin trovarono le loro ricche miniere ormai interdette all'accesso. Mentre si accusavano a vicenda, gli orchetti si riversarono fuori dalle montagne e si abbattono sulle roccaforti isolate dei clan.

Alcuni Signori si radunarono insieme per combattere il nemico comune, ma era troppo tardi. La guerra infuriò in lungo e in largo per Shaerdon per anni, ma erano rimasti troppo pochi combattenti hin per resistere agli invasori. Alcuni Signori chiusero ostinatamente le loro truppe nella propria roccaforte e si rifiutarono di unirsi alla mischia fino a quando gli orchetti non li presero d'assalto e finirono per sopraffarli, uno dopo l'altro, e alla fine tutti caddero.

Il Tempo del Tormento —

Gli hin erano di nuovo schiavi degli umanoidi, destinati a lavorare fino alla morte solo per poi essere mangiati. Gli orchetti che li comandavano erano guidati da Thrail, un orchetto scaltro e paziente che non andava da nessuna parte senza avere con sé un'imponente guardia del corpo. Istituì una stretta disciplina, una rappresentanza per tutti gli orchetti nel governo e una rete nascosta di assassini per eliminare i potenziali rivali.

La saggezza e la spietatezza di Thrail resero il suo regno stabile e forte. Presto sembrò alla gran parte degli hin, dal momento che vivevano vite dure e brevi in schiavitù, che il governo degli orchetti sarebbe durato per sempre; la bella terra fatta di fattorie e di colli boscosi non sarebbe mai più appartenuta agli hin. Come sempre avviene con gli orchetti, tuttavia, le incessanti rivalità rendono i loro regni forti solo fintanto che è forte il loro capo. Se chi è al governo vacilla, altrettanto fa la stabilità del governo e l'osservanza delle leggi.

Così avvenne con Thrail quando fu colpito da una malattia poco prima del ventesimo inverno da che aveva preso il comando. Gli orchetti iniziarono a combattersi selvaggiamente l'uno l'altro per la corona ancora prima che Thrail esalasse il suo ultimo respiro; il figlio di Thrail, Maerogh, fu uno dei primi ad essere ucciso.

Un vecchio generale dotato di spietata freddezza prevalse sui vari contendenti che ritenevano di essere più importanti e più influenti, raggiungendo la corona grazie alla macellazione dei rivali fino a quando non rimase nessuno a schierarsi contro di lui. Questo re, Gogkh, si diletta nella tortura e nelle uccisioni senza freni, e tutti soffrirono terribilmente sotto il suo

governo. Uno dei suoi intrattenimenti preferiti era di mettere in un piccolo pozzo un orchetto contro cinque hin, tutti bendati e armati di pugnale, mentre gli altri orchetti li guardavano da sopra ridendo e piazzavano le loro scommesse, lanciando le ossa dei loro pasti (ovviamente ossa di hin) contro i combattenti. Gli orchetti amavano il temperamento e lo spirito gioviale di Gogkh, e ogni rancore circa la sua ascesa al potere fu presto dimenticato dalla sua gente che arrivò a considerarlo come il più grande re che gli orchetti che avessero mai conosciuto. Per fortuna degli hin, Gogkh era molto vecchio quando prese la corona ed era stato ferito spesso nella sua vita. Le sue interiora erano una massa di tessuto cicatriziale mal rimarginata e contorta, e i suoi eccessi di gola presto lo uccisero.

Gogkh in modo molto saggio scelse il suo successore con largo anticipo ed equipaggiò Furgh Orr con un'abbondante quantità di veleno. Questo orchetto ambizioso ci mise pochissimo a prendere il controllo nel momento in cui la salute di Gogkh peggiorò. Egli avvelenò il re e anche la maggior parte della corte, incoronandosi subito prima che qualsiasi tipo di rivalità potesse nascere. A Furgh Orr non importava nulla della salute o del benessere degli hin, ma odiava lo spreco. E così, durante il suo regno durato oltre venti inverni, gli halfling furono trattati abbastanza bene dai loro padroni orchetti. Sarebbe stato troppo oneroso dover sfamare altri piccoli hin in numero sufficiente da rimpiazzare quelli che venivano persi per i maltrattamenti o per l'impiego in inutili giochi di morte; aveva molto più senso curarsi di quelli che uno già aveva. La forte tempra degli halfling permise loro di riprendersi sotto il governo di Furgh Orr: furono restaurati i legami di clan e fu creata una rete segreta di informatori.

Gli hin "selvatici" (ossia quelli che si erano nascosti nelle profondità delle foreste, liberi dal governo degli orchetti) venivano avvertiti quando gli orchetti pianificavano delle «caccie agli hin» nelle loro zone. Molti piccoli hin vennero fatti sparire alla nascita per essere cresciuti dagli hin selvatici invece di essere uccisi dagli orchetti come prelibatezze nei loro banchetti. Gli halfling iniziarono così a

pianificare il giorno in cui si sarebbero di nuovo ribellati.

La Guerra degli Orchetti -

Gli orchetti son sempre orchetti, e la stabilità del regno non avrebbe potuto durare per sempre. Un giorno Furgh Orr fu ucciso dalle frecce di un aspirante usurpatore mentre cavalcava lungo una strada nella foresta e nel paese esplose una guerra senza quartiere ancora prima che il suo cadavere diventasse freddo.

Gli halfling provarono a starsene in disparte, mentre le spade degli orchetti affondavano nelle interiora dei loro simili in tutta la regione. Le roccaforti degli orchetti bruciarono e gli arcieri rimasero presto a corto di frecce.

I racconti hin narrano che ovunque vi fosse terreno aperto era pieno di orchetti caduti. La pestilenza si diffuse per tutta la regione e gli orchetti ne uscirono molto indeboliti. In più di un'occasione gli orchetti furono uccisi dagli schiavi che si ribellavano contro di loro, ma i più saggi tra gli hin consigliarono a coloro che potevano di correre a rifugiarsi nella profondità delle foreste. Tutti gli altri avrebbero dovuto aspettare fino a quando non ci sarebbero più stati così tanti orchetti armati a correre per i campi.

La battaglia si trascinò attraverso un inverno tenue e per l'estate successiva. Le bande di orchetti distruggevano i loro simili e saccheggiavano indiscriminatamente. I ponti furono dati alle fiamme e le tombe degli orchetti furono dissacrate in cerca di tesori sepolti. Una Follia Selvaggia imperversò per la regione. Molti hin fuggirono dalle foreste alla luce delle torce e si nascosero nelle miniere rimuovendo pietra su pietra. Lì scavarono sempre più in profondità, per nascondersi fino a quanto la strage non fosse terminata.

In profondità sotto le montagne, sulle rive di un lago sotterraneo che scoprirono quando penetrarono in tunnel più vecchi di loro, la Fiamma Nera fu scoperta per la prima volta in quest'epoca.

Come la Fiamma Nera sia apparsa e quale sia la sua precisa natura sono segreti conosciuti solo dai Custodi, e non vengono divulgati tanto alla leggera. È chiaro che a quel tempo i poteri della Fiamma Nera erano poco conosciuti o comunque scarsamente compresi, e serviva più che

Storia delle Contee

altro come punto di raduno per gli hin speranzosi di riavere la libertà piuttosto che come un'arma effettiva.

Gli hin si ritirarono nella parte sud-occidentale della regione in numero sufficiente per difendere alcune fattorie. Là si insediarono silenziosamente foraggiando gli hin nascosti nelle montagne, dal momento che gli orchetti continuavano ad uccidersi l'un l'altro attraverso tutto il regno.

I Capi Clan discutevano se fosse giunto il momento di impugnare nuovamente le armi contro gli orchetti. I più anziani predicavano cautela contro la fretta ed ebbero ragione. La discussione era ancora in corso quando un duro inverno spaventosamente freddo e pieno di tempeste furiose si abbatté sulla regione. In primavera, gli hin affamati scesero dalle montagne e non trovarono alcun orchetto a sbarrare loro la strada verso sud-ovest. L'inverno aveva riscosso il suo tributo in tutto il paese. Gli orchetti combatterono per un po' per una corona orma priva di valore fino a quando la maggior parte dell'estate era ormai passata e le loro pance erano di nuovo piene. Gli halfling provarono ad evitare di farsi coinvolgere negli scontri e a lavorare più assiduamente i campi, creando centri di rifornimento alimentare sulle montagne. L'inverno successivo fu di gran lunga più mite, e gli orchetti combatterono di nuovo su e giù per la regione. Questa volta, tuttavia, gli hin scesero dalle montagne pronti e desiderosi di dare battaglia.

La Terza Rivolta

Non era stato ancora nominato alcun re tra gli orchetti. Le bande di umanoidi andavano in giro con le armi in pugno, scontrandosi quando una delle parti riteneva di poter ottenere una vittoria. Gli hin seguivano silenziosamente queste bande, diminuendone il numero durante la notte o quando le circostanze portavano un orchetto guerriero a rimanere isolato.

Prima che finisse l'estate, nella regione rimaneva solo qualche centinaio di orchetti ancora in grado di imbracciare le armi. Tuttavia, gli hin non riuscirono a riappropriarsi del loro regno così facilmente questa volta. Molti banditi umani cominciarono ad apparire lungo le coste. Avendo sentito della Guerra degli

Orchetti, avevano pensato che quelli in guerra fossero solo un po' più pericolosi dei comuni orchetti e che avrebbero potuto essere troppo indaffarati, o indeboliti o impegnati a distruggersi tra di loro per difendere le loro miniere così bene come avevano fatto in passato.

Così arrivarono gli umani, e gli hin li combatterono, e gli orchetti si radunarono. Apparvero di nuovo gli gnoll e anche qualche nano. La patria degli hin divenne ancora una volta una terra senza legge percorsa da bande armate erranti e a schermaglie sanguinolente. I mostri vagavano per le foreste, nutrendosi di tutti i combattenti senza esclusione. Iniziarono così lunghi anni di guerre occasionali e di banditismo. Per gli hin sembrava essere una guerra senza speranza; ma era proprio quella che dovevano vincere ad ogni costo, o sarebbero spariti definitivamente.

Il Tempo degli Eroi

Gli anni senza legge si trascinarono, decennio dopo decennio, fino a che sembrò che le foreste sotto le Cime Nere sarebbero state per sempre una terra sconvolta dalla guerra, governata da nessuno. Gli hin si ritirarono nelle profondità delle foreste, usando armi da tiro per cacciare ed allontanare i nemici, o si nascosero più in profondità nelle montagne, dove vinsero alcune battaglie contro i nani per evitare che essi penetrassero nelle caverne e uccidessero ogni hin incontrato sulla loro strada.

Molte ballate degli hin narrano le gesta degli Eroi di questo periodo—Nob Nar (forse l'hin più famoso di tutti), Brindorhin e Coberham Ombrafulgida, per citarne alcuni. In mezzo al conflitto, molti Eroi furono sopraffatti lontano dagli occhi degli hin e nessuno li vide mai cadere. Questo ha alimentato leggende su Eroi caduti addormentati magicamente (gli esploratori umani avevano portato tanta di quella magia nelle foreste come gli hin non ne avevano mai vista prima) o sepolti in una tomba sotto le colline, che risveglieranno per condurre gli hin nella «Quarta Rivolta», quando verrà il giorno fatidico.

Non fu comunque grazie a queste gesta o alla loro forza bellica che gli hin riacquistarono il possesso della loro terra. I diversi invasori semplicemente continuarono a combattersi tra di loro

finché non furono troppo deboli per impedire agli hin di riappropriarsi delle fattorie, delle tenute e dei loro rifugi.

Un clan dopo l'altro tornarono ad occupare quelle terre che gli Anziani dicevano di aver posseduto prima che arrivassero gli orchetti. Ogni clan hin si liberò di qualunque creatura con la quale non fosse disposto a condividere la terra, ricostruì ciò che andava ricostruito, distrusse quello che non poteva tollerare e ricominciò a vivere. Questa lenta ricostruzione dei domini e del popolo halfling andò avanti per quasi un decennio prima che gli Anziani iniziassero a parlare di una restaurazione di Shaerdon.

In ogni roccaforte dei clan c'era ora un luogo consacrato dove era custodito un Crogiuolo della Fiamma Nera e laddove i Custodi parlavano di un nuovo sovrano, gli hin li ascoltavano. Alla fine fu raggiunto un accordo per far sì che gli Anziani di ogni clan si riunissero in una città orchesca in rovina nel sud, l'unico luogo largo abbastanza per ospitarli tutti insieme. La ricostruzione di questa città ebbe inizio: fu così che nacque Shireton. Ci vollero diversi anni per preparare la città dal momento che i clan più periferici facevano avanzare i loro Anziani a piccoli passi, riparando le strade man mano che procedevano. Tuttavia un nuovo spirito si era risvegliato nella regione. Gli hin riacquistarono il coraggio di sperare di nuovo, ma questa volta con maggiore circospezione e di gran lunga meglio armati di prima.

La Restaurazione

Quando il luogo del raduno fu pronto e tutti gli Anziani lo raggiunsero, venne convocato un grande Concilio. A tutti gli Anziani fu concesso di parlare come meglio credevano. Il risultato fu che la discussione durò diversi giorni. Al di fuori, gli hin più giovani progettarono in fretta un piano per difendere il territorio. Così gli hin iniziarono finalmente ad esercitare un vero controllo sulla loro terra, per la prima volta dopo quasi duecento anni.

Il dibattito infuriava. Molti Anziani erano irremovibili sul fatto che i Capi Clan non dovessero avere alcuna voce in capitolo nelle scelte di governo, per evitare che i clan iniziassero di nuovo a scagliarsi uno contro l'altro. Altri erano altrettanto irremovibili sul fatto che non dovesse

essere insediato alcun sovrano unico—bastava guardare cosa era successo agli orchetti per capirlo! Inoltre, alcuni hin erano ovviamente inadeguati per ruoli di governo, e per il piccolo regno hin sarebbero stati guai seri se uno di loro fosse mai salito al trono.

Altri ancora pensavano che un sistema dove molti fossero al governo—forse un Concilio di Anziani—fosse l'unica via per scongiurare abusi di potere e moderare i pensieri avventati degli hin più giovani. Questo gruppo però finiva sempre per essere in disaccordo su quali Anziani avrebbero dovuto sedere nel Concilio, su come scegliere i membri futuri, e su quali clan o insediamenti avrebbero dovuto essere rappresentati. L'intera estate trascorse mentre le lingue continuavano ad agitarsi, e fu chiaro a tutti che nessun governo degli Anziani avrebbe mai potuto prendere decisioni in maniera sufficientemente veloce per garantire la sicurezza del regno.

In inverno, uno dei più giovani comandanti pensò di averne sentite abbastanza. Entrò nella sala dove gli Anziani erano riuniti—poiché era stata costruita frettolosamente, il suo tetto aveva iniziato a cedere durante le piogge autunnali e gli Anziani stavano discutendo su quale fosse il modo migliore per ripararlo—ed intimò a tutti il silenzio. Poi propose un piano: loro avrebbero nominato uno Sceriffo, che agisse in qualità di Generale e Giudice insieme e che avrebbe provveduto alla difesa del regno. Gli Anziani avrebbero partecipato al governo dei loro stessi clan consigliando i loro Capi clan; lo Sceriffo avrebbe governato il regno nella sua totalità. Ogni clan avrebbe fornito dei guerrieri per difendere il territorio sotto il comando dello Sceriffo, che non avrebbe potuto possedere nessun territorio e nessuna truppa personale. Gli Anziani, riuniti in Concilio, avrebbero potuto votare la destituzione dello Sceriffo, viceversa lui o lei avrebbe servito il regno per tutta la vita o fino alle sue dimissioni. Lo Sceriffo avrebbe avuto potere assoluto in tutte le controversie tra clan, come il libero accesso alle strade e alle miniere per uso comune, le dispute sui confini, il riconoscimento dei clan e dei Capi Clan, l'adozione di leggi comuni e di una valuta

nazionale, e la condivisione del cibo in tempo di carestia.

Lo Sceriffo avrebbe agito di testa propria in tutte le problematiche, senza che nessuno potesse impedirglielo, ma tutti gli hin e quelli considerati alleati avrebbero potuto parlargli liberamente senza paura di alcuna ritorsione.

Il giovane comandante, Gunzuth, era stato fino a quel momento un giovane hin tranquillo e brutto d'aspetto che non apparteneva ad alcun clan conosciuto. Tuttavia non era uno sciocco e aveva del tutto perso la pazienza. Gli Anziani avrebbero votato il suo piano quella stessa notte, egli disse loro—e lui avrebbe servito la nazione come primo Sceriffo. Se alla fine non avessero appoggiato il suo piano, egli promise che uno dei suoi guerrieri sarebbe andato da ogni clan hin presente sul territorio per raccontare l'accaduto.

Con grande sorpresa degli Anziani e dei guerrieri al di fuori della sala, il Concilio votò a gran maggioranza a favore della proposta e Gunzuth divenne il Primo e l'Ultimo Sceriffo Unico di Shaerdon. Egli governò a lungo, senza pressioni e con ottimi risultati, guadagnando il rispetto e il sostegno di tutti i clan.

Sul suo letto di morte, Gunzuth ordinò che Shaerdon fosse divisa in cinque Contee, dal momento che aveva cinque figli e voleva a tutti i costi scongiurare una guerra. Ogni Contea sarebbe stata uguale alle altre in termini di diritto, mentre il paese nella sua interezza sarebbe stato governato dal Concilio dei Cinque Sceriffi, ognuno con diritto ad un voto. Così fu decretato e da quel giorno le Cinque Contee hanno avuto cinque Sceriffi che hanno coesistito pacificamente all'interno di una nazione in cui ricchezza e soddisfazione hanno prosperato.

Molti uomini e molti orchetti hanno tentato di invaderle nel corso degli anni, ma sono stati tutti respinti, in particolare nelle battaglie della Fiamma Nera e della Rocca Infuocata.

L'ultima invasione si è verificata undici anni fa. Il Barone Ludwig von Hendriks di Karamaikos inviò un piccolo esercito, considerando gli halfling come guerrieri di scarsa capacità. I soldati del Barone furono trucidati fino all'ultimo uomo a quello che divenne noto come il Guado dei Folli. I Capi Clan più arditi consegnarono i corpi dei caduti, quasi impacchettati, alle porte

di Forte Destino come "carne fresca per il Barone". Folle di rabbia, il Barone mandò altre due spedizioni destinate all'oblio eterno prime di comprendere che non avrebbe mai potuto conquistare le Contee e allo stesso tempo affrontare i suoi nemici interni nel Granducato.

Le Contee oggi mantengono un esercito ben addestrato per difendersi dagli attacchi degli orchetti delle montagne e della Baronia dell'Aquila Nera. Dalla nascita delle Cinque Contee ad oggi, gli halfling hanno mantenuto saldamente il governo della terra in cui sbarcarono tanto tempo fa, un governo che sperano continui per molti anni a venire.

Cronologia degli Eventi —

3000 PI: La Grande Pioggia di Fuoco. La civiltà di Blackmoor viene cancellata; il pianeta si inclina sul suo asse, coprendo di ghiaccio il continente di Blackmoor e causando il ritiro dei ghiacci dal Mondo Conosciuto.

2000 PI: Civiltà dell'Età del Bronzo e del Ferro nel mondo D&D®

circa 1300 PI: «I primi tempi». La venuta degli halfling a Faerdinel e la costruzione del Torrione di Faerdinel. Gli hin hanno contatti con il Popolo Mite.

1000 PI: Gli elfi scompaiono. Gli orchetti invadono il paese e schiavizzano gli hin. Nasce il Regno di Othrong. Ad est, le tribù gnoll invadono i territori dei Traldar ed ha inizio una grande guerra (causando forse la migrazione degli orchetti che arrivano nelle terre degli halfling).

965-964 PI: La Rivolta. Gli halfling rovesciano il re orchetto Raugh alle battaglie di Cranio Hin (965), di Orchettomorto (965) e del Massacro di Primavera (964). Si stabilisce il governo degli Anziani (964); nasce il regno di Hindon.

938 PI: La Caduta di Hindon; gli orchetti danno fuoco alla Sala degli Anziani. Iniziano gli Anni Bui. I nani e gli orchetti si danno battaglia per il controllo della terra degli halfling, nelle battaglie delle Sabbie Sanguinarie (936), del Campo dell'Ascia Infuocata (932) e della Collina dei Denti Ghiacciati (930).

929 PI: Inizia il dominio dei Nani. Loktal Scudodiferro viene incoronato Re della Terra Sfavillante. Gli hin vengono schiavizzati. Il regno dei nani prospera in

Storia delle Contee

ricchezza, attirando invasioni da parte di orchetti e umani che indeboliscono i nani.

912 PI: La Seconda Rivolta. Loktal sconfigge gli orchetti alla Cascata delle Zanne Mozze e si precipita a nord per respingere gli gnoll invasori, ma è troppo debole per resistere ad una rivolta degli hin. Gli halfling fondano il regno di Shaerdon, governato da un Concilio di Signori dei clan hin.

811-802: La corruzione e le rivalità tra i Signori degli hin portano alla Lotta dei Clan, che culmina con la Strage (811) e con le battaglie dei Moltimanti (809) e del Guado della Campana (807). Gli orchetti scendono in forza dalle montagne (806) e lentamente schiacciano la resistenza degli hin.

801-784 PI: Il Tempo del Tormento; gli hin sono schiavizzati sotto il re orchetto Thrail.

784-771 PI: Regno di Gogkh; il tormento degli hin continua.

770-748 PI: Regno di Furgh Oorr; la schiavitù continua, ma gli hin vengono trattati meglio.

747 PI: La Guerra degli Orchetti. Furgh Oorr muore, ma nessun orchetto riesce a ottenere il trono; la guerra tra gli orchetti incendia la regione. Pestilenza. La «Follia Selvaggia» imperversa tra gli orchetti; grande spargimento di sangue.

746 PI: Gli hin scoprono la Fiamma Nera nelle profondità sotto le montagne; la Guerra degli Orchetti continua.

744 PI: La Terza Rivolta. Gli hin sconfiggono gli orchetti, ma gli umani, gli gnoll e i nani invadono la regione; inizia un'epoca senza legge.

743-610 PI: Il Tempo degli Eroi. Fioriscono in tutto il territorio hin guerrieri ed avventurieri, reclamando nel tempo la molta terra dagli invasori. Inizia la ricostruzione di un regno hin.

609 PI: La Restaurazione. Gli Anziani proclamano Gunzuth il Senza Clan come Primo Sceriffo di Shaerdon. Egli governa saggiamente e onestamente e la regione prospera.

572 PI: Morte di Gunzuth. Shaerdon si divide in cinque Contee, ognuna governata da uno Sceriffo, mentre l'intera nazione viene governata da un Concilio dei cinque Sceriffi. Iniziano gli Anni d'Oro.

0 DI: Capitani di marina halfling stabiliscono rotte navali verso la maggior parte delle nazioni costiere. Altrove, il

primo Imperatore di Thyatis viene incoronato.

575 DI: Le isole di Ierendi vengono utilizzate per la prima volta dagli hin come basi navali per tutto il corso dell'anno. Gli hin costruiscono un gran numero di piccole e robuste navi rotonde (soprannominate «tartarughe galleggianti» dai marinai umani per il loro aspetto buffo nel mare agitato) che si dimostrano sorprendentemente resistenti. Il commercio marittimo degli halfling prospera.

586 DI: L'Impero di Thyatis, in guerra con l'Impero di Alphatia e avendo necessità di navi e di porti dove costruire le navi urgentemente, sequestra agli halfling le isole di Ierendi con tutte le navi presenti nei porti in quel momento. Per ritorsione, gli halfling iniziano a praticare la pirateria contro le imbarcazioni di Thyatis, cosa che continua anche oggi.

700 DI: Un'enorme orda di orchetti invade le Contee del nord. Gli orchetti sono condotti abilmente in una trappola e distrutti nella Battaglia della Fiamma Nera.

944 DI: L'esercito degli halfling sorprende un'orda errante di orchetti a nord di Werescalot e la manda in rotta nella battaglia della Roccia Infuocata.

989 DI: Un gran numero di Traladarani in fuga dalla Baronìa dell'Aquila Nera inducono il Barone von Hendriks ad invadere le Contee. Tre spedizioni successive da Forte Destino vengono annientate dagli hin prima che Hendriks decida di spostare altrove la sua attenzione.

1000 DI: Oggi. Tutti gli Atlanti D&D® sono ambientati in questo periodo. Nuovi problemi hanno iniziato a emergere nelle Contee: è il momento giusto per gli avventurieri.

1200 DI: L'invasione del Maestro dei Nomadi del Deserto e l'ambientazione per le avventure X4, X5 e X10.

Il Clima

Le Cinque Contee sono verdi e graziose con distese suggestive in campagna, antiche foreste buie e poca terra incolta. Questo è dovuto in particolare alla posizione delle Contee tra le montagne e il mare. L'aria umida che soffia verso l'interno si raffredda e mentre sale verso le cime dei monti deve lasciarsi l'umidità alle spalle, rendendo le contee spesso umide e nebbiose. Anche le montagne servono

come scudo per le Contee, come un grande muro, contro i peggiori venti freddi invernali provenienti da nord. Le brezze costiere assicurano che il tempo delle Contee sia mutevole, servendo a moderare il clima nel lungo periodo. Tutti questi fattori rendono la terra piacevole e feconda, ma per capire cosa realmente significhi vivere nelle Contee diamo uno sguardo al trascorrere delle stagioni durante l'anno.

L'inverno nelle Contee può essere umido, con tempeste costiere ululanti che portano svariati palmi di neve. Le strade delle Contee settentrionali sono spesso chiuse per tutti ad eccezione degli sciocchi, e sicuramente non transitabili per i carri e le carovane, per tutto Clabbas e parte di Dauntil e di Vuuldiir, anche fino al mese di Maehin negli anni peggiori. Quando è necessario attraversare le strade anche con la neve abbondante vengono usate delle slitte, ma queste vengono di solito trainate dagli hin stessi, non da animali da tiro. Questo lavoro è estenuante, e non viene fatto certamente per ragioni di commercio o di turismo.

A Maehin le Contee si riscaldano rapidamente, ma le precipitazioni continuano. L'inverno finisce con un lungo periodo di temporali, nebbia, fango e disgelo spesso definito come "l'inverno bagnato". Dalla fine di Odelin arriva davvero la primavera e torna a vedersi il verde, i germogli in crescita e i boccioli.

Come le giornate si avvicinano all'estate, il tempo diventa più caldo e le piogge sono meno frequenti. L'estate nelle Contee è stata descritta dal menestrello umano Albadan di Penhaligon come "giorni d'oro di una calura felice; non troppo caldo, non troppo asciutto, ma proprio perfetto. Bella come la migliore tra le contrade e con la gente più piacevole con cui dividerla, anche se tutte le belle fanciulle sono alte solo novanta centimetri".

L'Autunno nelle Contee segna un lungo e costante calo delle temperature e un aumento dell'umidità. Il fango comincia a presentarsi sulle strade molto prima che il ghiaccio ponga fine alla stagione e le strade si induriscano. L'inverno arriva con un freddo pungente che di solito dura circa tre settimane in Tembiir e Dauntil, dando agli hin il tempo per tagliare la maggior parte degli alberi morti per i fuochi invernali e

di radunare sotto le balle di fieno le ultime verdure raccolte, prima che arrivi la neve pesante di quello che appropriatamente viene chiamato "alto inverno".

Gli inverni sembra che fossero più rigidi un centinaio di anni fa e che stiano lentamente accorciandosi e diventando più miti, ma gli hin non hanno dato particolare attenzione a questo dettaglio nelle loro cronache annuali e questo impedisce ora agli osservatori di capire se sia una tendenza continua o semplicemente un'impressione derivante dalle coincidenze meteorologiche degli ultimi dieci anni o giù di lì.

Le Contee sono famose per avere coste burrascose che hanno protetto i pirati hin dagli inseguimenti insistenti in molte occasioni. Il tempo incerto nelle acque costiere ha anche consentito agli esperti capitani halfling di dominare le rotte ufficiali tra le Contee e le altre nazioni costiere. Un hin che va verso casa ha più probabilità di superare una tempesta in corso rispetto ad un capitano che proviene dal Granducato che non abbia familiarità con queste acque.

L'Agricoltura

La maggior parte delle fattorie nelle Contee ha due raccolti, e negli anni migliori anche tre. Le Contee sono diventate un granaio per le altre nazioni, in particolare per il Darokin (e quindi Glantri), il Granducato e la vicina Ierendi. Le Contee producono di gran lunga molto più cibo di quanto l'attuale popolazione di halfling potrebbe mai mangiare. Grandi quantità di cibo vengono immagazzinate in cantine sotterranee in pietra sparse in tutte le Contee così come in grotte segrete sotto le montagne Cime Nere. In caso di guerra nelle Contee, le truppe hin potrebbero far affidamento per quasi due anni su questa riserva di cibo (sebbene gran parte di esso—le rape, per esempio—sarebbe davvero poco appagante).

Un halfling capace di camminare e masticare non morirà mai di fame nelle Contee. Gli hin sono famosi per le loro colture orticole, in particolare piselli, fagioli, ravanelli, funghi, carote, cipolle e asparagi.

Nelle Cinque Contee cresce praticamente ogni sorta di albero da frutto, verdura ed erba o pianta da fiori che possa

svilupparsi in qualsiasi condizione climatica, eccetto quelle che crescono in zone aride e molto calde; il prezzemolo e l'aglio si trovano selvatici in molti luoghi diversi. Le alte zone rocciose delle montagne (una regione dal foraggio sottile nella maggior parte dei terreni) sono ricoperte di cespugli con le bacche. I funghi vengono coltivati nelle cantine e nelle grotte; i muschi raccolti nel sottobosco sono utili come coloranti, profumi e anche come cibo; le lumache vengono raccolte ai margini della Palude Funesta. Ci sono poche cose nelle Contee che gli halfling non abbiano ancora scoperto e di cui non facciano già uso; quello che rende le Contee differenti dalla maggior parte delle altre nazioni è che c'è abbastanza roba per tutti, e altrettanta che avanza. Un halfling di solito lascia indietro apposta una dozzina di lumache mentre va a caccia di lumache "solo per essere sicuro che ce ne siano la prossima volta", e se l'halfling successivo le prende, il primo non si arrabbia per la perdita delle "sue" lumache; la terra ne ha in abbondanza per tutti—almeno per il momento.

La Topografia

Le Contee si stendono come una vasta frangia che corre verso nord est lungo la base della catena montuosa delle Cime Nere, chiusa verso nord dalla loro estremità orientale e delimitata a sud e a ovest dal mare. La punta più orientale delle Contee è un'area di picchi molto alti (1800 metri) da cui scende il Fiume Cruth. Dalle sue sorgenti, il fiume scende attraverso le impressionanti Cascate di Mistmyr (una cascata così lunga e violenta che i suoi spruzzi coprono sempre il punto in cui cadono le acque con una nebbia spumosa) fino alle pianure di Cruth. Queste colline spoglie declinano verso sud est fino al mare, scendendo rapidamente da 450 metri sopra il livello del mare verso il Bosco di Achelos più in basso. I picchi più alti e le colline circostanti racchiudono queste «pianure» in una vasta conca.

Il Fiume Cruth separa le Cinque Contee dal Granducato di Karameikos scorrendo velocemente verso sud nel Bosco di Achelos e nella piccola ma sgradevole Palude Funesta. La maggior parte dei viaggiatori via terra sono costretti ad attraversare le pianure di Cruth in

prossimità del Forte Riverfork e di Werescalot, guadando dove possono il gelido fiume Cruth. In passato, prima che il Barone Nero salisse al potere, le carovane avrebbero potuto essere trahettate tramite chiatte. Vista l'animosità che il Barone ha mostrato verso i suoi vicini hin, tuttavia, nessuno sembra essere troppo ansioso di costruire nuove chiatte, quindi ora i viaggiatori devono bagnarsi i piedi.

Il commercio navale ha ampiamente rimpiazzato le carovane via terra da quando il Barone von Hendriks ha iniziato a governare, ma il commercio tra il Karameikos e le Contee una volta era così frequente che la maggior parte dei traladarani conosceva il nome di Werescalot e lo rammentava ogni volta che venivano menzionate le Contee. Pochi erano stati là, e ancora meno sapevano qualcosa di più sulla terra degli halfling, ma forse, considerando la bellezza delle Contee, questo alla fine era un bene.

Un'antica strada chiamata la Strada dell'Eterna Veglia corre attraverso la Valle Sempreveglia a nord est di Werescalot. Intorno a questo sentiero erboso le pianure di Cruth salgono su entrambi i lati verso delle lande desolate che sono piuttosto inquietanti al chiaro di luna. Queste lande sono la dimora di alcuni umani fuorilegge disperate e di qualche licantropo che sono fuggiti o sono stati scacciati dal Karameikos e non hanno osato avventurarsi nelle zone civilizzate. Nel corso degli anni alcune tombe traladarane molto antiche sono state rinvenute nella zona, alcune contenenti dei ricchi tesori depredati o donati agli uomini dall'antica razza degli Hutaakani.

A ovest delle lande si trova la comunità mineraria armata e fortificata di Altacontea, sempre allerta contro gli attacchi degli orchetti. È possibile incontrare di frequente pattuglie armate. Gli halfling qui temono che i nani si intrufolino nelle montagne in cerca di metalli preziosi se la vigilanza si allenta anche solo per un momento.

Un'unica strada principale collega la parte nord di Altacontea, attraverso le foreste alpine, con il resto delle terre degli halfling. I forestieri vengono avvertiti che questa è una zona piena di mostri, tra cui gli umani giunti da altre terre (in particolare dal Karameikos) in cerca di oro e minerali preziosi non sono certamente i meno

Storia delle Contee

pericolosi, visto che la loro unica legge è una lama di spada affilata e veloce.

A sud della brughiera si trovano le foreste e le fattorie della Contea Orientale, difesa dalla Rocca di Pietratonda. Il villaggio di Pietratonda è stato fortificato solo di recente per difendersi dalla Baronia dell'Aquila Nera. Le sue catapulte lanciano pietre, rifiuti e altre delizie tipo cavalli morti lontano oltre il Golfo Hin, nella Palude Funesta e nelle zone limitrofe della Contea Orientale.

Le ricche fattorie della Contea Orientale forniscono la maggior parte del cibo per le terre oltre i confini delle Contee, e probabilmente la Contea Orientale è la più difesa militarmente e la più pattugliata di tutte le Contee. Il Barone von Hendriks ha attaccato qui diverse volte in passato, e non ci sono dubbi che lo rifarà di nuovo.

Le ampie acque del Fiume Wardle separano la Contea Orientale dalla Contea Marina. La Contea Marina è di gran lunga la più popolata e la più "umanizzata" nei costumi e nelle abitudini di vita. Qui si sente molto di più l'influenza del commercio e della diplomazia delle altre nazioni. Le navi della marina halfling pattugliano costantemente le coste della Contea (particolarmente il Golfo Hin tra le Contee e Karameikos). Nessuna nave straniera attraversa le sue acque per approdare nelle Contee senza essere abbordata e ispezionata.

Il Fiume Ithypool scorre dalla Contea Centrale fino alla Contea Marina. La Contea Centrale non ha sbocchi sul mare ed è raramente visitata da non hin, a meno

che non siano mercanti darokiniani. È una regione con foreste fitte, dirupi e colline. La maggior parte delle più grandi grotte naturali e delle miniere scavate dagli hin si trovano sotto questa Contea, o comunque hanno qui il loro accesso. I sentieri più recenti e meno battuti in mezzo alle montagne della vicina Altacontea promettono di produrre miniere di metalli più puri e molto più abbondanti per i giorni a venire. L'intera popolazione attuale degli halfling delle Contee potrebbe vivere nelle grotte della Contea Centrale se le loro terre fossero per qualche ragione conquistate dai nemici.

Anche dove le miniere sono esaurite, qualche hin continua comunque a vivere nelle profondità più buie. I funghi rinomati per la loro qualità e la loro dimensione vengono coltivati nelle grotte più buie e qui vengono anche conservati dei depositi straordinari di cibo di cui disporre nelle emergenze in base agli ordini degli Sceriffi.

All'estremità sud-ovest delle Contee di trova la Contea Meridionale, dove si alleva la maggior parte del bestiame delle Contee. Essendo un terreno in gran parte a cielo aperto, le colline della Contea Meridionale sono la dimora prediletta più da pecore e pony irsuti che dagli halfling. L'indaffarato porto di Tothmeer serve non solo le legittime tratte commerciali, ma è anche rifugio per molti vascelli di pirati hin. L'isola di Toth, proprio di fronte alla costa di Tothmeer, è l'unica isola delle Contee che non viene considerata come appartenente alla Contea Marina.

Le Contee reclamano anche molti scogli e isole del mare a sud che sono rivendicate da Ierendi. Questa zona che gli hin pattugliano—con pochi soldati, ma probabilmente molto più a fondo di qualsiasi altra nazione in tempo di pace—è conosciuta come "La Costa delle Contee", ed è nominalmente una parte della Contea Marina.

Le isole più importanti della Costa delle Contee sono l'Isola di Orlin, l'Isola del Vento (che segna il confine di Ierendi ed è aperta a tutti, soprattutto ai pirati), l'Isola del Naufragio e lo Scoglio di Harborlee.

Lo Scoglio di Harborlee funge da punto di scambio per i commerci illeciti tra alcuni imprenditori di Karameikos e la gente delle Contee. La maggior parte delle altre isole della Costa delle Contee che non sono qui nominate sono poco più che scogli. Esse rendono difficile navigare in queste acque per i capitani che non le conoscono, e assicurano un ottimo rifugio e punti di sosta per la marina degli hin e per i vascelli dei pirati.

Ai visitatori le Contee sembreranno una terra piacevole e ospitale, caratterizzata da fattorie e foreste. La sua superficie è sempre dolcemente ondulata e mai piatta. Pare una terra antica e civilizzata da molto tempo, largamente coltivata e tuttavia è ancora scarsamente colonizzata. In breve, le Contee paiono un posto piacevole in cui vivere e da visitare, ma probabilmente un posto noioso per chi è in cerca di avventure (fino a quando, ovviamente, un DM dal sorriso affabile non si metta al lavoro).

La Difesa delle Contee



La bellezza e ricchezza delle risorse naturali delle placide Contee le rendono un obiettivo primario per chiunque desideri conquistare o saccheggiare. La continua tranquillità delle piccole e insignificanti Contee è dovuta in larga misura alla dimostrazione costante della capacità degli halfling di poter difendere efficacemente la loro patria.

IN TEMPO DI GUERRA

Il Grande Esercito delle Contee esiste solo in tempo di guerra e non è più stato radunato dalla prima invasione della Baronia dell'Aquila Nera. Tutti i clan inviano alcuni hin ai campi di addestramento della milizia per ricevere le basi dell'arte alla guerra mentre pattugliano i confini delle Contee. Ovunque venga radunato un esercito di hin, la maggior parte degli halfling che combatte avrà una qualche esperienza di disciplina militare proprio grazie a questi campi.

I reggimenti di 1000 hin sono di solito comandati da Eroi Cavalieri (halfling di 8° livello). Ogni Comandante è coadiuvato da un vice, o "Yondar" (6° livello) a da qualsiasi Maestro, Eroe Cavaliere, mago o sacerdote combattente che desidera dare una mano. Per tradizione, gli hin che vengono mandati ai confini delle Contee per combattere devono offrirsi volontari per tale incarico, e quindi tutte le unità per

tale tipo di spedizione sono conosciute come "Reggimenti di Volontari".

Chiamare alle armi gli hin è semplice. Alcuni corni suonano l'allarme che conduce gli hin in un punto di adunanza predefinito, dove vengono radunate le armi e gli attrezzi necessari, viene rapidamente raccolto il cibo per la marcia, le cose di valore o quelle necessarie vengono predisposte per essere velocemente nascoste o trasportate in viaggio, e così via. I Maestri, gli Eroi Cavalieri e i Krondar fungono da messaggeri per i Capi Clan che convocano tutto il clan e decidono chi dovrà rispondere alla chiamata, da chi deve essere guidato e come deve essere equipaggiato. Se un clan ha un "Capo di Guerra" egli si offrirà sempre volontario per guidare i guerrieri del clan in battaglia in modo che il Capo Clan abbia maggiori probabilità di sopravvivere e di provvedere alla salvezza e alla continuità del clan.

Gli «hin combattenti», ovvero la forza massima della milizia, sono il 60% del totale della popolazione del clan. In tempo di pace, il 10-15% di un clan sarà sotto le armi per incarichi di addestramento, di pattuglia o di difesa, o impiegato come Zanna, in qualsiasi momento. La milizia non lascia mai le Contee.

Chi va a visitare le terre selvagge delle Contee incontrerà probabilmente tre tipi

differenti di hin armati: i Krondar (i vice dello Sceriffo, descritti nel Manuale del Giocatore, che saranno incontrati mentre agiscono in vesti di poliziotti), le Zanne e gli Incursori.

Le ZANNE

Le "Zanne delle Contee" sono gruppi di battaglia condotti da un Eroe Cavaliere (halfling di 8° livello) solitamente composti da 40-60 hin, e sono truppe permanenti, pronti alle armi per rispondere a qualsiasi allarme lanciato da una pattuglia militare.

Le pattuglie consistono in 15-25 hin condotti da un halfling di almeno 4° livello. Cavalieri che montano piccoli e resistenti pony portano messaggi dalle pattuglie al più vicino accampamento di Zanne almeno una volta al giorno.

Le Zanne formano il cuore dei reggimenti hin in caso di guerra. Essi cavalcano su pony leggeri e veloci, sebbene la maggior parte non combatta mai a dorso di cavallo, e sono armati con pugnali, spade corte e lance leggere di eccellente fattura.

Una Zanna, tuttavia, preferisce fare affidamento sui suoi frombolieri e i suoi arcieri (ogni hin combattente è l'uno o l'altro; alcuni sono addestrati ad entrambi), una normale tattica hin per combattere mantenendosi al riparo, senza mai sbagliare un colpo quando sono all'aperto. Se messi all'angolo in un terreno aperto, sistemano

La Difesa delle Contee

le loro lance in file minacciose, infilando le estremità nel terreno in modo tale che le punte formino un muro contro la carica di cavalli e guerrieri più grandi che hanno di fronte. Gli hin si accovacciano dietro ad esse come riparo e usano la fionda con foga.

Le Contee sono una terra ricca e bella desiderata da molti. Gli hin devono essere pronti—e mostrare di essere pronti—per difenderla. Almeno una Zanna sarà pronta, accampata all'aperto, da qualche parte in ogni Contea in qualsiasi momento.

In termini di Regolamento di Guerra, considerate una tipica Zanna Attiva nel seguente modo: un capo di 8° livello, un vice di 6° livello, otto sergenti di 4° livello e 50 soldati: 20 hin di 3° livello e 30 hin di 2° livello. Sono attivi almeno 10 mesi di ogni anno, i loro capi sono con loro praticamente sempre e si addestrano almeno per 16 settimane l'anno. Una Zanna combatte gli orchetti e gli altri mostri almeno settimanalmente nelle montagne, e praticamente tutte le Zanne hanno delle buone statistiche di battaglia. I soldati delle Zanne sono considerati veterani che conoscono bene il terreno e le strade delle zone selvagge delle Contee. Hanno armature leggere, ma sono tutti equipaggiati con non meno di due armi di qualità "eccellente".

Molte Zanne sono accompagnate da maghi e chierici volontari di basso livello che desiderano assaggiare l'avventura, o da avventurieri di livello più alto quando una Zanna viene ingaggiata per una specifica missione di particolare interesse. Anche senza l'aiuto magico, comunque, qualsiasi truppa hin può essere formidabile, considerando i loro poteri di *negazione* e il morale. I Capi delle Zanne possono maneggiare le armi magiche derivate dalla Fiamma Nera.

Tipo di Unità: Zanna

Classe delle Truppe: Eccellente; VB 150 (CDB 106)

MV: 48 km al giorno (19 km al giorno a piedi, in montagna; 32 km al giorno di "marcia forzata" nelle foreste o in aperta campagna)

Armi: archi, fionde, lance, pugnali, spade corte

La Milizia

A differenza della maggior parte delle Zanne, un'unità di milizia viene arruolata in fretta e furia—vale a dire che viene guidata dagli Anziani del Clan oppure si raduna intorno a membri esperti delle Zanne che fungono da ufficiali—ed è formata in genere da: un capo di 6° livello e un vice (capitano) di 4° livello che comandano 40 soldati di 2° livello, equipaggiati con ciò che il Clan riesce a fornire. Tutti avranno dei pugnali, delle fionde e un qualche tipo di spada. Gli archi saranno usati dal 4% della truppa, il 10% avrà delle lance e un altro 10% porterà delle picche. Venticinque unità di questo tipo formano un Reggimento. Queste piccole unità vengono chiamate "Spade" se formate interamente da hin del clan, e "Scudi" se guidati da esperti membri delle Zanne. All'interno delle Contee c'è raramente il tempo di assemblare un così grande numero di armate, di solito gli hin preferiscono dei gruppi piccoli e maggiormente mobili.

Tipo di Unità: Milizia "Spada"

Classe delle Truppe: Modesta; VB 74 (CDB 56)

MV: 38 km al giorno (16 km al giorno a piedi, in montagna; 25 km al giorno di "marcia forzata" nelle foreste o in aperta campagna)

Armi: fionde, pugnali, diversi tipi di spade corte; 4% di archi; 10% di lance; 10% di picche

Tipo di Unità: Milizia "Scudo"

Classe delle Truppe: Media; VB 104 (CDB 72)

MV: come la "Spada", vedi sopra

Armi: come la "Spada", vedi sopra; i guerrieri delle Zanne utilizzano le loro "2 armi eccellenti" come abituale tenuta da guerra.

Gli Incursori

La reputazione di essere "pronti alla guerra" che hanno le Contee non deriva tanto dai soldati della sua milizia o dell'esercito permanente, ma dai suoi avventurieri, gli Incursori. A queste bande si uniscono tutti gli hin sanguinari e avventurosi quando sono affamati di avventure e battaglie. Se i Personaggi Giocanti hanno pianificato di stare nelle Contee o vicino ad esse e avere molti combattimenti, unirsi ad una banda di Incursori è il modo migliore per farlo senza entrare in conflitto con le autorità.

Gli Incursori sono guerrieri feroci e razziatori, che si divertono a provocare massacri e confusione tra i nemici. Variano enormemente in numero, abilità, armi e organizzazione, ma suppliscono a qualsiasi carenza con l'entusiasmo. Gli Incursori organizzano sempre assalti contro gli uomini lucertola della Palude di Malpoggi, si azzuffano con le truppe della Baronia dell'Aquila Nera nella Baronia stessa (di solito colpendo con coraggio le truppe in marcia tramite imboscate) ed effettuano una serie infinita di "stragi" tra gli orchetti delle montagne. Un soldato è in una pattuglia o nelle Zanne perché è il suo dovere ed è la cosa giusta da fare; un Incursore invece pianta la sua lama nel cranio di un orchetto su qualche montagna senza nome perché è esattamente quello che lui *vuole fare*.

Gli Incursori sono "pirati di terra" che non faranno mai bottino nelle Contee o ai danni del legittimo commercio via terra vicino a Forte Riverfork o Mar, ma lasciano rovine sanguinanti dopo il loro passaggio lungo i confini delle Contee ogni qual volta i nemici delle Contee li provocano.

Gli Incursori sono formalmente dei fuorilegge, che agiscono senza autorizzazione e contro la volontà del governo legittimo del Concilio degli Sceriffi come ripetono lamentosamente i vari ambasciatori. In realtà, gli Sceriffi incoraggiano, e in segreto dirigono anche limitatamente, le azioni degli Incursori. Essi considerano le attività degli Incursori necessarie per ottenere il rispetto dei regni e delle popolazioni circostanti, in modo che non tentino di impadronirsi delle verdeggianti Contee semplicemente perché "nessuno sa distinguere la lama dall'elsa della spada fino a quando non è troppo tardi".

Gli Incursori non sono esenti dal "prendere in prestito" occasionalmente cibo o utensili di vario genere, ma non molesteranno mai i leali alleati degli hin, come i viaggiatori o i mercanti provenienti da Darokin e Alfheim.

Tipo di Unità: Banda di Incursori
Classe delle Truppe: Buona; VB 82 per l'Élite; VB 166 (di solito "Buona"; c'è elevata probabilità della presenza di Maestri potenti, di Eroi Cavalieri e di "cani sciolti" come i maghi non-hin, con incantesimi e armi ed oggetti magici)
MV: 48 km al giorno (16 km al giorno a piedi, in montagna; 28 km al giorno di "marcia forzata" nelle foreste o in aperta campagna)
Armi: qualsiasi (la maggior parte avrà archi o fionde, e armi sopra la media).

Comandanti Hin Attuali

I capi più esperti nelle Zanne delle Contee ad oggi sono Hulborth "Asciadisanguè" Alberombroso di Alta Contea, e Dundol Xebel della Contea Meridionale.

Hulborth: 8° livello, 375.000 PX (Classe d'Attacco B: riceve automaticamente metà danni da qualsiasi incantesimo che causa danno o da qualsiasi effetto simile ad un incantesimo), In 17, Sg 18; Co 18, Ca 16, indossa una *Armatura* ed una *Spada della Fiamma Nera*.

Dundol: 8° livello, 212.000 PX (Classe d'Attacco A), Fo 17, In 16, Sg 18, Ca 16, indossa una *Armatura della Fiamma Nera*.

Ad oggi gli Incursori più famosi sono Phassra "Manirosse" Fremefelce, che raramente conduce la sua banda al di fuori delle Cime Nere, e Bungo "il Nero" Sgropacanalì, un veterano che agisce nelle pianure di Cruth e nelle montagne a nord di esse lungo il confine col Karameikos.

I DM dovrebbero ideare le statistiche, gli oggetti magici o gli alleati, e la forza della banda per questi e altri Capi Incursori in accordo alle azioni dei PG nelle singole campagne.

La Flotta delle Contee

Le Contee hanno una flotta piccola ma vigile. Senza i pirati hin, la flotta sarebbe troppo piccola per reclamare il diritto halfling di possesso delle acque della Costa delle Contee. La flotta hin è di gran lunga troppo piccola per intraprendere qualsiasi azione navale aggressiva contro qualsiasi altra nazione, ma come forza di difesa, viste le acque tempestose e piene di scogli, nonché i pirati, è una forza più che adeguata. I porti navali sono Shireton stessa, Porto Shireton, Thantabbar, Tothmeer e Rocca di Pietratonda.

Comandata da capitani esperti e condotta da equipaggi fedeli agli Sceriffi, la flotta degli hin è composta da 2 galee da guerra, 4 galee grandi molto vecchie, 2 galee piccole e 12 piccoli velieri. In tempo di guerra un'altra dozzina di vecchie e malconce navi a vela possono essere requisite o recuperate dalle spiagge dove sono attraccate, ma attualmente non è in costruzione alcuna nuova nave.

Ogni galea da guerra ha un valore scafo di 10 e si muove di 6 esagoni (4-4 per round quando è danneggiata) se state utilizzando il sistema introdotto nell'Atlante *Il Regno di Ierendi*. Ogni esagono è in tutto 90 metri.

Le galee da guerra sono equipaggiate con degli arieti e un'artiglieria moderna e al di sopra della media. Esse sono *La Collera degli Hin* e *L'Orgoglio delle Contee*, e sono di solito ferme al porto: una al porto di Thantabbar e uno a Tothmeer, e prendono il mare solo per rispondere a minacce imminenti.

Le vecchie galee grandi hanno un valore scafo di 5 ciascuna e si muovono di 6 esagoni (2-3 quando danneggiate). La loro goffaggine e la mancanza di uno scafo armato vengono compensate dal trasportare catapulte e baliste. Esse sono *La Tempesta*, *La Spada della Contea*, *La Bufera degli Hin* e *Il Vento d'Acciaio*.

Le piccole galee sono la *Barracuda* e la *Pescespada*. Hanno un valore scafo di 7 e si muove di 7 esagoni (3-4 quando sono danneggiati).

Cinque dei piccoli velieri hanno un valore scafo di 4 (2 quando danneggiati) e sette hanno un valore scafo di 3 (1 quando danneggiati). Tutti si muovono di 7 esagoni (4 quando danneggiati). I primi cinque sono il *Leone del Mare*, il *Drago della Contea*, il *Tridente Hin*, il *Serpente degli Abissi* e lo *Squalo Nero*. Gli altri sette sono il *Pugnale del Polpo*, il *Granchio Scorpione*, la *Freccia di Toth*, la *Spada di Shireton*, lo *Scudo della Contea*, l'*Onda d'Assalto* e la *Spada Fiammeggiante*.

Le navi della marina sono note per la loro abilità marinaresca che non teme le tempeste e per la loro ottima capacità di tiro a distanza, ma la marina nel suo complesso è ridicolmente piccola sia per le dimensioni delle navi che per il loro numero.

Relazioni con le singole Nazioni e Popoli

Darokin: Tra le Contee e il Darokin esistono delle amichevoli relazioni commerciali. I beni passano tra le due nazioni in un flusso costante via terra attraverso Mar o via nave attraverso il porto di Athenos. Metalli grezzi e cibo vengono esportati dalle Contee mentre dal Darokin arrivano beni finiti, soprattutto vestiti e prodotti provenienti dalle fucine. Non esistono tariffe su questo tipo di commercio e gli halfling sono benvenuti in Darokin esattamente come i darokiniani sono i benvenuti nelle Contee.

Karameikos: I rapporti tra le Contee e il Granducato sono stretti ma un po' tesi. Gli hin ne hanno abbastanza dei continui attacchi e dei disturbi al commercio da parte della Baronia dell'Aquila Nera e si aspettano che il Duca Stefano faccia qualcosa a riguardo. In ogni caso, sono in una buona posizione per essere ascoltati, perché il Granducato può ottenere cibo e metalli dalle Contee molto più facilmente e a buon mercato che dalle sue aree interne e dal momento che la popolazione del Karameikos è in crescita, il cibo esportato dalle Contee diventerà sempre più importante.

Nessuno scambio commerciale avviene tra le Contee e la Baronia dell'Aquila Nera, ma mercanti d'alto mare di entrambe le regioni sembra che si incontrino con una sorprendente frequenza sullo Scoglio di Harborlee e sul territorio vicino a Forte Riverfork. Le navi salpano da Porto Shireton, Thantabbar e Tothmeer quasi tutti i giorni per andare nelle città costiere orientali del Karameikos. In termini di volumi, il Karameikos è il principale partner commerciale delle Contee, superando di poco Darokin.

Alfheim: Gli elfi sono i benvenuti nelle Contee, così come gli halfling sono i benvenuti in Alfheim, ma il commercio diretto tra queste due nazioni è debole. La maggior parte del cibo e del metallo che proviene dalle Contee trova la sua strada verso l'Alfheim solo attraverso il Darokin. Carovane di halfling e di elfi sono rare; è più facile incontrare carovane di intraprendenti mercanti umani di altre nazioni che agiscono da "punto di contatto" per collegare le Contee e l'Alfheim.

La Difesa delle Contee

Ierendi: Tradizionalmente buoni amici, le Contee e il Regno di Ierendi sono vicini navali che commerciano intensamente. Le Ierendi portano nella Contee i beni di terre molto lontane in cambio del cibo necessario, di metallo e di legno per le navi. Individui di entrambe le nazioni sono in contesa tra loro, particolarmente quelli che vivono grazie alla pirateria, ma raramente i pirati hin attaccano una nave che sanno essere di Ierendi.

Gilde di Minrothad: Sono pochi i contatti diretti che avvengono tra le Contee e le Gilde; molti beni tuttavia vengono scambiati tra le due nazioni attraverso Karameikos e Ierendi. Le relazioni sono cordiali ma distanti; attualmente, alcuni Sceriffi hanno il sospetto che alcuni mercanti di Minrothad viaggino spesso nelle Contee per spiare per conto della Baronia dell'Aquila Nera e di Thyatis. Per questa ragione, viene mantenuta nelle Contee un'attenta vigilanza su tutti i cittadini di Minrothad.

I mercanti delle Gilde che raggiungono regolarmente le Contee sono individui energici e intraprendenti che spesso assoldano avventurieri umani come guardie del corpo ed agenti.

Glantri: I cittadini di Glantri sono considerati pericolosi. E questo non perché sia spesso ostili e aggressivi quando viaggiano nelle Contee, ma perché si è diffusa la voce che utilizzano gli halfling per strani esperimenti magici. La maggior parte degli hin diffiderà di chiunque dimostri di padroneggiare potenti magie.

Ad eccezione degli elfi di Glantri, qualsiasi persona nata a Glantri sarà considerata da un halfling delle Contee come in possesso di poteri magici impressionanti e forse malvagia.

Per un Glantriano, la fiducia di un halfling deve essere guadagnata aiutando gli hin con la propria magia o dimorando amichevolmente e pacificamente nelle Contee per lungo tempo. Questa fiducia può essere persa in un istante se uno viene sospettato di tradimento. Gli hin ancora raccontano storie molto cruente di gabbie con dentro hin nudi che vengono fatte volare magicamente fino a Glantri, scortate da maghi crudeli armati di bacchette, che cavalcano degli orribili draghi volanti o esseri meccanici simili ad uccelli animati dalla magia.

Thyatis: Ci sono pochi contatti diretti tra le Contee e l'Impero. I Thyatiani sono visti con sospetto e considerati essenzialmente decadenti e disonesti. Non è stato dimenticato il furto avvenuto tempo fa da parte di Thyatis di navi e porti degli halfling in quelle che sono poi divenute le isole di Ierendi. Gli ambasciatori e i mercanti di Thyatis hanno spesso trattato gli halfling come piccoli bambini sempliciotti e simpatici che possono essere facilmente ingannati e manipolati. Gli hin di solito stanno al gioco quando vengono trattati in questo modo e hanno in tal modo scoperto la facilità dei Thyatiani al tradimento in diverse occasioni, quindi la parola di un Thyatiano è considerata falsa fino a quando non viene dimostrato il contrario. Naturalmente gli hin non apprezzano essere considerati alla stregua di animali parlanti e quindi le relazioni con Thyatis non sono cordiali.

Casa di Roccia: Le relazioni sono cordiali ma distanti tra i nani e gli halfling. Gli hin solitamente considerano i nani come individui rispettabili, giusti e intelligenti, che lavorano duramente, ma che sono incurabilmente avidi quando si tratta di grandi ricchezze minerarie. Quando arrivano nelle Contee pertanto, i nani purtroppo non possono più essere considerati affidabili.

I nani che commerciano nelle Contee sono sempre sospettati (nella maggior parte dei casi forse giustamente) di essere spie che raccolgono informazioni per un futuro tentativo di riottenere di nuovo il controllo della Terra Sfavillante (le Contee)—o almeno le miniere delle Cime Nere.

Loktal Scudodiferro può anche aver lasciato le Contee quasi duemila anni fa, ma gli hin non dimenticano. Un nano che incorre nella rabbia di un hin può aspettarsi di essere chiamato "figlio di Loktal" o "feccia di Loktal" e non suona certamente come un complimento.

I nani che visitano le Contee saranno silenziosamente tenuti sotto controllo e sarà loro data fiducia solo lentamente. Tuttavia, al di fuori delle Contee, gli halfling considerano i nani (e gli gnomi) come gente per bene ed essenzialmente affidabile fino a quando si evita di discutere con loro di eventuali offerte o attività che coinvolgano gemme e metalli preziosi di qualsiasi tipo.

Emirati di Ylaruam: Non c'è alcun commercio diretto tra le Contee e il popolo del deserto. Gli hin pensano che essi siano uomini duri e sempre in guerra e sarebbero maggiormente i benvenuti se non fossero così intolleranti verso coloro che hanno credenze religiose diverse e se non trattassero gli halfling come fossero bambini simpatici e precoci. La maggior parte degli hin pensa che trattare qualcun altro con condiscendenza quando appartieni ad un popolo che ha realizzato ben poco e spesso si comporta in modo crudele sia il segno inequivocabile di follia.

Ritengono che siano tendenze altrettanto folli l'intolleranza religiosa, o qualsiasi altra forte dipendenza da credenze e dogmi di fede, invece che dal pensiero, dalle decisioni e dalla responsabilità personale. Pertanto, gli hin che incontrano dei nativi degli Emirati sono educatamente cauti. Quando si ha a che fare con qualcuno che potrebbe non essere sano di mente, è meglio non provarli evitando di abbassare la guardia anche solo per un istante.

Khanati di Ethengar: Gli halfling delle Contee pensano degli Ethengariani più o meno le stesse cose che pensano riguardo agli Ylari; è pericoloso averli intorno. Se uno non ha alcuna necessità di stare con loro, è da pazzi volerlo fare! Non c'è alcun commercio diretto tra le Contee e i Khanati.

Alphatia: I contatti diretti o diplomatici tra le Contee e gli Alphetiani sono rari, quindi gli hin li considerano un popolo esotico che non metterà mai piede sulle Contee; e se la loro decadenza e la loro magia li rende simili al Glantriano, allora tanto meglio così. Gli agenti e le spie dell'Alphatia fanno spesso visita alle Contee, per tenere sotto controllo la fonte di tante materie prime e la patria d'adozione di molti maghi potenti che altrove vivevano in condizioni oppressive o poco ideali.

Alcuni maghi alphetiani sono estremamente interessati alla misteriosa *Fiamma Nera* e vogliono scoprire tutto quello che possono su di essa. Tramite diversi strati di intermediari e di agenti assoldati senza saperlo, come mercanti o avventurieri che viaggiano verso le Contee per altre ragioni, provano continuamente ad acquistare dei campioni della *Fiamma Nera* per utilizzarla in esperimenti magici.

Vestland, Ostland e Soderfjord: I contatti diplomatici tra le Contee e queste nazioni remote sono pochi o nulli, sebbene i navigatori di entrambe le nazioni si trattino con rispetto e anche con empatia. Entrambi considerano gli altri come un popolo franco, onesto e rispettabile che combatte quando deve e si forgia il proprio posto nel mondo lavorando duramente—a differenza delle popolazioni più molli e disoneste e di coloro che dipendono troppo dalla magia o dalla religione.

Clan di Atruaghin e altre nazioni non indicate: Non ci sono contatti diretti tra le Contee e questi luoghi eccetto che tramite i pirati o gli hin yallaren. Gli hin che non sono pirati o che non siano in yallara di recente e che risiedono nelle Contee sono curiosi rispetto a tali luoghi ma non avranno un'opinione definitiva su di essi o sui loro usi e costumi. Gli hin più anziani potrebbero aver sentito qualcosa su tali terre e forse anche viaggiato là, come potrebbero averlo fatto alcuni singoli pirati o yallaren, ma le Contee non contengono alcuna informazione utile e facilmente accessibile su di loro, né hanno particolare interesse ad averle.

Umanoidi: Le creature di queste razze saranno trattate con aperta ostilità. Gli orchetti saranno aggrediti senza alcuna esitazione, a meno che non esista una buona ragione che ne giustifichi la presenza. Qualsiasi timore possano avere gli halfling nei confronti degli umanoidi non sarà mai più forte del loro odio e della loro repulsione.



Il Calendario

Per utilità commerciale, il calendario delle Contee è in linea con quello del vicino Granducato di Karameikos. Può essere facilmente comparato al calendario presente nell'Atlante del Granducato secondo lo schema seguente:

	Mese di Karameikos	Mese delle Contee
<i>Inverno</i>	Nuwmont Vatermont Thaumont	Clabbas Vuuldiir Maehin
<i>Primavera</i>	Flaurmont Yarthmont Klarmont	Odelin Gondulrim Mithintle
<i>Estate</i>	Felmont Fyrmont Ambyrmont	Goldaun Fyrtal Aumbyr
<i>Autunno</i>	Sviftmont Eirmont Kaldmont	Ssantiir Tembiir Dauntil

I Giorni dello Splendore

Gli hin chiamano le loro festività e le celebrazioni in modo collettivo i Giorni dello Splendore perché segnano o danno senso ad importanti successi degli hin delle Contee

1 Clabbas: Il Regalo d'Inverno

Gli halfling si scambiano doni con i loro amici più stretti ed escono nella neve per fare nuove amicizie in questo giorno. I regali sono solitamente piccoli, fatti a mano, oggetti utili come una nuova mantella, un giocattolo, un pugnale o degli stivali invernali, o un nuovo utensile per rimpiazzarne uno rotto. È un giorno dove il commercio è minimo se non assente, un giorno di quieta allegria, parlando dell'anno vecchio appena passato e guardando con speranza verso il nuovo. L'inizio del Nuovo Anno.

16 Odelin: La Prima Fioritura. I semi raccolti all'inizio dell'autunno vengono approntati per la semina o piantati (tempo permettendo). Gli hin usano tutta la magia e l'abilità di giardinaggio a loro disposizione per portare verso la fioritura alcune delle piante allevate al chiuso durante l'inverno.

22 Mithintle: La Spada Sguainata. In questo giorno, centinaia di anni fa, gli halfling che vivevano nelle isole Ierendi furono spodestati dall'Impero di Thyatis. In ricordo di questo evento, nessun hin commercerà con alcun Thyatiano in questo giorno in tutte le Cinque Contee. Tutti gli

hin vanno in giro armati, bevono e cantano canzoni piratesche. Una nuova nave viene sempre varata in questo giorno, anche se non c'è bisogno che sia una nave pirata (e di solito non lo è).

Si tengono in questo giorno gare e giochi d'arme, e vengono anche combattuti duelli al primo-sangue per risolvere faide e controversie. Gli hin più anziani raccontano storie sulle imprese e battaglie del passato, e si tira a lucido la vecchia armatura per indossarla con orgoglio. Non è certo un buon giorno per sferrare un attacco contro le Cinque Contee.

15-28 Goldaun: Piena Estate. Una settimana di festa, corteggiamenti, drammi in costume e notti passate a "cantare ballate". Il Trascinamento (vedi di seguito) viene rappresentato. Il lavoro e il commercio continuano durante questa settimana, ma in modo molto rilassato (gli umani direbbero probabilmente in modo apatico o pigro). Botti di vino invecchiato vengono aperte nelle taverne di tutte le Contee, e il vecchio formaggio viene tirato fuori e servito ai tavoli dei clan.

1 Fyrtal: Il Giorno degli Eroi. Le tombe e i campi di battaglia degli hin famosi vengono rispettosamente visitate e coperte con fiori o trofei presi dai nemici degli hin dopo una battaglia (di solito armi di orchetti). Le gesta e la vita di questi eroi, vivi e morti, vengono raccontate e cantate; si tratta di un giorno senza lavoro, molto amato dai giovani hin.

1-12 Aumbyr: Il Digiuno e il Banchetto ha luogo (vedi di seguito), con grandi battute di caccia e molta baldoria. Le Tavole Aperte del Grande Banchetto sono un'attrazione molto ricercata da tutti coloro che riescono a trovare una scusa per essere nelle Contee in questo periodo; praticamente tutti sono benvenuti. Il Digiuno inizia il primo giorno di autunno.

22 Tembiir: Il Raccolto. Una grande festa e un tempo appropriato per sonnacchiare, nuotare, oziare e fare l'amore. Queste attività seguono la fine del frenetico raduno dei raccolti per l'inverno che ha occupato i mesi precedenti.

I clan fanno il punto sulle loro ricchezze e fanno piani per l'anno venturo. Le mandrie, le strade e le case vengono preparate per affrontare l'inverno che verrà.

Il Trascinamento. Una volta all'anno, durante la Piena Estate (le ultime due

settimane di Goldaun), tutti gli halfling nelle Contee inscenano una cerimonia conosciuta come Il Trascinamento. Per tradizione, tutti gli insediamenti nelle Contee devono essere coinvolti, ma i componenti necessari al rito (un cavallo o due, un tronco, corde, un cadavere di orchetto, un hin per guidarlo) devono essere unici, anche se è possibile reperirne uno in ogni Contea oppure trovarne più di uno in una singola Contea. Gli hin coinvolti sono di solito degli yallaren (gli hin lavoratori raramente possono trovare il tempo necessario).

L'orchetto deve essere ucciso da un halfling in singolar tenzone. Il suo cadavere è legato ad un tronco. Il tronco viene trascinato dietro ad un cavallo per tutta la campagna. "Il male chiama il male", recita un vecchio proverbio hin, e gli halfling credono che il cadavere, di una razza che è tra i più antichi nemici degli halfling, attiri su di sé tutta la sfortuna, la malattia e l'odio del paese.

Quando il cadavere comincia a disintegrarsi ("sotto il peso del male", dicono gli hin superstiziosi), viene bruciato su un'altura rocciosa da qualche parte nelle Contee. Le località cambiano negli anni con il variare dei percorsi dei Trascinamenti; con l'incendio del cadavere le Contee vengono purificate dai mali raccolti.

Il Digiuno e il Banchetto. Una volta all'anno alla fine dell'estate (a cominciare dal primo giorno di Aumbyr), tutti gli hin delle Contee digiunano, bevendo solo acqua per sei giorni. Durante questo periodo solo gli ospiti e i forestieri non hin, i malati, gli anziani infermi e i bambini vengono nutriti. Gli hin, tuttavia, cucinano come se fossero posseduti, dal momento che alla fine del digiuno ha inizio il banchetto.

Per i sei giorni successivi tutti gli abitanti delle Contee si abbuffano. Allo stesso modo gli hin e i non-hin possono vagare liberamente e cenare ovunque e in tutte le tavolate dei clan o delle comunità che riescono a raggiungere. Tranne che nelle zone più scarsamente popolate, le Tavole Aperte non si trovano mai nelle dimore personali degli hin, ma sempre nelle piazze del mercato o nelle sale del clan, e in luoghi simili. Le locande e le taverne sono chiuse durante la festa.

Ben nascosto nel cuore di ogni roccaforte dei clan halfling c'è un *Crogiuolo della Fiamma Nera*, la Sacra Reliquia del clan. I libri delle regole *Companion* di D&D® fornisce alcuni dettagli sulla *Fiamma Nera* (pag. 31 del *Libro del Giocatore* e pag. 22 del *Libro del Master*). La maggior parte dei Sacri Misteri degli halfling sono incentrati sulla natura, le proprietà e gli usi della Fiamma Nera.

Tutti gli hin sanno che la reliquia del loro clan è la Fiamma Nera e che la fiamma accesa rappresenta la vita del clan. Tutti sanno che la Fiamma Nera, sotto la guida esperta di un Custode, ha delle proprietà magiche. Questi semplici fatti sono i Sacri Misteri inferiori e devono essere tenuti nascosti ai non hin finché è possibile. Se il clan dovesse essere danneggiato a causa del mantenimento del segreto, o se un alleato venisse ferito mentre aiuta i membri del clan e avesse bisogno dei poteri curativi della Fiamma Nera, gli hin non esiteranno a rivelare l'importanza della Fiamma Nera.

Gli hin evitano di parlare dei Sacri Misteri e di solito provano ad ingannare o a respingere le indagini dei non-hin. Nonostante ciò, molti umani, elfi ed alcuni esseri di altre razze sono stati curati o aiutati dai poteri della Fiamma Nera attraverso i secoli. Molti di loro hanno appreso o intuito la forma della Reliquia del clan. Tuttavia, pochi hanno avuto accesso al livello più alto di questi Misteri: le specifiche proprietà della Fiamma Nera—che cos'è, come si alimenta, per quali usi specifici può essere utile, come può essere danneggiata o aumentata, e dove si trova naturalmente.

Molti hin non conoscono tutte queste risposte. Solo un Custode è pienamente maestro dei segreti della Fiamma Nera. Ognuno dei Testimoni conosce solo una piccola parte dei Sacri Misteri e un Capo Clan tutto quello che la Fiamma Nera può fare, ma non come lo fa né necessariamente capisce qualcosa del perché lo fa.

Il grado più alto dei Sacri Misteri è pienamente conosciuto solo dai Custodi, dai Maestri e dagli Sceriffi. Alcuni Eroi hin, alcuni Testimoni e alcuni Capi Clan conoscono o intuiscono solo qualcosa di questi argomenti.

La Fiamma Nera fu rinvenuta per la prima volta nelle grotte più profonde sotto le montagne Cime Nere. Pochi sanno che la giovane fanciulla halfling che si imbatté nella Fiamma Nera, Eira Casplardaun, la

trovò che bruciava sopra una vena di ametista sulle rive di un lago sotterraneo— e la toccò senza ferirsi.

Le Fiamme Nere dei Clan

La maggior parte dei Custodi dei clan tengono due o anche tre Fiamme Nere di "riserva" accese in luoghi nascosti, lontano dalla Grande Sala del clan, di solito sotto terra. Queste riserve sono utilizzate in caso di danno, furto o deliberata distruzione del Crogiolo della Fiamma Nera del clan. Ognuna di queste Fiamme Nere nascoste viene rivelata solo a un Testimone del clan, in modo che nessuno tranne il Custode sappia dove si trovino tutte quante.

Un halfling Custode chiederà di solito ad alcuni Anziani, Decani e Testimoni del clan di raccogliere ciascuno alcuni oggetti—ceneri, pietre e simili—ogni giorno per alimentare tutte le Fiamme Nere che un clan possiede.

Tutte le Fiamme Nere hanno solitamente un contenitore protettivo munito di guglie o a forma di fuso, forato per le prese d'aria e con maniglie sporgenti per il trasporto. È sempre molto largo e arrotondato per nascondere la forma e la natura del Crogiolo triangolare di legno al suo interno. Un tale tipo di contenitore viene utilizzato nelle rare occasioni in cui la Fiamma Nera deve essere trasportata al di fuori della Camera degli Antenati e di solito è fatto di legno finemente lavorato, con un telaio in ottone, ossidiana o robusti e intrecciati viticci per dargli forza e stabilità. Sui lati esterni di questo contenitore sono intagliati i nomi di tutti i membri conosciuti del clan, passati e attuali, mentre sulla faccia della base è incisa la runa del clan. Tale contenitore non è un elemento essenziale, ma semplicemente un cimelio di cui un clan di successo e di lunga tradizione può andare orgoglioso.

Il Trasporto della Fiamma Nera

La Fiamma Nera non "brucerà" mai (ossia non causerà danni da gelo identici alle ustioni della fiamma normale) chi ha sangue puro halfling. Gli hin, e solo gli hin, sono immuni ai suoi effetti dannosi. Gli hin possono trasportare la Fiamma Nera senza ferirsi, possono scagliarla (essa arde sulla roccia, e quindi pietre accese con la

Fiamma Nera posso essere usate come armi da lancio infuocate) e possono anche assorbire la Fiamma Nera nei loro corpi per brevi periodi.

Quest'ultima abilità è nota solo ai Custodi, a pochi Maestri, e a pochissimi Eroi che l'hanno scoperto nella maniera più drastica. L'assorbimento avviene con il tocco e non c'è limite al volume di Fiamma Nera che si risucchia in un singolo round. Un halfling che contenga al suo interno la Fiamma Nera può *sentirla* rimestare al suo interno, ed essa consuma 1 PF della sua energia vitale ad ogni turno (o parte di turno). La Fiamma Nera irradia un profondo senso di gelo, ma non interferisce con i movimenti, l'uso degli incantesimi o la concentrazione e può essere espulsa in un momento successivo.

Un hin può vomitare la Fiamma Nera come una fiammata dalla bocca o dal naso, oppure può trasudarla dalle mani o dalle braccia. Il primo tipo di espulsione dura solo un singolo round. Una volta iniziato, è involontario e completo: tutta la Fiamma Nera lascia il corpo. Il secondo metodo può essere un processo più lento, così che un halfling disposto a soffrire il necessario danno interno possa utilizzare le sue membra circondate dalle fiamme fredde come armi. Le armi normali bruceranno se impugnate da un hin in quel momento (ad eccezione delle clave e di altre armi di legno).

Una vampa di Fiamma Nera ha la forma di un cono largo 30 centimetri nel punto in cui viene espulso dall'hin e arriva fino a 6 metri di larghezza nel suo punto più lontano, che sarà dai 6 ai 9 metri di distanza asseconda della decisione e dell'intenzione dell'hin che emette la fiammata. Il suo tocco causa 4-32 (4d8) punti di danno dovuti al gelo a tutte le creature che non ne sono immuni (non sono ammessi tiri salvezza per evitare o dimezzare i danni).

L'espulsione lenta della Fiamma Nera dura 2-8 round e di solito disperde la Fiamma Nera in tante minuscole fiammelle, quindi tale modalità viene utilizzata solo nei casi disperati. Il colpo con l'arto fiammeggiante causa 3-9 (2d4+1) punti di danno da gelo in aggiunta al normale danno fisico.

Una volta iniziata, la velocità di espulsione non può essere alterata o fermata neanche dalla morte dell'hin. Il corpo espellerà tutta la Fiamma Nera una

I Sacri Misteri



volta che una parte di essa inizia ad abbandonare il corpo.

PROTEGGERE LA FIAMMA NERA –

Il calore e le fiamme normali diminuiscono o addirittura estinguono la Fiamma Nera. Questo accade raramente se un Custode è nei paraggi, dal momento che il Custode assorbirà almeno una parte della Fiamma Nera nel suo corpo per preservarla.

I DM possono determinare la velocità di danneggiamento di una Fiamma Nera in base a quanto potere ha la fiamma quando viene attaccata.

* Una Fiamma Nera **Grande** (che ha 108 metri effettivi di raggio) ha 72 punti ferita.

* Una Fiamma Nera **Media** (che ha un raggio da 30 a 107 metri) ha 60 punti ferita.

* Una Fiamma Nera **Piccola** (che ha un raggio attuale di meno di 30 metri) ha 48 punti ferita.

* Una singola lingua di Fiamma Nera (come ad esempio una fiamma incustodita in un ambiente naturale, oppure una Fiamma Nera di un clan quasi esaurita) può essere spenta infliggendole 24 punti di danno da calore o fuoco.

Notare che il danno subito dalla Fiamma Nera può essere riparato dalle magie basate sul gelo o sul ghiaccio o da applicazioni di ghiaccio reale o di neve. La Fiamma Nera richiede la presenza di gas per la combustione ma non necessariamente di aria respirabile.

I Poteri Difensivi della Fiamma Nera

Le Fiamme Nere si diversificano nel loro raggio effettivo in base al combustibile disponibile e all'utilizzo dei loro poteri, da 108 metri fino a raggio zero (tocco). In aggiunta ai poteri descritti a pagina 29 del *Libro del Giocatore* del D&D® *Set Companion*, la Fiamma Nera ha alcuni poteri unici che possono essere usati dai Custodi halfling. In realtà chiunque sia a conoscenza di come padroneggiare tali poteri può utilizzarli.

Nel caso di tentativi simultanei da parte di esseri diversi di utilizzare una singola Fiamma Nera, il Custode della Fiamma prevarrà sopra tutti gli altri esseri. Se non è presente alcun Custode ufficiale, prevarrà automaticamente il Custode con la maggiore esperienza. Se non c'è alcun Custode, prevarrà il Testimone con i PX più alti. Se non ci sono Testimoni, prevarrà il Maestro di livello più alto. Altrimenti, l'halfling con l'esperienza maggiore avrà il comando della Fiamma Nera. In tutti i casi, un hin deve sapere come gestire la Fiamma Nera per avere qualsiasi influenza sugli altri. Solo in casi molto rari (1% di possibilità per ogni punto di Intelligenza e di Saggezza superiore a 14) un hin saprà come far funzionare la Fiamma Nera senza istruzioni.

Un Custode che si trovi all'interno del raggio della Fiamma Nera è immune agli effetti debilitanti del dolore acuto, della nausea, della paura naturale o magica e di qualsiasi forma di *charme*, soggezione o dominazione. La mente di un Custode non può essere controllata, influenzata, letta, stordita o confusa mentre è all'interno del raggio attivo della Fiamma Nera, né egli può essere *maledetto* con successo o colpito da effetti di sonno magico.

Attraverso il contatto fisico diretto, un Custode può estendere tutte queste protezioni agli altri esseri. Possono essere protette fino a quattro creature per tutto il tempo che continuano a toccare il Custode. Possono lanciare incantesimi, scagliare proiettili, o combattere e restare protetti fino a quando viene mantenuto il contatto. Il Custode non ha bisogno di restare concentrato per mantenere la protezione una volta che ha avuto inizio, ma può annullare volontariamente tale protezione all'istante senza interrompere il contatto fisico.

Il più Grande Mistero degli Hin

Pochissimi mortali sanno che la Fiamma Nera è una manifestazione materiale della Sfera dell'Energia. Rilasciata nel Mondo Conosciuto in pochissimi luoghi (di solito grotte nelle profondità del sottosuolo, come quelle sotto le montagne Cime Nere nelle Cinque Contee) dal Gerarca dell'Energia,

può essere utilizzata dai singoli individui che aspirano all'Immortalità attraverso il Sentiero del Paragone.

I DM dovrebbero fare riferimento al Manuale delle regole del DM dei *Set Master e Immortal*. La Fiamma Nera sarà di aiuto nella Prova del Paragone fungendo da componente "impossibile" dell'oggetto magico che l'aspirante Paragone è chiamato a creare. La Fiamma Nera può anche servire ad indentificare le identità degli Immortali e gli artefatti accettabili per un Immortale della Sfera dell'Energia. In tal caso essa formerà un'aureola incandescente che delinerà l'Immortale o l'artefatto per breve tempo prima di trasformarsi in fiamme normali che si dissiperanno nel nulla.

Gli hin che conoscono questo Sacro Mistero superiore sanno che la Fiamma Nera può fare queste cose, ma non ne conoscono lo scopo. Essi credono che uno o più Immortali nascosero la Fiamma Nera nelle Cinque Contee e che essi furono scelti per esserne i guardiani, in modo che la Fiamma Nera resti disponibile ma nascosta, negata a tutti tranne che ai più diligenti e degni tra i cercatori di misteri. Gli halfling sono particolarmente adatti a questo incarico per la loro innata resistenza alla magia e per la loro scarsa probabilità di cercare l'Immortalità attraverso il Sentiero del Paragone.

Artigianato Magico ———

Chi ———

Tutti i Custodi sanno come usare la Fiamma Nera per creare oggetti. Come avviene per gli altri esseri che hanno dei talenti o delle conoscenze speciali, alcuni di loro lo fanno molto spesso o si specializzano negli oggetti che creano; altri lo fanno molto di rado. La maggior parte dei Custodi guidano i loro Testimoni nella fabbricazione di alcuni oggetti (di solito uno per Testimone).

Alcuni Capi Clan, gli Anziani del clan che sono fabbri, armaioli o gioiellieri, e anche i Maestri sanno come creare oggetti magici grazie all'utilizzo della Fiamma Nera. Essi tuttavia non rivelano apertamente questa loro abilità e gli oggetti magici così creati sono custoditi nei saloni dei clan e nelle armerie.

Tutti gli Sceriffi vengono istruiti sul processo con cui vengono fatti gli oggetti magici appena assumono l'incarico. In

molti casi questa rimane una conoscenza puramente teorica; gli Sceriffi sono più interessati a sapere chi conosce tale processo, quando tempo impiega la creazione e dove vengono realizzati questi oggetti magici nelle Contee. Se qualunque halfling possa creare oggetti magici senza usare la Fiamma Nera, ciò viene tenuto strettamente segreto. I metodi per creare le verghe e le frecce della giustizia sono conosciuti veramente da pochissimi hin.

Alcuni Eroi Cavalieri o PG possono imparare qualcosa su come creare oggetti magici attraverso gli esperimenti con la Fiamma Nera. Perché abbia successo qualsiasi tentativo di "artigianato magico", l'hin che effettua il tentativo deve essere almeno di 8° livello e deve possedere 700.000 PX o più.

COME

L'hin artigiano deve sacrificare tempo e denaro nella creazione dell'oggetto fisico, e poi incantarlo. Il processo di incantamento richiede tempo e una parte della vitalità sia del creatore dell'oggetto che della Fiamma Nera. La Fiamma Nera perde alcuni poteri e l'halfling perde punti esperienza. Tali PX persi possono essere riguadagnati attraverso nuove avventure, ma la loro perdita è permanente e viene subito indipendentemente se il processo di creazione abbia successo o meno. Pochi hin creano oggetti magici e solo gli hin non avventurieri hanno il tempo per farlo, a meno che gli avventurieri non si ritirino per un certo periodo.

Per incantare un oggetto, un hin deve fisicamente realizzarlo, oppure, se non è nelle sue capacità, deve utilizzarlo per lungo tempo fino a quando non gli diventa familiare. La maggior parte degli hin abbellisce, modifica o adatta un oggetto trovato o personalizzato; la familiarità con esso si ottiene nel rilavorarlo.

Dopo che l'oggetto diventa familiare all'hin, può essere incantato. Il DM deve decidere di volta in volta quale qualità e tipologia di oggetto soddisferà un utilizzo particolare. Un oggetto non ha bisogno di essere verniciato d'oro ed ingioiellato per essere incantato con successo, ma un pettine o uno stuzzicadenti risulteranno essere miseri per essere usati come teste d'ariete.

PROCESSO DI INCANTAMENTO —

Per un hin, l'incantamento è un processo lungo e impegnativo. Può essere interrotto senza rovinare il processo, ma richiede concentrazione e un doloroso contatto fisico costante tra l'oggetto e la Fiamma Nera tramite l'halfling che tiene o tocca entrambi per collegarli fisicamente. L'halfling permetterà alla Fiamma Nera di permeare e proteggere l'oggetto e poi magicamente di attivarlo per sviluppare certi poteri e certe proprietà. Se per soffiare il vetro bastasse la sola forza di volontà, allora un hin "artigiano della magia" sarebbe molto simile ad un vetraio paziente e abile, che plasma l'incantamento attraverso piccoli passi per ottenere un risultato pratico e complesso.

Qualunque incantamento richiede all'hin tempo ed energia che in termini di costi sono espressi come segue.

Tempo: 1 giorno per un Incantamento di Base, più un giorno addizionale per ogni "+" e per proprietà speciale dell'oggetto; due giorni per proprietà, se la proprietà replica un effetto magico o un incantesimo di 3° livello o superiore. Conteggiate i bonus "per colpire" e di danno separatamente; un'arma che ha +1 in entrambi richiederebbe 2 giorni di incantamento per questo duplice bonus come se fosse per l'Incantamento di Base e il tempo richiesto per ogni altra proprietà che l'arma ha.

Esempio: Un *pugnale* +2 che permette a chi lo impugna di diventare *invisibile* per un tempo limitato e di *volare* una volta al giorno ogni 4 giorni è anche non-riflettente (scuro e opaco) e non suonerà o farà rumore quando colpirà il metallo e la pietra. L'Incantamento di Base richiede 1 giorno. Quattro giorni vengono aggiunti per i bonus magici (due per +2 al "tiro per colpire" e due per +2 al danno), un giorno per l'*invisibilità*, 2 giorni per il potere di *volare*, e un giorno ciascuno per le proprietà di non essere riflettente e di non produrre suono metallico, per un totale di 10 giorni.

Esperienza: Ogni halfling che forgia un oggetto magico perde 3.000 PX per ogni giorno che l'incantamento richiede, più 1.000-6.000 PX aggiuntivi a caso (1d6). Un solo hin può agire da collegamento tra

I Sacri Misteri

la Fiamma Nera e l'oggetto e quindi solo lui perde l'esperienza; la perdita non può essere suddivisa tra più personaggi. Tale esperienza, e quindi i livelli e i punti ferita corrispondenti, solo persi per sempre, sebbene ulteriori avventure possano rimpiazzare i PX persi. Un hin che perda un numero considerevole di PX a causa dell'artigianato magico non perde mai il grado nel clan a meno che non ne venga espressamente privato per un utilizzo non autorizzato o distorto della magia della Fiamma Nera.

Le perdite di PX si verificano ogni giorno del processo di incantamento, con la perdita addizionale determinata dal dado nel giorno finale. Il processo può essere interrotto durante la lavorazione, anche per anni se necessario, ma nessuno dei poteri magici dell'oggetto può essere utilizzato fino a quando l'incantamento non sia completo. Un oggetto parzialmente *incantato* viene individuato come fosse magico. Un hin che rinventa un oggetto parzialmente *incantato* da un altro hin può completare il processo, ma deve determinare esattamente che cosa è stato fatto fino a quel momento. Ciò richiede un esame dell'oggetto accurato e che avvenga in un luogo appartato: 1-4 giorni (tirate 1d4) per ogni giorno di *incantamento* che l'oggetto ha già ricevuto. Tale tempistica di esame può essere dimezzata (arrotondando per difetto) se il secondo hin era stato *interamente* istruito dal primo *incantatore* dell'oggetto, sia di persona che attraverso delle note scritte.

Esempio: Il pugnale +2 descritto in precedenza viene realizzato dall'halfling fabbro ed Eroe Cavaliere Maeredin Gambegrigie Lungopasso. L'incantamento richiede 10 giorni, e costa a Maeredin 30.000 PX, più 1.000—6.000 PX casuali. Il tiro del d6 dà come risultato 4; Maeredin perde 4.000 ulteriori PX, per un totale di 34.000 PX.

Fiamma Nera: È questa sostanza sacra che dà potere all'incantamento e lo rende permanente senza l'uso di un incantesimo di *permanenza* impiegato dai maghi umani nella realizzazione degli oggetti magici. Ogni incantamento richiede una perdita dell'essenza della Fiamma Nera come avviene per i PX persi dall'hin coinvolto. Ogni giorno del processo di *incantamento* richiede la presenza della Fiamma Nera e

riduce il raggio della forza irradiata dalla Fiamma Nera di 3 metri. Se i poteri della Fiamma Nera vengo deliberatamente utilizzati per qualche altro motivo durante un periodo di 24 ore, gli effetti di quel giorno di *incantamento* sono perduti. Si verificheranno comunque sia il prosciugamento della Fiamma Nera che la perdita dei PX. Una Fiamma Nera ridotta a raggio zero a causa della lavorazione magica cesserà di esistere; se la perdita di un determinato giorno riducesse una Fiamma Nera ad un raggio di valore negativo, quel giorno di *incantamento* fallirebbe automaticamente.

Oggetti Magici degli Hin —

I costi alti, l'incertezza e la segretezza della lavorazione magica la rendono di fatto un'attività molto rara. Pochi hin, a meno che non abbiano raggiunto altissimi livelli di esperienza, si preoccupano di affrontare i costi della sperimentazione. Di conseguenza, gli oggetti magici che gli halfling di fatto creano tendono ad essere di tipo standardizzato. La maggior parte dei clan creano uno o due oggetti magici ogni anno, che salgono a quattro nei periodi più bui e pericolosi. Questi oggetti vengono conservati nella Sala Grande del clan sotto l'autorità del Custode e dei Testimoni e vengono prestati agli Eroi Cavalieri e ad altri membri prescelti del clan per aiutarli nel portare a termine specifiche missioni pericolose o compiti determinati. Il Capo Clan di solito possiede e utilizza una *Spada della Fiamma Nera*. I singoli che portano con sé tali oggetti nelle avventure sono di solito autorizzati a tenerli, ma se li indossano apertamente o li utilizzano al di fuori dei territori del loro stesso clan potrebbero avere un sacco di noie ed essere guardati con molto sospetto.

Nelle Contee gira la voce che esistano oggetti ancora più rari costruiti in segretezza nel profondo delle foreste più oscure o delle grotte più buie sotto le Guglie Nere. Gli hin più anziani sussurrano di navi pirata che posso volare, bacchette che fanno esplodere la roccia e muri che camminano. I DM devono stare attenti a considerare attentamente gli effetti sulla campagna di gioco di PG che ottenessero il controllo di un tale potere magico. È probabile che le Contee utilizzerebbero tali oggetti a scopo militare se fossero affidabili

e abbastanza sicuri da usare. Non c'è alcuna traccia evidente nella storia di tale utilizzo. Vi raccomandiamo che ogni oggetto con un tale potere che dovesse essere incontrato dai PG sia ancora sperimentale, e quindi molto pericoloso da usare, o che crea effetti casuali.

Le tipologie più comuni di oggetti magici per halfling sono *L'Armatura della Fiamma Nera*, *Il Mantello della Fiamma Nera*, *La Fionda Nera* e *Spade e Pugnali della Fiamma Nera*.

Armatura della Fiamma Nera: Costi di costruzione 200.000 mo / Tempo di Incantamento 10 giorni / Costo di PX 31.000-36.000

Questo è il più raro e speciale cimelio magico degli hin. Può essere indossato da un singolo essere della taglia di un halfling, ma non sopra un'altra armatura, su zaini ingombranti o cose simili. Appare come un'armatura di piastre rigida ma leggera di color nero scintillante quando non è indossata.

Quando viene indossata, diviene più simile ad un'aura indistinta e mutevole di oscurità piuttosto che un indumento solido. Non conferisce alcuna protezione come classe armatura, non può essere colpita e non ferma di fatto gli attacchi corpo a corpo. Non ingombra e non acceca chi la indossa, può essere indossata da qualsiasi classe e la sua oscurità nasconde la figura di chi lo indossa anche contro le verifiche magiche.

Un'*Armatura della Fiamma Nera* può essere indossata senza limiti di tempo e ci si può respirare attraverso liberamente. Non può essere rimossa se chi la indossa decide di opporsi e può essere distrutta solo da un incantesimo di *disintegrazione*, di *desiderio* o dal tocco di una *bacchetta della cancellazione* (non sono ammessi tiri salvezza). Se viene distrutta, l'*Armatura* si disintegrerà completamente; non può essere riparata o ristrutturata magicamente.

L'*Armatura della Fiamma Nera* protegge chi la indossa in qualunque momento da tutti gli attacchi naturali e magici basati sul caldo, sulle fiamme, sul freddo e sulle esplosioni. Un'esplosione potrebbe far rotolare su sé stesso chi indossa un'*Armatura della Fiamma Nera*, ma non subirebbe alcun danno. La leggerezza dell'*Armatura* e la sua totale mancanza di ingombro consente a chi la

indossa di nuotare, arrampicarsi e realizzare lavori manuali delicati senza alcun ostacolo.

Mantello della Fiamma Nera: 100.000 mo / 6 giorni / PX 19.000-24.000

Questo mantello magico quando non viene indossato assomiglia ad un groviglio di spesse ragnatele nere o di filamenti di seta neri. Se esaminato da vicino si rivelerà come una mantellina che arriva fino ai lombi. Quando viene indossato, si fissa da solo e altera le sue dimensioni per coprire chi lo indossa fino a taglia gigante. È utilizzabile da ogni essere di qualsiasi razza o classe, può essere liberamente rimosso e indossato per tutto il tempo desiderato. Solo una creatura alla volta può indossare ed essere protetta da questo tipo di *mantello*.

Un *Mantello della Fiamma Nera* rende chi lo indossa immune a tutti gli attacchi che risucchiano livelli, sia che effettivamente colpiscano l'indumento o meno. Chi lo indossa è anche immune a tutti gli attacchi o effetti che solitamente causerebbero la paralisi, anche nelle situazioni in cui non è ammesso alcun tiro salvezza. Sebbene tale *mantello* non renda invisibile, vanifica l'infravisione schermando l'aura infrarossa di chi lo indossa.

Gli attacchi basati sul freddo non hanno effetto contro il *Mantello della Fiamma Nera*, ma tutte le altre tipologie di attacchi causeranno i normali danni. Un *mantello* danneggiato conferirà la piena protezione fino a quando non viene interamente disintegrato in una nuvola di vapore (questo si verifica quando il *mantello* subisce 14 punti ferita di danno). I *mantelli* danneggiati possono essere riparati da un Custode o da altri esperti hin grazie all'uso della Fiamma Nera. Un giorno di incantamento (ai normali costi in PX e "consumo della fiamma") restituirà al *mantello* 5-8 (1d4+4) punti persi; non sono necessari né gli interventi manuali né la spesa di monete d'oro.

Fionda Nera: 90.000 mo / 7 giorni / PX 22.000-27.000

Quest'arma rara e potente appare come una sottile e leggera fionda nera, facilmente celabile tra i vestiti. Funziona come una fionda con bonus di +3 al tiro per colpire (nessun bonus ai danni), ma sembra viscosa

e scivolosa. L'oggetto è difficile da strappare o da rubare (aggiungete 2 punti a tutti i tiri di abilità che vengono impiegati in tal senso), e non può essere utilizzata per legare cose o persone.

L'utilizzo di una *Fionda Nera* permette ai proiettili non magici di ferire nemici che possono essere colpiti solo dalle armi magiche. Il bonus per colpire della fionda va a sommarsi a qualsiasi altro bonus posseduto dai proiettili magici.

Una *Fionda Nera* ha collegato uno spazio extradimensionale che è accessibile solo all'interno del raggio attivo della Fiamma Nera. Questo "arsenale" può contenere fino a 1d10+10 oggetti di qualsiasi tipo. Gli oggetti vengono (ognuno) ristretti alla dimensione massima di un pungo di halfling. Nulla può essere aggiunto all'arsenale, che è collegato alla "coppa" centrale della fionda, a meno che non si sia in presenza della Fiamma Nera. I proiettili e gli altri oggetti collocati nell'arsenale, come chiavi, monete o gemme, possono essere evocate dall'arsenale in qualsiasi momento afferrando la fionda e sussurrando una parola segreta. Per ogni round apparirà al massimo 1 oggetto dall'arsenale, proprio nel centro della fionda. Gli oggetti che appariranno vengo scelti casualmente tra quelli contenuti nell'arsenale; chi brandisce la fionda non può scegliere di far apparire una chiave da un arsenale pieno di pietre, a meno che non sia molto fortunato.

Gli oggetti contenuti nell'arsenale di una *Fionda Nera* non possono essere raggiunti, individuati, rubati o danneggiati dagli altri. La distruzione fisica della fionda comporterà la perdita in una dimensione parallela dell'arsenale e degli oggetti in esso contenuti. Una *Fionda Nera* garantisce +3 ai tiri salvezza contro il fuoco e contro gli attacchi magici, e può sopportare fino a 14 punti ferita di danno fisico prima di essere distrutta.

Gli hin hanno inventato biglie di vetro che riempiono con polvere per irritare, accecare o marcare gli obiettivi, oppure con olio o cenere.

Spada della Fiamma Nera: 275.000 mo / 12 giorni / PX 37.000-41.000

Alcune spade corte sottili e simili a uno stocco portate dagli hin sono in realtà *Spade della Fiamma Nera*. Queste armi preziose e potenti possono essere

identificate dall'aspetto delle loro lame: di colore nero lucido e mutevole, con bolle bianche e chiazze a forma di nuvola all'interno del metallo che si muovono continuamente. Nelle ombre, nell'oscurità e nella semi-oscurità tali lame diventano *invisibili*: non sono individuabili né con l'infravisione, né con abilità magiche o incantesimi divinatori.

Una *Spada della Fiamma Nera* è un'arma +4. Attraverso un comando mentale, chiunque impugni una *Spada della Fiamma Nera* sguainata può attivare un *silenzio* magico per tutti gli esseri nel raggio di 6 metri entro un'area centrata sull'elsa della spada. Tale *silenzio* può essere immediatamente terminato in qualsiasi momento in base alla volontà di chi la impugna, e può durare fino a sei round continuativi. In un'ora possono essere creati fino a quattro periodi di *silenzio*. Tutte le creature che si trovano all'interno dell'area di effetto vengono colpite dal *silenzio* senza possibilità di tiro salvezza, incluso colui che impugna la spada.

Una *Spada della Fiamma Nera* può anche respingere verso la sua fonte di origine un attacco magico per round (gli attacchi aggiuntivi in un singolo round avranno gli effetti normali). Questa abilità è automatica e funzionerà solo una volta per ora. Questo potere colpisce gli incantesimi, i poteri naturali simili agli incantesimi e gli effetti degli oggetti magici. La *spada* risucchierà in sé tutta la magia nella sua area d'effetto (come per una *palla di fuoco*), così l'attacco non infligge danni a qualsiasi creatura all'interno dell'area di effetto. L'attacco verrà rilanciato indietro verso la sua fonte nel round successivo. Questa *riflessione* può essere evitata solo lasciando il piano dove si trova la *spada*, nel qual caso la *spada* vibrerà per informare chi la impugna che questa evenienza si è verificata. Chi brandisce l'arma può poi scaricare la magia dovunque desideri, con il raggio e gli effetti determinati dall'evocatore originale della magia. Questo è l'unico caso in cui chi impugna la spada può scegliere dove dirigere la magia che la lama *riflette*. Se la magia non viene scaricata entro il round successivo, la *spada* assorbirà la magia senza manifestare effetti dannosi.

I Sacri Misteri

Pugnale della Fiamma Nera: 175.000 mo / 7 giorni / PX 22.000-27.000

Questo pugnale dall'aspetto normale ha poteri abbastanza diversi da quelli di una *Spada della Fiamma Nera*. È un pugnale +2 che può estinguere qualsiasi fiamma che tocca, colpendo un'area sferica di 3 metri di raggio per round. Le fiamme che provengono da processi continui, come una colata di lava, si riaccenderanno 6-11 (1d6+5) round dopo il tocco del *pugnale*. Questo potere automatico si sprigiona ogniqualvolta un *Pugnale della Fiamma Nera* sguainato viene a contatto con delle fiamme.

Il potere di spegnere le fiamme del *pugnale* permette di passare senza danni in mezzo alle fiamme. Considerate che gli effetti delle esplosioni, il calore intenso e pericoli come travi che cadono possono comunque ferire le creature che utilizzano la protezione che proviene dall'arma per attraversare un edificio in fiamme. Una volta per ogni turno qualsiasi fiamma assorbita può essere rilasciata come un getto di fiamme che si estende in una linea

lunga fino a 12 metri dalla punta del *pugnale*, attraverso un comando vocale di chi lo impugna. Tutto il fuoco assorbito viene rilasciato in una volta, senza poter conservare parte delle fiamme per un utilizzo successivo. Se il rilascio del fuoco viene scatenato come parte di un attacco fisico, tutte le fiamme colpiranno il bersaglio senza danneggiare altri bersagli. Il DM dovrebbe calcolare il danno del fuoco assorbito (e rilasciato) nella misura di 1d6 per round di assorbimento di fuoco normale in 3 metri di raggio e 2d6 per round di assorbimento di fuoco magico.



Halfling, Eroi e Briganti

I personaggi inclusi in questa sezione sono solo per la visione dei DM. I PG dovrebbero scoprire le informazioni qui contenute solo nel corso del gioco. I DM dovrebbero sentirsi liberi di modificare e di 'rimpolpare' i dettagli dei personaggi che qui vengono forniti per adattarli meglio ai bisogni della campagna che hanno in corso. Le seguenti abbreviazioni vengono utilizzate nelle caratteristiche dei personaggi:

G = Guerriero	H = Halfling
L = Ladro	E = Elfo
C = Chierico	N = Nano
M = Mago	m = maschio
AL = Allineamento	f = femmina
C = Caotico	
L = Legale	
N = Neutrale	
Fo = Forza	Ds = Destrezza
In = Intelligenza	Co = Costituzione
Sg = Saggezza	Ca = Carisma

Sceriffi

JAERVOSZ Stivalipolverosi, Sceriffo della Contea Marina (Hf 8°, Fo 15, In 17, Sg 18, Ds 14, Co 16, Ca 15, AL Legale)

Guerriero dalla grande reputazione, Jaervosz è lo Sceriffo attualmente con il maggior numero di anni di servizio. Famoso per la sua abilità con la scure da lancio, Jaervosz svolge di fatto la funzione di capo dell'esercito delle Contee. Passa la maggior parte del suo tempo cavalcando per le Contee per scoprire i punti deboli e le problematiche che necessitano di attenzione, nonché per testare la prontezza dell'esercito hin. Jaervosz ha intelligentemente mantenuto i soldati delle Contee occupati e sempre in allerta grazie ad una serie di missioni e di esercizi di addestramento in tempo di pace. Egli ritiene che gli hin combattenti debbano conoscere tutte le zone delle Contee e debbano essere abituati a spostarsi rapidamente e facilmente attraverso la nazione. Jaervosz ha i capelli grigi, l'espressione impassibile, e occhi color burro che brillano d'oro quando è arrabbiato. Ha un autocontrollo di ferro ed è sempre allerta contro tradimenti e inganni.

DELUNE Occhiscuri, Sceriffo della Contea Centrale (Hf 8°, Fo 13, In 16, Sg 15, Ds 17, Co 14, Ca 17, AL Legale)

Quest'agile, longilinea e bellissima hin è lo Sceriffo della Contea Centrale ed è la più giovane tra gli sceriffi attuali. Molto ammirata da tutti gli hin maschi delle Contee, Delune nasconde uno spirito di ferro e di fuoco dietro le sue maniere cortesi e riservate. Saltuariamente rivela un senso dell'umorismo malizioso quando ha a che fare coi suoi colleghi Sceriffi. L'interesse principale di Delune è la manutenzione delle strade e il ripopolamento boschivo all'interno delle Contee. Cavalca instancabilmente attraverso le Contee per piantare nuovi alberi e tenere curate le zone verdi ed è diventata famosa per un episodio in cui è stata vista lavorare immersa fino alle ginocchia in un tratto fangoso di strada per spostare delle pietre che la ostruivano, uno spettacolo che ha indotto gli hin di quella località a lavorare freneticamente alla strada insieme a lei. Delune è felice solo mentre lavora, aiuta i suoi compaesani e si rende utile, ma per fortuna non ha tendenze autoritarie né le piace ordinare agli altri come comportarsi. Delune ha una voce limpida, che risuona cristallina e spesso può essere udita cantare mentre cavalca lungo le strade.

MAERAGH Ridarella, Sceriffo della Contea Orientale (Hf 8°, Fo 12, In 17, Sg 16, Ds 17, Co 13, Ca 15, AL Legale)

La severa e dura Maeragh opera come capo giustiziere delle Contee. I suoi giudizi sono sempre onesti, ma severi. Nasconde il suo umorismo gentile dietro parole misurate, un abbigliamento castigato e le buone maniere. Maeragh è un arciere di precisione letale (+2 per colpire), specializzata a combattere in maniera silenziosa, ascoltando e osservando con attenzione per scoprire dove si nascondano i nemici prima di colpire. Ama le Contee profondamente e vuole preservare la loro bellezza rurale a tutti i costi. Se gli hin devono diventare dei pirati o dei feroci guerrieri per prevenire l'invasione delle Contee, allora così sia. Maeragh sarà pronta e vigile in ogni eventualità. I visitatori che non rispettano la pace delle Contee devono essere puniti rapidamente e in maniera efficace, come deterrente per tutti gli altri forestieri.

MULTHIM Barbagriglia, Sceriffo di Alta Contea (Hm 8°, Fo 13, In 16, Sg 18, Ds 15, Co 14, Ca 14, AL Legale)

Il più anziano degli attuali sceriffi, Multhim è incaricato della sicurezza e dello sviluppo delle miniere e delle aree sotterranee. Ha la barba (cosa rara per un hin), è solenne e molto scaltro. Sorvegliando attentamente le miniere tramite gallerie laterali, posti di guardia e vedette, Multhim ha sviluppato un forte odio per gli orchetti e per i mostri degli abissi del sottosuolo. Egli è anche giunto ad apprezzare ciò che riguarda i metalli preziosi e le gemme e a comprendere il desiderio per queste cose che governa la maggior parte dei nani. Multhim è robusto, pacato e indossa molti anelli, uno dei quali è un *anello del volare*. Nonostante la sua età, ha i capelli di una tonalità corvina.

SILDIL Occhiblu, Sceriffo della Contea Meridionale (Hf 8°, Fo 15, In 17, Sg 16, Ds 16, Co 16, Ca 15, AL Legale)

Lo Sceriffo della Contea Meridionale, coi suoi lunghi ricci biondi e dal temperamento focoso ed instancabile, detiene la responsabilità per le operazioni navali delle Contee. La marina, la sicurezza costiera e i pattugliamenti, nonché uno occhio speciale sul contrabbando e sulla pirateria, occupano più tempo di quanto la sua vita le permetta. Anche se mette raramente un piede su un ponte, Sildil ispeziona costantemente la marina e i porti delle Contee. È una donna vivace e coraggiosa, che ha già guidato la marina in diverse operazioni contro gli invasori karamekesi inviati dal Barone von Hendriks. Jaervosz considera Sildil come il suo successore a comandante dell'esercito delle Contee, visto che è uno sceriffo forte, grintoso ed energico.

Ambasciatori

Donthiir, Lord Brin: (Gm 4°, Fo 16, In 16, Sg 14, Ds 14, Co 12, Ca 15, AL N—Ambasciatore di Darokin)

Lord Donthiir è un uomo gentile, amichevole e dalle buone maniere, con modi di fare gioviali e calorosi. È stato scelto come rappresentante della Repubblica di Darokin nelle Contee perché è capace di giudicare le persone molto più acutamente di quanto si possa credere a prima vista e perché si trova a suo agio in

Halfling, Eroi e Briganti



compagnia degli halfling. Si diletta a raccogliere le storie più colorite degli hin e le loro battute per riproporle ai suoi connazionali in visita e ad altri conoscenti.

Il Darokin è molto amichevole con le Contee e desidera mantenere le cose in questo modo. Gli hin sono alleati affidabili e generosi che condividono lo stesso amore del Darokin per la libertà e la democrazia, e forniscono una quantità di cibo e di metalli preziosi che Darokin pagherebbe molto di più nel caso in cui dovesse procurarseli da altre fonti.

Donthiir sarebbe inorridito da qualsiasi suggerimento che contempra il tradimento o il danneggiamento delle Contee. Se tale proposta non venisse dai suoi superiori, andrebbe immediatamente a rivelarlo agli Sceriffi insieme all'identità del traditore, come ha fatto più volte in passato. Donthiir non si preoccupa di mantenere eventuali agenti nelle Contee, preferendo raccogliere informazioni personalmente. Se vuole sapere qualcosa di relativamente segreto, semplicemente lo chiede, sapendo che gli sarà liberamente detto tutto quello che avrebbe potuto sperare di scoprire per mezzo delle spie. Donthiir spende il denaro datogli dal Darokin per lavori di "cappa e spada" per procurarsi invece rari vini importati in modo da compiacere i suoi ospiti quando partecipa alle loro feste.

Agli halfling piace molto Donthiir e le autorità gli hanno già fatto capire che se mai dovesse avere problemi in patria, sarebbe il benvenuto come cittadino delle Contee, forse anche come suo rappresentante a Shireton per incontrare gli ambasciatori delle altre terre. È opinione diffusa tra gli hin che se più uomini—e, in particolare, più ambasciatori—fossero come Donthiir, le Contee sarebbero migliori.

Aspetto: Donthiir è un uomo di mezza età corpulento e con spalle larghe. Ha i capelli castani ricci, che porta corti, con una barba ben rasata. Non indossa gioielli se non un paio di anelli, e preferisce vestire abiti comodi allo sfarzo, indossando cappe sottili e mantelli con comodi calzoni di pelle e tuniche allacciate larghe, e non si preoccupa troppo se per caso si sporca con cibo o vino. Ha un sorriso pronto, una risata profonda, ed uno sguardo malizioso e cerca di nascondere il fatto di essere profondamente romantico, commuovendosi facilmente fino alle lacrime.

Cordelius, Sir Guldahan: (Gm 4°, Fo 14, In 15, Sg 12, Ds 13, Co 14, Ca 14, ALN—Ambasciatore di Karameikos)

Guldahan è un collega thyatiano del Duca Stefano Karameikos, ed è il cugino

di Batran Cordelius, Ministro del Commercio di Karameikos. Guldahan è un uomo solido, senza fronzoli, inviato nelle Contee per assicurare che il Karameikos sia sempre in grado di ottenere tutto il cibo e i metalli di cui ha bisogno dalla "piccola gente", e che nonostante le rotte commerciali stabilite attraverso Ierendi, le Contee continueranno ad procurarsi molti articoli di lusso dalle terre a oriente e meridione del Gran Ducato attraverso il Karameikos, pagando prezzi solo leggermente più alti del mercato.

Guldahan non è una persona cattiva, ma non è né sottile né allegro: gli piacciono le feste, ma considera gli halfling come niente più che bambini vivaci e fastidiosi, e gli hin questo lo sanno.

Di recente Guldahan è stato messo sotto pressione dagli halfling per fare in modo che il Duca Stefano si occupi delle aggressioni del Barone von Hendriks. La Baronia dell'Aquila Nera è un problema difficile che il Duca vuole risolvere a suo modo e coi suoi tempi per ridurre le probabilità che le cose vadano male quando arriverà il momento del confronto (come ad esempio una possibile rivolta traladarana). Guldahan ha istruzioni di essere gentile e di rassicurare gli hin che delle misure sono state prese e, infine, che

la loro richiesta sarà presto esaudita; in altre parole, di lasciare tutto in stallo e di cercare di evitare eventuali mosse degli halfling come tagliare i rifornimenti commerciali fino a che qualcosa non venga fatto.

Guldahan non è stupido e ha capito che potrebbe rompere il ghiaccio con i suoi ospiti se si unisse alle feste di Shireton con un atteggiamento meno impostato e se fosse più amichevole con le donne halfling. Sta lavorando in questo senso, ma non riesce ancora a nascondere il suo imbarazzo nel ballare, soprattutto nel ballare con donne di altezza inferiore ad un metro. Guldahan invidia il facile cameratismo di Lord Donthiir di Darokin, ma non potrà mai essere in grado di eguagliarlo. Non sente nessun obbligo di amicizia particolare per gli halfling o per le Contee e al contrario desidera terminare al più presto la sua missione e far ritorno in patria.

Aspetto: Guldahan è un uomo alto segnato dal tempo, con lunghe basette e baffi sottili. Sta diventando calvo velocemente, e i suoi capelli castani e gli occhi azzurro pallido gli danno un aspetto piuttosto slavato, che i suoi abiti eleganti composti e dignitosi di stile karamaikano non fanno altro che accentuare.

Guldahan è sempre vestito riccamente, ma di solito è rigido e impacciato, e si rilassa solo quando discute questioni legate al commercio e agli affari. Si considera nel profondo un soldato e si sentirebbe più a suo agio vestendo abiti comuni, ma è un tipo che non si concede mai di rilassarsi troppo. La maggior parte degli hin che si prende la briga di conoscerlo resta sinceramente dispiaciuta per lui.

Milaster, Sire: (Em 8°, Fo 10, In 17, Sg 11, Ds 15, Co 11, Ca 16, AL N—Ambasciatore di Alfheim)

Milaster è onesto e schietto, ha buone maniere e un sorriso sempre pronto. Non ha nulla da nascondere e gode dell'ospitalità rilassata degli halfling di Shireton. Allegro e gentile verso i giovani hin, Milaster ama le feste e la compagnia delle giovani fanciulle hin che sono molto colpite dal suo fascino e dal suo bell'aspetto. Milaster se la spassa alla grande nelle Contee, a parte uno spiacevole incontro avuto in passato con gli sceriffi Maeragh e Sildil che senza mezzi termini lo hanno avvertito di comportarsi bene con le giovani fanciulle hin se non vuole pesanti

ripercussioni. La sua più grande paura è che i suoi superiori si rendano conto che non c'è molto da fare nelle Contee e intervengano per affibbiargli un sacco di incarichi noiosi o per richiamarlo in patria.

Milaster si diverte cercando di imparare tutto il possibile sulla Fiamma Nera e sulla magia delle Contee, usando modi accomodanti e non invadenti che (spera) non suscitino la rabbia o il rimprovero da parte dei suoi ospiti halfling. Ha a disposizione molte più conoscenze magiche di quanto dia a vedere agli abitanti delle Contee (anche se alcuni hin hanno dei sospetti) e intraprende qualsiasi azione di spionaggio che ritenga necessario per raccogliere informazioni.

Milaster è giovane e un po' annoiato e prenderà parte a qualsiasi azione considerata divertente, ma non è né stupido né sprovveduto e non farà nulla che possa turbare o danneggiare le Contee, soprattutto se ciò dovesse comportare il suo ritorno ad Alfheim dove potrebbe esserci del noioso lavoro ad attenderlo nel tempo da trascorrere tra una festa e una dolce notte in compagnia di qualche fanciulla elfica.

Aspetto: Milaster è giovane, snello e agile. Porta i capelli scuri lunghi e fluenti. È ben rasato e indossa un sacco di gioielli, in particolare orecchini. Milaster indossa vesti larghe e fluenti che sono aperte sul petto fino al livello della fascia stretta in vita, o calzoni scuri stretti con stivali alti e camicie aperte con ampie maniche. La sua è una bellezza tenebrosa, e lui lo sa. Ha una risata pronta e luminosa e una voce morbida, roca che manda brividi lungo la schiena di molte fanciulle hin.

Milaster è sempre pronto a partecipare a danze o giochi; se le sue vesti sembrano essere di troppo e possono essere rimosse senza offendere nessuno, se ne priverà in un batter d'occhio per rivelare sotto qualche costume bizzarro e audace. Milaster prende con ironia le battute a proprie spese ed il suo nome è generalmente rispettato (anche se accompagnato da risolini o bonari scuotimenti di testa) da parte della maggior parte degli hin che lo conoscono.

Barburgh, Leethila: (Gf 5°, Fo 12, In 13, Sg 13, Ds 14, Co 15, Ca 15, AL N—Ambasciatrice di Ierendi)

Gli halfling amano questa ex avventuriera bionda, magra e un po' nervosa, e si riferiscono a lei come alla

Halfling, Eroi e Briganti

"Lady". Leethila era un esperto capitano mercantile di Ierendi di discendenza thyatiana, quindi non vicina alle potenti famiglie nobili di Ierendi. È rimasta paralizzata alcuni anni fa, quando l'albero del suo piccolo veliero costiero si è rotto in una tempesta ed è caduto su di lei, schiacciandole la gamba sinistra nella parte più vicina al bacino e ponendo termine alla sua carriera navale e per poco anche alla sua vita.

Il recupero di Leethila ha richiesto molto tempo e ancora oggi cammina con una forte zoppia. Molto deperita dopo essere rimasta allettata per quasi un anno, Leethila è rimasta magra, nonostante l'abbondanza di cibo a sua disposizione da quando è stata inviata in questa missione «sicura» in qualità di ambasciatrice, grazie all'intercessione di un suo gentile conoscente altolocato di Ierendi.

Leethila è stata in un primo momento molto amareggiata per la sua disgrazia, ma dopo il suo arrivo si è innamorata delle Contee e della gentilezza del popolo halfling, sempre pronto ad invitarla ad escursioni e ai balli, nonché ovviamente alle feste. Anche l'ambasciatore degli elfi, Milaster, in modo galante l'ha condotta attraverso i passi complessi di una danza che ora lei può fare senza strascicare i piedi. Se Leethila a volte beve più del dovuto e cade in silenzio finché il suo piccolo staff sempre deferente la aiuta a tornare a casa, gli hin chiudono un occhio e restano gentili anche al suo risveglio. Leethila è ben voluta dalle "signore" che i pirati hin hanno sistemato a terra, perché vedono in lei uno spirito affine. Ha un buon carattere, è sensibile e gentile, che è tutto quello che serve per essere un buon ambasciatore di Ierendi nelle amichevoli Contee. Gli halfling apprezzano la gentile tranquillità di Leethila e la sua onestà più del bell'aspetto o delle maniere gentili, e ancora raccontano di quella volta in cui un horlugh caricò un gruppo di hin che cavalcava lungo i sentieri nel bosco vicino a Colleluna e Leethila estrasse la sua spada e scese in fretta da cavallo per mettersi tra il mostro e un giovane hin che cavalcava davanti a lei.

Aspetto: Leethila non ha ancora trent'anni. Magra e di corporatura minuta, ha una figura sinuosa e porta i capelli lunghi. Non è mai stata vista truccata, ha un paio di semplici gioielli che indossa per

Halfling, Eroi e Briganti

le feste e i matrimoni hin (a cui è sempre invitata). È nota per portare piccoli ma significativi doni alle coppie di hin e ai bambini, come coti per affilare lame della migliore qualità, lenti d'ingrandimento, piccoli kit da cucito con sottili aghi d'acciaio, e così via. È ben voluta per la sua gentilezza e la sua spontanea cordialità.

Leethila indossa mantelli e abiti raffinati ma semplici, preferendo cuoio comune e tuniche ogni volta che può. Se si curasse di più potrebbe essere molto più bella di come appare di solito. Ha cominciato a prestare attenzione a Lord Donthiir di Darokin, che è sempre gentile e corretto verso di lei, ma dubita che un uomo possa veramente amarla per via della sua gamba malferma. Ogni volta che è sicura di incontrare Donthiir a una funzione o ad una cerimonia, cerca di prendersi più cura del suo aspetto, ma i suoi sentimenti verso di lei non sono ancora chiari.

Malaric, Lord Caine: (Gm 4°, Fo 16, In 14, Sg 14, Ds 14, Co 14, Ca 15, AL C—Alto Ambasciatore di Thyatis)

Lord Caine è un uomo persuasivo dall'aria formale, con una mente calcolatrice e un'attenzione scrupolosa verso il dovere. Troppo velenoso anche per i cortigiani thyatiani, fu inviato nelle Contee sei inverni fa per sostituire il suo predecessore, che dovette lasciare in disgrazia la sua carica dopo aver tentato di corrompere e avvelenare alcuni importanti Anziani dei clan hin in maniera particolarmente goffa.

Questo fu solo l'ultimo di una serie di ambasciatori thyatiani invitati a lasciare il loro incarico dagli Sceriffi. Dato che conosce bene la cattiva reputazione che hanno i thyatiani presso gli hin, Lord Caine è molto cauto nei suoi intrighi. Finora è riuscito a non essere scoperto evitando azioni troppo rilevanti e falsificando i rapporti per i suoi superiori.

Caine è crudele e calcolatore e spesso contatta i visitatori non hin a Shireton per farli lavorare come spie, per commissionare qualche furto o semplicemente per interrogare qualcuno che gli interessa. Paga sempre profumatamente per questi lavori, anche se il suo termine di pagamento (sempre a lavoro concluso) non lascia alcuna traccia per risalire a lui nel caso in cui gli incaricati finiscano nei guai e

vogliono spifferare chi li ha assunti per tale compito.

Caine è un maestro nel procurarsi alibi e nella danza di corte e ha anche imparato a godere della compagnia delle dame, anche se il suo freddo sguardo malizioso ne fa allontanare molte.

Caine non ha alcuna morale né principi. Egli finanzia diversi pirati nel Porto di Shireton per arricchirsi: i pirati lasciano che le navi su cui lui investe viaggino indisturbate e rallentano le altre con inseguimenti ed abordaggi, in modo che i carichi su cui Caine investe i suoi soldi raggiungano il porto per primi.

Gli sceriffi osservano molto da vicino Caine in attesa di un suo errore e lui lo sa, così è molto attento nei suoi affari, a prescindere da quanto oscuri possano essere.

Caine ha limitate quantità di una speciale droga in suo possesso: aggiunta al vino o alla birra, fa dimenticare ad un umano o ad un hin gli eventi delle sei ore precedenti. Questo ha permesso in diverse occasioni a Caine di divertirsi nell'interrogare gli hin, e di godere della compagnia delle dame hin in situazioni più intime. La droga è nota come "vino del crepuscolo", è di colore grigio fumo ed è piccante al gusto (non avrà alcun effetto se uno la sputa nel momento in cui sente il sapore salato piccante). Caine vorrebbe averne ancora di più, ma è rara anche a Thyatis; pagherà fino a 50 mo per una fiala di 6 dosi. Il vino del crepuscolo può essere trovato in Glantri, in Alphatia, e da certi mercanti thyatiani, minrothadesi e ierendiani, forse anche nel Karameikos, ma Caine non può al momento raggiungere nessuna delle fonti che conosce.

Caine dispone di risorse finanziarie quasi illimitate, un guardaroba veramente impressionante, e uno staff di sei persone (tutti gli Sceriffi glielo consentono), che comprende due ladri, un mago di basso livello, un chierico, e due assistenti che sono discreti, di bell'aspetto, tranquilli—e entrambi sono guerrieri di 6° livello pronti alla zuffa nei corridoi e nei vicoli. Gli hin schietti e allegri delle Contee lasciano Caine spesso perplesso: nessun popolo può essere così poco ambizioso, onesto e rispettoso della legge, ma lui è determinato ad arricchirsi lentamente, fino ad acquisire vero potere all'interno delle Contee.

Aspetto: Caine è sulla quarantina e fisicamente in forma, anche se il suo fisico tende ad essere asciutto e solido, piuttosto che robusto e muscoloso. Ha una bellezza tenebrosa, con capelli neri lucidi, dei sottili baffi e sopracciglia scure. Indossa costosi gioielli di buon gusto, mantelline orlate di pelliccia sopra camicie di seta e altri indumenti che non scadono mai nell'eccessivo sfarzo, perché sa che questo mal si adatterebbe allo spirito hin, e odia mettersi in ridicolo. Riesce sempre a mettere in ombra tutti gli altri ambasciatori in quanto a ricchezza e ad abbigliamento all'ultimo grido. Caine è gentile e cortese, ma i suoi occhi grigio-verdi possono diventare molto freddi quando si arrabbia. È un uomo che ricorda a lungo gli insulti ricevuti e l'opposizione ai propri piani e modi, e quando è arrabbiato la cosa è palese per tutti. Caine è molto rapido e sempre armato, anche se preferisce tenere i suoi pugnali e i suoi tirapugni nascosti e indossa apertamente solo una sottile spada corta. Caine è appassionato di abiti di seta di colore verde e viola intenso, e gli piacciono le gorgiere e i merletti.

Maglionero, Thrildor: (Nm 8°, Fo 16, In 12, Sg 12, Ds 13, Co 15, Ca 13, AL L—Ambasciatore di Casa di Roccia)

Thrildor è un nano buono ed onesto; schietto e dalla parlata semplice, educato, e, ovviamente, sincero. Dal suo arrivo circa dodici estati fa si è prodigato molto per rendere i nani più benvenuti nelle Contee (o almeno a Shireton).

Casa di Roccia vorrebbe avere buoni rapporti con le Contee al fine di ottenere attraverso il Darokin sia le abbondanti derrate alimentari hin tanto quanto le gemme e i metalli che le sue miniere producono. Thrildor è stata una scelta saggia come ambasciatore nelle Contee: il suo evidente piacere nel giocare con i bambini hin alle feste, come anche il suo amore per le bevande e la convivialità con i loro anziani, ha fatto molto di più per riscaldare i cuori degli hin nei suoi confronti di quanto avrebbero potuto fare quaranta nani di corte che avessero ballato a tutte le feste di Shireton. Gli hin hanno cominciato a credere che non tutti i nani siano schiavisti crudeli come è stato Loktal Scudodiferro (o per lo meno come si narra che sia stato).

Thrildor è saggio e accorto. Ha un debole vero e proprio per i bambini di qualsiasi razza e ama la bellezza, sia quella di un gioiello finemente lavorato o sia quella della giovinezza di una fanciulla hin. "Dopo tutto," Thrildor pensa, "esse non sono così diverse dalle ragazze nane, se non consideri il fatto che sono più basse di circa 30 centimetri. L'altezza in ogni caso non è così importante nel resto del mondo, e una volta che si è viaggiato a sufficienza nelle terre degli uomini si capisce che, nonostante la loro altezza, loro sono molto più scialbi di quanto un nano o un halfling abbiano mai pensato di essere."

Thrildor è stanco degli intrighi, dell'acredine e del rancore e spera di vedere più amicizia tra la Casa di Roccia e le Contee durante la sua vita. Già ha informato gli sceriffi di diverse proposte che gli ha fatto Lord Caine Malaric di Thyatis, e si è così guadagnato la fiducia sia per via della sua sincera correttezza sia per l'aver fatto la spia su un altro ambasciatore. Thrildor è noto per la sua tranquillità, l'abbondanza esagerata delle sue feste e la sua personale mancanza di avidità quando gli vengono mostrati od offerti oggetti d'oro e gemme per una valutazione o per un affare. Più di ogni altra cosa si vede chiaramente quanto desideri circondarsi di buoni amici e ottenere la pace. E gli hin di Shireton lo rispettano per questo.

A Shireton si racconta con divertimento la storia della volta in cui Thrildor fece il giro della Contea Marina con sette Krondar armati come guide, dopo aver preso con sé diversi bambini hin che volevano vedere la Contea. Mentre camminava lungo una strada vicino a Fogliaccesa, si diresse dritto verso alcuni bambini hin che giocavano a biglie. I loro genitori si affrettarono ad estrarre le armi e uscirono fuori per salvare i loro piccoli, ma prima che Thrildor venisse minacciato da qualcuno, i bambini che aveva portato con sé urlarono con aria divertita "Non preoccupatevi, è tutto a posto. Questo non è solo un nano, è *Thrildor!*" e poi spinsero sia i genitori che i figli hin ad incontrare il vecchio nano. Thrildor sorprese gli abitanti del villaggio e gli stessi Krondar mettendosi a parlare con estrema serietà coi bimbi del gioco delle biglie, e permettendo loro di toccare e di tirare la barba e le sue grandi mani

nodose, accettando di buon grado i loro scherzi e giochi.

Coloro che pensano che Thrildor sia solo un vecchio dall'animo gentile, però, farebbero meglio a stare attenti alla sua rabbia fredda come il ferro e al suo martello sempre pronto. Se uno non è un bambino, Thrildor si aspetta che sia onesto, di buon senso e relativamente educato. Non ha tempo per le trame e per i disonesti e può ancora colpire uno sprovveduto sotto la cintura, caricarselo in spalla, e scagliarlo in un batter d'occhio nel più vicino abbeveratoio per cavalli o in una pozza di fango. A Thrildor non viene consentito di aver alcun servitore nano, ma il suo staff di hin lo ama lealmente, e ha sempre con sé almeno tre Krondar pronti a balzare in sua difesa come farebbero per qualsiasi hin.

Aspetto: Thrildor è molto alto per essere un nano—quasi un metro e mezzo di altezza—con una pelle rugosa di colore bruno. La barba è lunga, anche se, tranne che per un po' di capelli bianchi come la neve dietro le orecchie, è piuttosto calvo.

Thrildor è molto vecchio, con una barba bianca venata di argento ed una voce profonda, roboante, ma quasi cantilenante. I suoi occhi sono blu e molto chiari; egli è robusto, solido e ancora forte.

Thrildor veste semplici abiti di cuoio tipici di un fabbro e porta un pesante maglio di pietra appeso alla cintura. In occasioni formali indossa una semplice corazza nera e grigia lavorata con lo stemma della famiglia Maglionero. Non si fa mai trovare senza un sacchetto di monete d'oro e una piccola borsa di stoffa piena di gemme, che si diverte a donare alle belle signore hin presenti a una festa, una gemma a ciascuna, solo per vedere la felicità sui loro volti.

Thrildor conosce molte storie interessanti per avventurieri, sia grazie alla sua carriera, sia dai racconti delle altrui gesta uditi nella sua lunga vita, poiché lui è un ascoltatore eccezionale. Questo è il motivo per cui lo si trova spesso al mattino presto, quando una festa è agli sgoccioli, circondato dai bambini addormentati, mentre ascolta i desideri profondi e i sogni di una o due sonnolente fanciulle hin, che hanno finalmente trovato qualcuno con cui *parlare* e che sia più vecchio ed esperto e tuttavia le prende sul serio e passa il suo tempo per ascoltare i loro interessi. Se Thrildor visse abbastanza a lungo, una generazione di abitanti delle Contee

Halfling, Eroi e Briganti

potrebbe crescere rispettando e confidando nei nani, piuttosto che odiandoli o diffidando di loro senza rifletterci sopra.

Altri PNG delle Contee

Albrondur, Lathsyr: (Mm 9°, Fo 14, In 17, Sg 11, Ds 14, Co 13, Ca 16, AL Legale)

Lathsyr è un mago umano mite e amante della pace, giunto nelle Contee dal Glantri. È cresciuto a Ierendi e successivamente a Thyatis, ed è partito alla ricerca della "meravigliosa" terra della magia e dei maghi, ma è rimasto fortemente disilluso dagli intrighi e dalla malvagità che vi ha trovato, così ora si aggira per le Contee.

Lathsyr è stato ben accolto dagli Sceriffi (anche se hanno incaricato i Krondar di tenere un occhio vigile su di lui), perché aiuta gli hin gratuitamente con la sua magia senza farsi pagare né mettere condizioni. Quando rimane a corto di soldi, Lathsyr va avventurandosi con gli hin che hanno la sua stessa mentalità o lavora sulle banchine di qualche porto delle Contee, per caricare e scaricare le navi. Preferisce Tothmeer e Rosaspina all'affollato e litigioso Porto di Shireton o all'indaffarato porto di Thantabbar frequentato da troppi esseri umani.

Lathsyr è un individuo romantico e di buon cuore, ama la musica e la bellezza in tutte le cose ed è privo di ambizione, ma è sempre pronto ad unirsi a degli avventurieri o a mettere i suoi poteri magici a disposizione per un giusto prezzo. È disgustato dalla crudeltà, dalla disonestà, dal tradimento o dalle carneficine e abbandonerà o eviterà coloro che si comportano in questo modo.

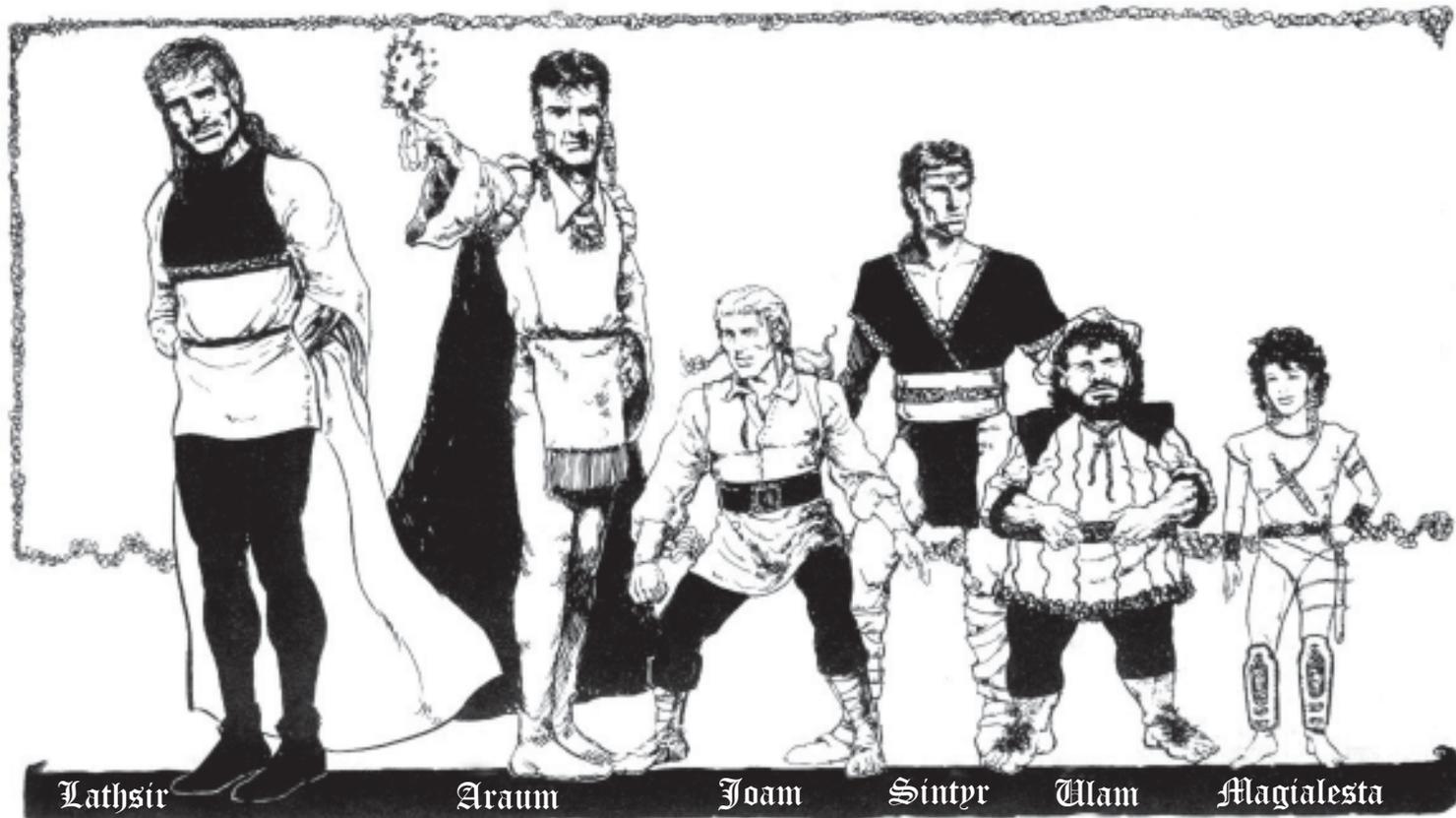
Lathsyr sarà favorevole ad aiutare i PG maghi, ma i suoi unici oggetti magici di valore sono una pietra con *luce perenne* e un'altra incantata con il *silenzio* che è stato reso *permanente*. Egli mantiene il suo libro degli incantesimi nascosto attraverso alcuni espedienti magici.

C'è sangue elfico tra gli antenati di Lathsyr e per questo è particolarmente interessato alle gesta e alle abitudini degli elfi.

Araum, Biss: (Cm 8°, Fo 15, In 12, Sg 17, Ds 13, Co 12, Ca 13, AL Neutrale)

Biss Araum è un chierico errante della Chiesa dell'Armonia Universale, una

Halfling, Eroi e Briganti



piccola setta che predica che tutte le razze dovrebbero vivere insieme in pace, abbracciando obiettivi ed interessi comuni, supportati da alcuni Immortali della Sfera del Pensiero. Araum è un uomo di mezza età e dall'aspetto distinto. Viaggia attraverso le Contee cercando di aumentare la tolleranza degli halfling verso gli umani e i nani.

Araum userà i suoi incantesimi dietro compenso per gli avventurieri che incontra, perché ritiene che gli avventurieri, anche se in ultima analisi pericolosi per una società consolidata e stabile, sono utili fino a quando questa stabilità non sarà raggiunta, come mezzo per diffondere le notizie e per influenzare i luoghi lontani e i popoli sparsi nel Mondo Conosciuto. Egli non accompagnerà alcun gruppo in avventura, poiché in base alla sua filosofia, se lo facesse lui stesso diventerebbe un avventato irresponsabile.

Biss è un uomo attento e percettivo, che vede molto, ma parla poco. Egli denuncerà prontamente i fuorilegge, i ladri e i vandali al Kronstar locale e segnalerà le attività degli avventurieri nell'interesse dell'ordine e della sicurezza all'interno delle Contee.

Astlar, Joam: (Hm 8°, Fo 17, In 16, Sg 14, Ds 16, Co 14, Ca 15, AL Legale)

Questo Eroe Cavaliere delle Contee non ha mai servito come vice capo-clan o Sceriffo della sua Contea (la Contea Marina) a causa della costante presenza di titolari più anziani ed esperti per tali uffici. Joam comunque non è amareggiato per questo.

Egli ama l'avventura, e sarebbe stato infelice con qualsiasi stile di vita che avesse ostacolato la possibilità per lui di saltare su un pony e andare via, con le armi affilate e lucide, ad esplorare qualche angolo buio e desolato delle Contee che ancora non ha visto. Appartenente al Clan Desirstornello, Joam visita raramente Shireton o Porto Shireton (dove avrebbe potuto trovare una sorprendente quantità di avventure in attesa per lui) a causa del suo amore per le lande selvagge. Egli può essere incontrato spesso mentre combatte allegramente contro gli horlugh o creature peggiori, la cui carcassa di solito dona alla casa hin più vicina o che tiene per la festa che organizza per celebrare il suo successo. Egli accompagnerà avventurieri che sembrano aver bisogno del suo aiuto o che hanno una missione interessante, un piano o una destinazione, ma solo per un certo tempo.

Joam non porta con sé alcun tesoro ad eccezione delle normali e funzionali armi degli hin e una corazza di maglia della migliore qualità e condizione, e si arrabbierà molto con chiunque tenti di tradirlo o sembri agire in un modo che possa danneggiare i beni degli halfling o delle Contee.

Joam è alto per essere un halfling (quasi un metro e venti), e porta i suoi lunghi capelli biondi in una coda di cavallo. Nella società hin mostra di avere maniere sorprendentemente cortesi, è dotato di un canto melodioso e di abilità nel ballo e nei giochi delle feste. Gli piacciono i racconti di avventura, i pettegolezzi pericolosi e le attività belliche, ma non ama gli intrighi personali o di corte, "sciocchi passatempi per menti ristrette", come li chiama lui. Joam possiede una scuderia di ottimi cavalli, pony e muli robusti ad uso personale. Di tanto in tanto compra e vende gli animali di aspetto non eccellente per migliorare la qualità della sua stalla. Ha un tesoro custodito magicamente e nascosto in una cantina da qualche parte a Colleluna, che potrebbe contenere degli oggetti magici.

Belchiir, Ulam: (Hm 5°, Fo 15, In 16, Sg 14, Ds 15, Co 12, Ca 13, AL Caotico)

Uno dei più gioviali e avidi mercanti viaggiatori hin di successo, Ulam potrebbe essere incontrato su qualsiasi strada o insediamento delle Contee. Egli è sempre indaffarato a commerciare una varietà pazzesca di merci stipate sui suoi carri, e di solito è un passo o due avanti rispetto all'ultimo hin arrabbiato che ha truffato o semplicemente derubato.

Grasso e sempre ben vestito, con maniere raffinate e una risata pronta, il "Ciarliero" è sempre accompagnato da due o più hin, delinquenti o complici ben pagati (e di conseguenza leali). Questi di solito si vestono come commercianti e rimangono nel raggio visivo di Ulam, ma non si avvicinano a meno che lui non glielo segnali di soppiatto, e non viaggiano mai apertamente con lui anche se possono "per coincidenza" scegliere lo stesso tavolo per bere in una taverna di sera. Ulam è sempre pieno di idee e di piccoli stratagemmi per separare i viaggiatori dalle loro cose o dai loro cavalli per un breve periodo di tempo, dopo di che questi svaniranno per essere portati molto lontano per la vendita o per il baratto e ovviamente Ulam sarà nelle vicinanze con le mani pulite, e molto dispiaciuto nel sentire di tale disgrazia.

Correttamente giocato, Ulam potrebbe essere un incontro frequente per i PG che viaggiano nelle Contee. A meno che non siano attenti o eccessivamente sospettosi, possono credere che Ulam sia un commerciante gentile e disponibile che ha sempre corda o muli o cibo o qualsiasi altra cosa di cui hanno bisogno da vendere a prezzi abbastanza ragionevoli, fino a quando non si renderanno conto della sua vera natura. Ulam non cambia mai, e la sua conoscenza dei Krongdar locali, dei nascondigli e delle vie di fuga, nonché la fedeltà degli altri briganti hin sparsi per le Contee, gli ha permesso di condurre questo stile di vita per molti anni, visto che non è stupido né sfacciatamente sciocco nei suoi furti.

Ulam è grasso, ha capelli untati, neri e ricci, una barba tagliata corta e porta molti anelli in gran parte senza valore sulle dita tozze (uno in realtà contiene un ago avvelenato con una droga soporifera, che può anche essere versata in una bevanda di nascosto, e Ulam ha sempre con sé una piccola fiala per ricaricarlo). Vestito sempre

bene ed porta orecchini d'oro tranne che sulle strade solitarie. Egli porta sempre una garrota, diversi pugnali, e dardi da lancio in cui è estremamente (+1 al tiro per colpire). Ulam è anche un tremendo vigliacco ed eviterà il combattimento, se possibile. Egli può muoversi con grande furtività, se lo desidera, e può anche correre a velocità sorprendente per la sua mole. Ha una voce strascicata e ansimante.

Bulorno, Sintyr: (Lm 4°, Fo 15, In 13, Sg 11, Ds 17, Co 14, Ca 16, AL Caotico)

Uno dei pochi ladri umani capace di operare con successo nelle Contee, Sintyr ha sangue elfico nelle vene e con poca luce potrebbe sembrare per altezza e aspetto proprio un elfo. Gestisce una compagnia di navigazione a Shireton e a Porto Shireton e di solito si trova in uno di questi due posti. I suoi sicari, "Le Dita", controllano gran parte delle vie sotterranee di Shireton vicino al canale, incluso un tunnel chiave sotto il canale stesso. Questo antico percorso spesso è inondato ma ha permesso alle forze di Sintyr di aggirare ed attaccare alle spalle i gruppi rivali di ladri e di contrabbandieri in diversi combattimenti sotterranei.

Sintyr possiede anche una taverna a Shireton, *La Sedia d'Argento*, ed è abbastanza ricco. Egli è anche insaziabilmente avido e talvolta sguscia via dalla città e dal porto per andare a caccia di qualche tesoro nelle Contee di cui ha sentito parlare. È anche piuttosto abile a derubare gli avventurieri che scendono dalle montagne carichi di ricchezze e che si vantano ad alta voce delle loro gesta.

Tipicamente Sintyr si muove via terra solo di notte, evitando le strade e gli altri luoghi frequentati dai Krongdar. È sempre pronto a propinare la storia secondo cui è un elfo giunto da Alfheim con la notizia della morte di un "tale elfo di quel clan là", o per recare un certo messaggio ad un altro elfo che vive nelle Contee.

Sintyr è un maestro con la garrota e col manganello e sarà sempre in cerca di sfide contro chi si ritiene migliore per umiliarlo. Nemico instancabile, intelligente e paziente, a volte utilizza Le Dita per vendicarsi, ma di solito preferisce pensarci personalmente. Se viene affrontato a Shireton non è mai lontano dalle vie segrete sotto la città e se necessario può chiamare in aiuto tre o più Dita sempre armate. A

Halfling, Eroi e Briganti

Porto Shireton, non gira mai senza una scorta vigile formata da almeno dieci Dita che restano sempre poco distanti.

La maggior parte delle Dita sono halfling caotici, anche se ci sono un paio di elfi, umani e creature ancora peggiori tra le sue fila, che conta più di trenta membri, ma la cui vera forza è nota solo a Sintyr stesso.

Sintyr possiede alcuni tesori magici che porterà con sé quando va incontro ad un pericolo atteso o comunque prevedibile: *pozioni di ESP*, *forma gassosa*, e *guarigione* (una di ciascun tipo, in fiale di acciaio sigillate con della cera); un *anello di controllo degli animali* (utilizzato per tranquillizzare ed evitare i cani da guardia); e un *anello invisibilità*. Sintyr porta sempre un *pugnale +1* in una guaina all'interno del suo stivale destro.

Duirmir, Armilian: (Mf 9°, Fo 13, In 17, Sg 13, Ds 16, Co 12, Ca 16, AL Neutrale)

Ierendiana di nascita, Armilian è scappata con alcune gemme quando la nave su cui viaggiava è stata abbordata dai pirati. Ha nuotato fino alla costa del Karameikos con denaro sufficiente per pagarsi il viaggio in nave fino a Darokin, e da lì ha proseguito fino a Glantri. Ha studiato presso la Grande Scuola di Magia fino a quando il suo cimentarsi in modo inesperto nella politica glantriana l'ha quasi condotta alla morte.

Costretta a fuggire senza aver completato la sua formazione, Armilian si è vendicata su alcuni nemici e carnefici (in particolare, un'anziana signora glantriana che aveva il gusto di torturare i giovani studenti di magia con fruste e carboni ardenti) rubando molti libri di magia. Inseguita da un cacciatore invisibile, ha trovato la sua strada verso sud fino a Darokin dove ha ucciso degli agenti glantriani che la stavano seguendo. Poi è riuscita a distruggere anche il suo inseguitore invisibile padroneggiando una parte degli incantesimi che aveva trafugato. Infine ha scambiato i suoi vestiti buoni ma facilmente riconoscibili con gli stracci di un contadino ed ha comprato un mulo appena in tempo per unirsi ad una carovana che stava andando oltre le montagne, verso le Cinque Contee.

La carovana è stata attaccata dagli orchetti. Nella confusione, Armilian è

Halfling, Eroi e Briganti

scivolata via con i suoi preziosi libri e si è subito persa sulla montagna. Ha vagato fino a quando non ha trovato una caverna dove viveva una banda di fuorilegge. Ha ucciso i banditi con la magia mentre tornavano al loro rifugio, dove ha vissuto felicemente fino a quando tutto il cibo che avevano immagazzinato non è terminato. Un intero inverno è passato tra lo studio dei suoi libri magici, fino a quando è stata costretta a mangiare carne di orchetto o ad avventurarsi giù dalle montagne nelle verdi Contee oltre le nebbie pedemontane.

Dopo aver assemblato un libro di incantesimi da viaggio, Armillian ha sepolto gli altri libri ed è scesa nelle Contee.

Armillian ha iniziato a guadagnare denaro qua e là noleggiando le sue capacità magiche e facendo da insegnante ai giovani aspiranti maghi, ed ha imparato a godere la vita felice degli hin. Stanca di essere una fuggitiva, vuole disperatamente rilassarsi, fare amicizia e conquistarsi la fiducia di qualcuno. Ma non può sfuggire al suo passato e si guarda sempre alle spalle con la paura che qualche creatura malevola o agenti inviati dal Glantri possano rintracciarla ed ucciderla. Ancora non ne ha visto nessuno, ma non riesce a credere che non ci sia nessuno alla sua ricerca.

Armillian è molto cambiata dai giorni di Glantri, quando era più giovane, più in carne e più spensierata, la sua lingua era più veloce della sua prudenza e aveva un debole per i bei vestiti e per i profumi—una passione che ora ha perso completamente. A Glantri ha avuto il buon senso di utilizzare un nome falso ("Chancel Reikos", un nome karamaikano), e ora può usare il suo vero nome senza paura che qualcuno la trovi con la magia e possa prendersi un'orribile vendetta.

Quello che Armillian vorrebbe più di ogni cosa sono degli amici, preferibilmente amici senza poteri magici o interessi nella magia, in modo da non dover temere tradimenti o attacchi. Lei non pensa all'avventura, e anzi vorrebbe mettere su casa da qualche parte in questo bel paese. Attualmente insegna la magia o usa incantesimi a pagamento, ma prende sempre elaborate precauzioni e fa accordi particolari per tutelarsi. Allo stesso tempo, è affascinata dalla piccola gente che vive così felicemente nelle Contee, e a volte evoca d'impulso un incantesimo o due per

aiutare qualche halfling minacciato dai mostri o da un pericolo naturale, un'abitudine che ha cominciato a farle guadagnare una buona reputazione tra gli halfling. I Krondar la osservano nei suoi spostamenti, ma gli Sceriffi non hanno trovato alcuna ragione per considerarla persona non gradita nelle Contee.

Elgenblot, Irmir: (Mm 7°, Fo 11, In 16, Sg 12, Ds 14, Co 13, Ca 13, AL Legale)

Questo bonario e confuso anziano non riesce mai a ricordare che giorno è o semplicemente dove si trova. Attualmente cerca di scoprire il segreto della Fiamma Nera: i suoi poteri e i suoi utilizzi concreti. Irmir è venuto nelle Contee dal Karameikos orientale per imparare proprio questo, ma non è il tipo da rubare la Fiamma Nera o da cercare di ingannare od origliare un Custode per estorcere quello che vuole sapere.

Egli è alla ricerca di un mago umano che viva nelle Contee (ce ne deve essere qualcuno, dopo tutto, gli uomini sono stati curiosi della Fiamma Nera per secoli) e che possa essere disposto a mettere in comune quello che sa magari in cambio di un potente oggetto magico o due. Per questo, Irmir ha portato con sé un *anello di protezione della vita*, una *penna ricopiante* e un *talismano minore dell'acqua* (vedi **Talismano del viaggio Elementale** nel *Libro del Master* del *Set Companion D&D*®; tutti e tre gli oggetti speciali che Irmir possiede sono descritti in questo libro delle regole). Irmir ha anche oltre 300 monete d'oro con sé.

Irmir può apparire come un vecchio confuso, ma quando si tratta di stranieri la sua lunga esperienza lo ha reso sospettoso e ha un fiuto particolare per il tradimento. Purtroppo per coloro che vorrebbero derubarlo o ingannarlo, può utilizzare tutti i suoi oggetti magici e porta sempre con sé una serie completa e potente di incantesimi offensivi e di fuga. Gli Sceriffi non conoscono ancora la missione di Irmir o i suoi veri poteri. A meno che non incontri davvero un essere raro (come ad esempio un Immortale disposto a parlare), la missione di Irmir è destinata al fallimento—anche se un personaggio intraprendente che impari i segreti della Fiamma Nera potrebbe guadagnare grazie ad essi molta magia da Irmir. Il DM dovrebbe avvertire tali anime intrepide su

Irmir e sul fatto che egli capirà se gli vengono date informazioni false. I PG bugiardi dovrebbero trovarsi ad affrontare un Irmir che ridacchia e poi li attacca con la sua magia, piuttosto che un vecchio rimbambito che paga per delle informazioni ingannevoli sulla Fiamma Nera.

Nessun PNG halfling (nemmeno i personaggi sgradevoli come Ulam Belchir) tradirà i segreti della Fiamma Nera con uno straniero. Gli hin sanno che la sopravvivenza della loro nazione può dipendere da quei segreti. Irmir lo sa e non chiede nulla a nessun halfling. Prestate attenzione al fatto che qualsiasi hin che venga a sapere della ricerca di Irmir informerà immediatamente il Krondar locale o uno Sceriffo e probabilmente lo dirà anche al suo Capo Clan e allora il clamore inizierà sul serio. Irmir memorizza sempre un incantesimo di *teletrasporto di ogni oggetto* (descritto nel *Libro del Giocatore* del *Set Companion D&D*®) con cui può fuggire nel suo mastio isolato in Karameikos se dovesse esserci qualsiasi tipo di problema.

Irmir è alto, magro e sbarbato, con un naso a becco e un mento prominente. Ha dei capelli grigi sempre spettinati e un volto gentile; usa buone maniere, ma può essere molto irascibile con coloro che si prendono gioco di lui. Irmir indossa abiti anonimi, ben fatti ma senza ornamenti, senza taglio alla moda né tessuti all'ultimo grido.

Juthindar, Sperren: (Cm 5°, Fo 14, In 13, Sg 17, Ds 13, Co 14, Ca 13, AL Legale)

Un agente della Chiesa di Karameikos inviato nelle Cinque Contee da Alfric Oderbry per diffondere la fede tra la gente di quel paese confinante, Sperren è un uomo giovane e vigoroso. Devoto, egli crede fermamente che la Chiesa debba espandersi e che il Patriarca Alfric sia l'uomo giusto per guidarla; è infatti destinato a condurla e (quando il Patriarca Jowett morirà) sarà contrastato solo dagli stolti, dai malvagi e dai malaccorti.

Sperren usa il pretesto della sua missione per compiere in realtà un viaggio turistico e allontanarsi dai continui intrighi della Chiesa e del Karameikos in generale, ma fa ammenda per questo aiutando gli hin con i suoi incantesimi (dietro compenso adeguato). Razionalizza tutto ciò come un modo alternativo per estendere l'influenza

Halfling, eroi e Briganti



della Chiesa, dimostrando come possa aiutare anche gli halfling. Egli è disposto ad aiutare anche i non hin per sostenersi e allo stesso tempo per fare buona pubblicità alla sua chiesa al di fuori del Karameikos.

Le istruzioni che ha ricevuto dal Patriarca Alfric comprendevano il monito di stare molto attento e di imparare tutto ciò che è possibile conoscere in maniera discreta sulla vita, le simpatie e le antipatie degli halfling. Altri temi di interesse sono le capacità degli halfling, la loro organizzazione politica e la preparazione militare, come anche le personalità degli Sceriffi attuali, la fedeltà del popolo verso di loro, e il successo e la reputazione generale dell'attuale ambasciatore del Karameikos nelle Contee.

Alfric non riesce a credere che gli halfling possano esistere senza una fede organizzata. Egli è sicuro che abbiano una sorta di culto segreto (i cui particolari deve conoscere, per poterlo distruggere e convertire gli hin) o che siano alla disperata ricerca di una guida spirituale, nel qual caso invierebbe immediatamente nelle Contee

una missione su larga scala della Chiesa di Karameikos.

Il delicato compito di Sperren Juthindar è quello di realizzare tutto questo frugando e indagando in maniera sufficientemente discreta da non essere espulso dagli Sceriffi né da creare uno scalpore tale da far arrivare alle orecchie dell'ambasciatore o dei mercanti karameikani notizie della sua missione, che poi sarebbero riportate al Patriarca Jowett—o, peggio, al Duca Stefano.

Di conseguenza, Sperren farà amicizia e cercherà di assoldare eventuali avventurieri non hin che dovesse incontrare per imparare da loro quello che può e per far fare loro le indagini più indiscrete. Il compito di Sperren è ulteriormente complicato dal fatto che Alfric Oderbry non è un uomo paziente: attende dei risultati almeno entro una stagione.

Sperren teme anche che la sua missione sia nota alla Chiesa rivale di Traladara, che può aver inviato degli agenti nelle Contee per intercettarlo o farlo scoprire. Qualsiasi

non hin che egli incontra può essere tale agente. Egli si assicura che non lo siano attraverso l'uso degli incantesimi e li mette alla prova prima di assoldarli.

Sperren porta con sé poco oro e non ha oggetti magici. È armato di una mazza e di un martello da guerra argentato e ha una borsa con 8 monete d'oro e spicci, più altre 20 nascoste nelle suole degli stivali. Sperren ha altre 500 monete d'oro sepolte appena fuori le mura di Rocca di Pietratonda, nel caso in cui dovesse rimanere a corto di fondi. Cercherà di non utilizzarli, se possibile, in modo che possano servire come fondo di partenza per le future attività della Chiesa di Karameikos nelle Contee.

Sperren crede con fiducia che le Contee saranno un giorno unite col Karameikos sotto un'unica Chiesa. Se gli halfling dovessero rivelarsi refrattari agli insegnamenti della Chiesa, il Karameikos (con il prossimo Duca e con il Patriarca Alfric alla guida della Chiesa), non avrà altra scelta che invadere—pacificamente, se possibile—e dare una regolata agli

Halfling, Eroi e Briganti

infantili hin. Una terra così ricca e piacevole non può essere mandata allo sbando.

Lollos, Shandysar: (Hf 3°, Fo 13, In 15, Sg 12, Ds 17, Co 16, Ca 16, AL Neutrale)

Giovane piratessa hin nata nelle Ierendi e cresciuta sulle navi che solcano le acque al largo della Costa delle Contee, Shandysar è stata recentemente salvata dalla marina hin dall'annegamento, quando la sua nave è affondata con tutto l'equipaggio. È caduta dal ponte con un gruppo di botti di vino vuote, e si è aggrappata a una di esse fino a quando si è messa in salvo.

Veloce con la sciabola o la balestra, Shandysar sta ancora imparando i modi delle Contee. È stata portata a terra a Tothmeer per incontrare lo Sceriffo locale ed essere impiegata in qualche tipo di lavoro portuale, ma ha seminato i Krondar ed è partita per vedere le Contee per conto suo. I Krondar non si sono sconvolti per questo, immaginando che sarebbe stata inquieta e cupa se non avesse avuto possibilità di prendere da sola le proprie decisioni. Il fatto di essere semplicemente libera nelle Contee senza cibo o denaro però, potrebbe portarla ad una morte rapida o a una sorte peggiore (Shandysar è molto bella, in un modo selvaggio), oppure la costringerà ad una vita da fuorilegge.

Shandysar non ha idea di quello che vuole fare o diventare. Spera di scoprirlo viaggiando attraverso le Contee. È attenta, agile, e attraente in modo ingenuo e incosciente. I suoi abiti sono laceri e macchiati di salsedine, gli stivali alti e i pantaloni da marinaio non sono agghindati con merletti e fronzoli tipici dei pirati da romanzetto.

Shandysar ha ancora le sue armi e si è nutrita molte volte cacciando gli animali del bosco. Si è anche guadagnata delle monete ballando o trascorrendo piacevoli serate bevendo a spese di qualche hin giovane e ardente da lei incontrato nelle taverne lungo la strada.

Shandysar odia gli sprechi ed è pronta a mangiare il cibo che viene buttato via, se le sembra buono, ma non ruba. Il modo 'giusto', come ha imparato dalla sua vita con i pirati, è di sconfiggere qualcuno con le proprie forze, lama contro lama, e poi prendere ciò che si vuole di quello che hanno. Le balestre servono a trattare con

coloro che cercano di lanciarti contro delle pietre o delle frecce infuocate senza combattere guardandosi in faccia. Ma non riesce a trovare nessuno qui nelle Contee che prenda sul serio le sue sfide. Tutti gli hin ridono e scappano, o fanno un grande gioco per disarmarla andandole addosso tutti insieme contemporaneamente, o le pagano da bere.

Shandysar sa che non ha ancora compreso davvero lo stile di vita degli hin. Non è che lei voglia arrivare a tutti i costi a versare sangue, ma nonostante la frustrazione continua a prestare molta attenzione, sperando di imparare come vanno le cose in questa strana terra che sembra così bella e felice. Si sente anche molto sola, e forse arriverà a fidarsi dei conoscenti solo molto lentamente e con circospezione. Dorme con la sciabola in mano e si sveglia al minimo rumore nelle vicinanze, eccetto che per i suoni delle onde e delle barche a cavallo dell'acqua.

Shandysar vorrebbe diventare un pirata o un avventuriero, ma vuole scegliere lei con chi combattere e a fianco di chi vivere. Rifiuterà sempre chi le offre un posto in una banda o in un equipaggio, per poi seguirli in sordina, spiarli di nascosto e osservarli per capire come siano realmente. Tutti i compagni gentili, Legali, hin o non hin, che non la minaccino o la prendano troppo in giro e non si prodighino troppo arditamente in attenzioni audaci, saranno considerati compagni idonei dopo essere stati osservati in questo modo.

Marintor Alberombroso di Contea Marina: (Hm Maestro del 7° livello, Fo 16, In 16, Sg 18, Ds 16, Co 15, Ca 14, AL Legale)

Marintor "il Leggero" (così chiamato per la sua parlata melodiosa e per la sua capacità furtiva) è un Maestro errante. È alto per un halfling ed è molto magro, va sempre in giro avvolto e incappucciato in pelli marroni ridotte così a brandelli da sembrare quasi uno straccione. I suoi occhi sono molto chiari, di un blu glaciale, le sopracciglia sono nere e accigliate, ma il suo sorriso è dolce. Non fuma e parla raramente. Marintor ha una *verga del rettile alato*, e porta sempre con sé un *bastone disperdi magie*. È attivo in tutte le Contee, in particolare nei boschi della Contea Marina e della Contea Centrale, e spesso

usa il *rettile alato* creato dalla sua verga per volare sulle Contee e recapitare i messaggi da un Maestro all'altro.

Mellothrin, Arcathae: (Dr f 11°, Fo 14, In 14, Sg 17, Ds 14, Co 9, Ca 15, AL Neutrale)

Arcathae è una druida errante—un individuo estremamente raro. In realtà non sta vagando senza meta: il druido che per primo la iniziò allo studio della natura e dell'Equilibrio di Tutte le Cose l'ha mandata nelle Cinque Contee per vedere con i suoi occhi come un popolo indaffarato e laborioso potesse vivere in armonia con i boschi e le cose naturali, "danneggiando molto ma non troppo", ripiantando piante e preservando tutto quello che possono.

È venuta dalla lontana Thyatis a piedi, cercando di osservare e di rimanere il più possibile nell'ombra, semplicemente per imparare. Amichevole e gentile, aiuterà chiunque incontri che non stia danneggiando la natura.

Mulgor, Loberlinn: (Hf Maestra del 32° livello, o "Gran Maestra", Fo 17, In 18, Sg 18, Ds 16, Co 17, Ca 17, AL Caotico)

La Piratessa halfling di maggior successo degli ultimi due decenni è ora una Gran Maestra. Questa leggendaria piratessa era bella e temuta come oggi lo è Jalassa. L'agile donna dai lunghi ricci corvini che ora si stanno striando di argento, Lorbellin ha capitanato la Vela Insanguinata intorno agli scogli insidiosi e alle isole che si trovano tra le Contee e Ierendi, in particolare nella zona in cui l'acqua è così costellata di scogli che una volta era conosciuta come "Il Mare Spezzato". Loberlinn era sempre diabolicamente divertente e aveva uno spirito audace e rapace: una volta rimorchiò una nave karamaikana fino al porto di Karamaikos dopo aver scambiato la maggior parte delle sue provviste gli affamati karamaikani in cambio del loro oro. Loberlinn è attualmente una candidata per l'Immortalità sul sentiero dell'Eroe Epico.

Può essere incontrata ovunque nelle Contee. Pochi hin la riconosceranno e lei avrà un interesse particolare per i non hin che incontra e che sembrano impegnati in attività dannose per le Contee. Loberlinn può utilizzare qualsiasi tipo di arma, ma è letale con la balestra (+2 per colpire), la sciabola o i pugnali da lancio (ha +1 al tiro

per colpire con tali armi, e ne porta sempre almeno quattro nascosti tra le vesti).

Nildahar, Brace: (Gm 6°, Fo 17, In 12, Sg 13, Ds 14, Co 15, Ca 13, AL Neutrale)

Brace è un guerriero onesto e disponibile. Nato nelle Ierendi, ha sentito spesso parlare della bellezza delle Contee in gioventù e delle battaglie contro gli orchetti e contro creature peggiori che vivono sotto le montagne da vecchi hin incontrati nei porti di Ierendi in cui facevano tappa le navi dei pirati e i mercantili. È arrivato qui dopo tante avventure nelle terre lontane per vedere le Contee con i suoi occhi. Non riesce a credere che possa esistere una terra così bella, in gran parte incontaminata e pacifica. Sta girando per le Contee in cerca di avventura: ce ne deve pur essere qualcuna da iniziare *da qualche parte*. Sta cominciando a pensare che le Contee sono troppo belle per andarsene, ma sta esaurendo i soldi ed inizia ad annoiarsi, quindi sarà lieto di partecipare a qualsiasi avventura gli capiti.

Onesto e diretto nel parlare, è abituato a tacere, non è un chiacchierone. Brace non ha l'attitudine per il tradimento o per l'inganno e può rivoltarsi contro i compagni che cercano di usare questi trucchetti contro di lui.

È alto, con capelli scuri e una barba tagliata corta, gli occhi marroni e le spalle larghe. Si veste in modo semplice e indossa un'armatura di cuoio sotto un anonimo mantello da viaggio. Combatte con la spada e l'ascia e ha due pugnali, uno alla cintura e uno nascosto nel suo stivale sinistro.

Occhiolungo, Jalassa: (Hf 6°, Fo 15, In 18, Sg 16, Ds 17, Co 16, Ca 16, AL Caotico)

La bucaniera Jalassa dalla Lunga Frusta (pochi conoscono il suo cognome) è famosa lungo tutta la Costa delle Contee. Estremamente audace ed alta per essere un'halfling, sembra più una giovane ragazza umana di sorprendente bellezza.

Combatte con una frusta lunga 6 metri e una spada corta simile a uno stocco. Con la sua frusta può abilmente abbattere un uomo che se la sta dando a gambe e farlo penzolare oltre il parapetto sul mare, o colpire un arco puntato su di lei da un'altra nave che sta passando lungo il fianco della sua. Con la sua audacia ha portato a casa

molte vittorie spericolate, come quella volta che navigò nella Baia dello Specchio (nella capitale di Karameikos) fingendo di essere un legittimo mercante, trascorrendo poi la notte a saccheggiare tutte le navi ancorate nel porto che non fossero della marina militare, e sgattaiolando fuori di nuovo in qualche modo prima di essere scoperta.

Si dice che sia incredibilmente benestante. Gli uomini e gli hin allo stesso modo su e giù per la costa parlano di lei con stupore, desiderio e ammirazione. Pregano anche di non incontrarla in mare, perché può essere spietata. Una volta uccise un capitano thyatiano che le sputò addosso scuoiandolo vivo con la sua frusta fino a quando la sua pelle non era letteralmente caduta a brandelli.

La nave di Jalassa è conosciuta come *L'Uccello della Tempesta* ed è grande e raffinata come sono le navi dei pirati hin. Si tratta di una nave a vela di grandi dimensioni con un ariete, tre grandi catapulte, due baliste armate di dardi infuocati, ed ha un "Equipaggio d'eccezione" abile nel tiro con l'arco e negli arrembaggi, per un valore totale della nave pari a 7, e un movimento di 7 esagoni; 3-4 se "Danneggiato".

Pièdirame, Spiira Magialesta: (Hf 8°, Fo 14, In 16, Sg 15, Ds 17, Co 14, Ca 16, AL Neutrale)

Magialesta è una famosa avventuriera hin, ora in pensione. Proprietaria e gestrice della locanda *La Principessa Assassinata* vicino agli Stivali di Nob, Spiira si è guadagnata la sua reputazione soprattutto per una singola vittoria ottenuta a Mar, oltre il confine col Darokin. Lì ha incontrato un mago di Glantri che aveva «collezionato» molti degli amici di Spiira. Lei lo ha sfidato apertamente, suscitando la sua ilarità, e lui ha accettato divertito. Spiira lo ha caricato solo con un pugnale, e a dispetto dei suoi incantesimi è riuscita ad ucciderlo prima che la sua magia potesse trasformarla. Questa impresa le ha guadagnato il soprannome che ora porta e la gratitudine degli hin che ha liberato, alcuni dei quali ora la aiutano nella locanda. Spiira è felice nella sua locanda e non partirà più per avventure, ma aiuterà volentieri i giovani avventurieri e darà gratuitamente consigli e informazioni sulle Cime Nere e sulle brughiere di Cruth.

Halfling, Eori e Briganti

Risallegre, Meermeera: (Hf 4°, Fo 9, In 14, Sg 12, Ds 16, Co 10, Ca 15, AL Legale)

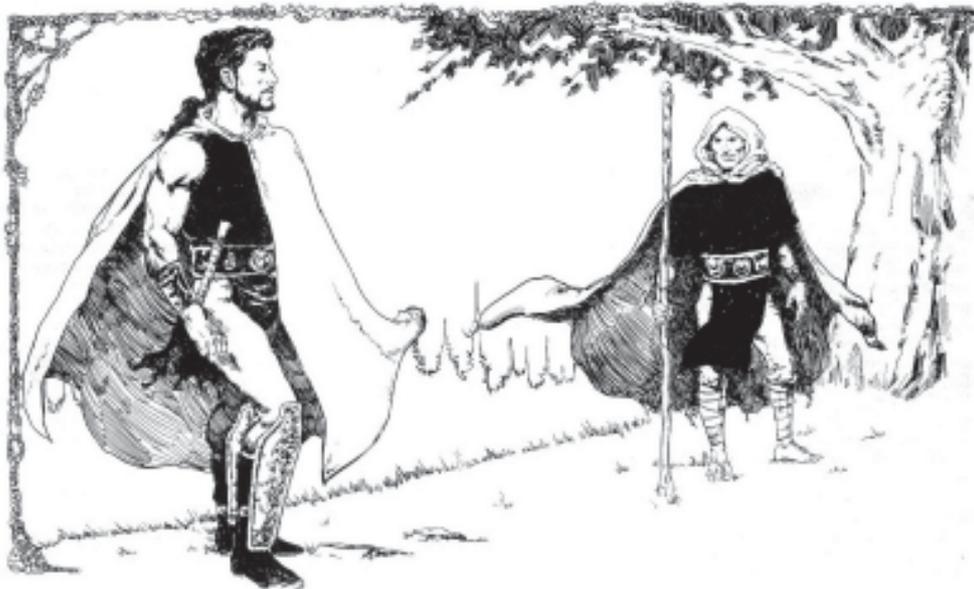
Amante del divertimento, questa hin allegra e nel bel mezzo della sua yallara è nata nel Karameikos. Dopo tanto girovagare per le terre di Thyatis e delle Gilde di Minrothad, Meermeera è venuta a vedere la patria degli hin. Ama le Contee e sta vagando dappertutto con occhi estasiati e felici. Nelle Contee non si sente in pericolo (non ha incontrato nessun mostro, per ora) e proverà qualsiasi sfida e parteciperà a qualsiasi gioco o avventura senza timore o esitazione. Meermeera agisce sempre come se sapesse esattamente quello che sta facendo. Purtroppo per chi si fida di lei, tale apparente esperienza è solamente una farsa. Meermeera è quel tipo di hin che potrebbe guidare con sicumera una nave contro gli scogli, o sciogliere allegramente una corda prima che qualcuno abbia finito di arrampicarsi, o scherzare ad alta voce con un compagno che sta cercando di sgattaiolare dentro o fuori da qualche luogo senza essere udito o visto. Meermeera è benintenzionata, non è malvagia, ma è ancora un'imbranata.

I suoi riflessi veloci e la sua intelligenza di solito la preservano dal farsi del male, ma le cose fragili e gli altri che sono intorno a lei potrebbero non essere così fortunati. Meermeera si getterà in qualsiasi avventura o attività pericolosa con gusto, anche gioia, ridendo e ridacchiando di fronte al pericolo, rivelandosi totalmente e allegramente inaffidabile quando le cose vanno male. In altre parole, Meermeera è una tipica yallaren, della specie più giovane e inesperta.

Può imparare in fretta e farà sempre errori diversi rispetto alla volta precedente. È anche veloce a fare amicizia, sarà leale e amorevole e anche affettuosa in modo imbarazzante, in particolare verso i giovani hin di bell'aspetto di sesso maschile, e non ha alcun dubbio di rimanere nelle Contee per diventare una moglie hin premurosa e lungimirante. O diventerà la compagna di un avventuriero oppure si unirà ad un clan ed intraprenderà una vita più tranquilla nelle fattorie o in qualche piccola impresa hin. Tuttavia, stare a lungo in sua compagnia richiederà una pazienza di ferro e le capacità curative di un potente chierico.

Meermeera è castana, vivace, corpulenta ed ha una camminata saltellante

Halfling, Eroi e Briganti



e veloce. Conosce molte battute e versi di varie canzoni, le piace imitare le voci degli altri e sentire le storie degli hin, ed è perfettamente in grado di prendersi cura di se stessa durante un combattimento. Insomma, è pericolosa solo per i suoi amici ed i suoi compagni.

Santocolle, Oglentyr: (Hm 6°, Fo 13, In 17, Sg 16, Ds 16, Co 17, Ca 14, AL Neutrale)

Oglentyr è un venditore ambulante e produttore di medicinali, filtri ed unguenti, un hin senza principi e sporco, sempre vestito in abiti neri e incrostati. In genere nasconde su di sé alcune droghe soporifere, un paio di veleni, e fiale di bombe fumogene. Oglentyr può inventare varie pozioni non magiche su commissione (per compensi molto alti), con vari gradi di potenza. Il DM dovrebbe determinare in modo casuale quanto sia efficace una specifica dose, visto che Oglentyr non è regolare nelle sue creazioni. Una determinata pozione quasi sempre (88% delle volte) farà quello che Oglentyr sostiene che faccia; ma per quanto tempo, e con quale forza colpirà chi l'ha bevuta, sono variabili sconosciute. Tra le altre cose, Oglentyr può fare anestetici, afrodisiaci, allucinogeni, sieri della verità e sostanze che fanno agire una persona come fosse ubriaca, delirante, o pallida e vicina alla morte.

Oglentyr ha fiale di acciaio contenenti una *pozione di invisibilità* e una *pozione del volare* nascoste sulla sua persona per

aiutarlo a sfuggire al pericolo, e almeno una fiala di "gas stordente". Ha una lunga memoria per quanto riguarda i volti, le voci e le abitudini, ed è prudente, sempre alla ricerca di una via d'uscita o di un piano alternativo.

Scuditonanti, Ammagil: (Hf 7°, Fo 14, In 14, Sg 13, Ds 14, Co 12, Ca 16, AL Legale)

Ammagil è una hin senza clan da poco arrivata nelle Contee da un'isola sotto il dominio delle Gilde di Minrothad, dove è nata. I suoi genitori sono ormai morti (per cause naturali), e ha venduto tutti i beni di famiglia per pagarsi un passaggio verso la terra leggendaria degli halfling di cui suo padre una volta le aveva parlato. Ammagil ha vissuto molte avventure sulla sua strada per le Contee, a Thyatis, Karameikos, e Ierendi, ed è abile con la spada e con la fionda.

Da quando è approdata nelle Contee, Ammagil ha iniziato a vagare in questa terra verdeggiante con occhi colmi di entusiasmo e con la volontà di vedere tutto il possibile prima di doversi trovare un lavoro e sistemarsi, visto che i suoi soldi continuano a diminuire. Lei è sola e le piacerebbe molto essere accolta da un clan di hin o da una banda di avventurieri, perché è abituata alla vita spensierata ed emozionante dell'avventuriero. Se avesse qualcuno con cui dividerla e potesse sentire un senso di *appartenenza* e si sentisse la benvenuta, Ammagil sarebbe felice di fare l'avventuriera nelle Contee per il resto della sua vita.

Ammagil si unirà prontamente a tutti i gruppi di avventurieri non hin o di razze miste, ed è segretamente alla ricerca di un compagno halfling adeguato. Ha da poco ammesso questo a se stessa e certamente non perderà la testa per il primo venuto. Cauta e attenta durante i suoi viaggi, farà altrettanto attenzione nell'orientare il suo cuore verso un possibile compagno.

Ammagil è veloce di piede e di mente, ed è quasi senza paura in un combattimento. Ha l'abilità di tenere sé stessa mentalmente distaccata dall'azione in modo da agire con freddezza ed in maniera efficiente nel bel mezzo di una mischia. Quando gli altri corrono intorno gridando per un orchetto o per un assalto di pirati, lei con calma osserverà la situazione e considererà il modo migliore per contrastare il nemico, e quali sono o potrebbero essere i suoi punti di forza e di debolezza. Se mai si ritrovasse al comando di qualcosa, le Contee potrebbero scoprire di aver acquisito una stratega di prim'ordine totalmente in grado di condurre qualsiasi Zanna o Reggimento in battaglia.

Ammagil è gentile e piuttosto tranquilla, molto attraente, e in possesso di una buona armatura di cuoio (non magica) e di armi. Ha sempre con sé almeno due sacchi di pietre da fionda (ciascuno dei quali ne contiene due dozzine) quando viaggia e trasporta un rotolo di corda nel suo zaino o sulla sua sella.

Gli halfling possono essere visti dai popoli delle altre nazioni come graziose piccole creature simili ai bambini, ma per la gente di mare e gli abitanti delle zone costiere, in particolare nella parte occidentale del Granducato e nell'Impero di Thyatis, gli hin hanno una reputazione ben più cupa.

Gli halfling sono marinai spericolati. Gli hin più malevoli o più arrabbiati, quelli che cercano vendetta, o quelli che stanno facendo la loro yallara e semplicemente amano il mare e bramano l'avventura, diventano pirati. Gli halfling sono pirati sfacciati, arditi—e ampiamente temuti.

Gli halfling riservano la loro sete di sangue e i loro sentimenti più aggressivi per gli incontri con i vascelli thyatiani a causa del sequestro delle terre degli halfling, dei loro porti e delle loro navi ad opera dell'Impero di Thyatis avvenuto molto tempo fa.

I vascelli delle altre nazioni hanno buone ragioni per temere i pirati della Costa delle Contee. A meno che una nave non solchi le acque hin con un equipaggio di halfling o sia scortata dalle navi della Marina della Contea, sarà accuratamente ispezionata, anche più volte, dalle navi dei pirati, piccole, veloci, malconce e sbrindellate.

La maggior parte dei pirati hin sono halfling di livello dal 2° al 6°. Sono sempre equipaggiati con fionde e portano con sé circa 20 munizioni, trasportate in una borsa di stoffa di cui possono facilmente disfarsi nel caso in cui il pirata finisca in acqua. Una borsa piena di sassi causa 1d4 punti di danno negli scontri in mischia, simile ad un manganello.

La maggior parte dei pirati possiede 1-3 pugnali da lancio e un coltellaccio ricurvo.

Tutte le tipologie di armi che un halfling può usare si troveranno anche in uso tra i pirati, comprese le occasionali bacchette magiche. La maggior parte dei pirati sono capaci di fare abordaggi, di navigare in acque difficili e piene di scogli, e di saltare in maniera sicura su un'altra nave dai parapetti o durante le manovre. Molte navi pirata trasportano traballanti catapulte improvvisate per scagliare massi, spazzatura o anche cadaveri sui pontili delle navi che assalgono.

Un equipaggio di halfling pirati includerà spesso una manciata di umani,

perché le ciurme pirata sono un ottimo rifugio per i fuorilegge e i personaggi equivoci di tutte le terre costiere.

Un equipaggio pirata comprenderà anche una bella fanciulla umana o elfica. A volte queste "dame" sono naufraghi salvati dalla furia del mare e qualche volta invece sono prigioniere liberate dalla Baronìa dell'Aquila Nera o da altre prigionie. Alcune si uniscono spontaneamente in tenera età alla ciurma per diventare pirati. Qualunque sia la sua origine, qualsiasi equipaggio pirata che si rispetti avrà la sua "dama".

I pirati non molestano e non maltrattano le loro dame; qualsiasi pirata che lo faccia viene immediatamente invitato a nuotare fino alla riva, anche se la riva si trova a distanza di due giorni di navigazione. I pirati le riveriscono e le inondano di doni ed attenzioni, come massaggi, profumi da bagno e acconciature particolari. La «Dama» di un equipaggio è una sorta di mascotte, e anche se fosse una feroce predatrice assetata di sangue, arriverà a capire presto che il fine di qualsiasi equipaggio pirata è di trovarle un compagno fedele con il quale possa essere felice e mettere a frutto la sua parte di bottino in qualche posto sicuro lungo la costa.

Shireton e gli insediamenti costieri delle Contee sono piene di dame benestanti e pragmatiche di età disparata che si sono "ritirate a terra" quando hanno lasciato i pirati. PG femminili potrebbero benissimo diventare "dame" pirata, sebbene sia davvero una vita pericolosa. Molte navi pirata infatti spariscono all'improvviso in mezzo alle tempeste o nelle acque infide, o a seguito dell'incontro con le famigerate Zanne dell'Abisso o altri leggendari mostri marini, che si portano via la Dama e tutto l'equipaggio.

I personaggi maschi troveranno maggiori difficoltà per riuscire ad entrare in un equipaggio pirata: gli hin sono diffidenti verso i non hin che si presentano in gruppo di tre o più individui, perché li vedono come spie o come potenti arraffoni che proveranno ad impadronirsi del controllo della nave pirata.

Un equipaggio halfling di solito ha un aspetto piuttosto bizzarro. Gli abiti che hanno saccheggiato si adattano raramente alle loro figure e spesso non vengono

neanche indossati correttamente. Un halfling maschio grasso, villosa e con la barba può affacciarsi al parapetto del ponte vestito con un velo di seta in testa, un reggiseno ornato di monete di una ballerina ylari, e indossando sopra una giubba nobiliare thyatiana finemente ricamata. Può avere un cappello legato con nastri di seta e l'abito di seta bianca più trasparente disponibile nel Granducato, il tutto indossato sopra dei pantaloncini in pelle e degli alti stivali di mare, entrambi borchati con una corazza di piastre arrugginita e sbrindellata.

Molti pirati adornano sé stessi con così tante gemme e parti di pendenti o gioielli appuntati da risuonare come un carillon a ogni passo che fanno. Altri usano dei trucchi rubati per dipingere i loro volti nei modi più selvaggi oppure per disegnare degli spaventosi teschi o i raccapriccianti sintomi di una malattia su sé stessi. Gli hin non amano i tatuaggi, ma cercano di replicare i loro effetti con tali trucchi. In buona sostanza, i pirati hin amano divertirsi con l'eccesso.

La maggior parte delle navi pirata halfling sono piccole barche a vela. Secondo il sistema di combattimento navale descritto nell'Atlante di Ierendi, esse si muovono fino a 6 esagoni e hanno un valore navale di 3 o 4 punti (modificato per l'Artiglieria e qualche volta per un Equipaggio Eccezionale). La maggior parte dei vascelli pirata sono vecchi, piccoli e cadono a pezzi. I pirati che si impadroniscono di una buona nave (i pirati hin preferiscono abbordare e saccheggiare e non speronare e bruciare gli altri vascelli) il più delle volte lasceranno i loro vecchi scafi che imbarcano acqua all'equipaggio che hanno sconfitto, per dargli la possibilità di raggiungere terra e provare a farli riparare.

Ci sono circa 120 navi pirata che possono tenere il mare, un quarto di esse costantemente in attività. Gli equipaggi pirata più famosi tra quelli in attività sono quelli guidati da Rory il Rosso Spaccateste, "l'halfling alto tanto quanto un nano", che naviga intorno alla Rocca di Muldar e ha un rifugio segreto altrove; Crommor "Il Martello" dell'Isola di Toth; e la bucaniera Jalassa dalla Lunga Frusta (descritta nella sezione PNG di questo manuale).

La Vita da Pirata



La leggendaria piratessa Loberlinn (anche lei descritta nella sezione dei PNG), ora un Sommo Maestro, è stata il pirata più famoso degli ultimi 20 inverni; ancora si parla di lei e non solo tra gli hin. Prima di Loberlinn, un altro pirata famoso fu Vipera Nera Sveltomarchio, che però morì con tutto il suo equipaggio quando le navi thyatiane equipaggiate con catapulte dai proiettili di fuoco lo chiusero in trappola e diedero fuoco alla sua imbarcazione, che pure in fiamme riuscì a speronare e affondare altre tre navi prima di colare a picco definitivamente.

Prima di Sveltomarchio c'erano Jenkin Barbadifuoco e il Pirata Notturmo, Bross "Milletrucchi" Sacrocolle. Sono davvero molte le storie eccitanti di battaglie sanguinose, incursioni audaci e inseguimenti senza fine attraverso i mari che i pirati hin dei giorni ormai passati hanno lasciato dietro di loro nelle taverne di tutti gli insediamenti costieri. Hanno lasciato anche tantissimi tesori perduti o nascosti, mai reclamati a causa della loro improvvisa dipartita o semplicemente per averli dimenticati su qualche scoglio non mappato o da qualche altra parte. Gli avventurieri umani che sperano di trovare facili ricchezze qualche volta arrischiano un viaggio veloce per esplorare questo o

quello scoglio della Costa delle Contee, in cerca di tesori sepolti. E qualcuno li ha anche trovati. La maggior parte di loro semplicemente non fa ritorno: le tempeste, le secche insidiose e i pirati si occupano di loro.

I DM dovrebbero collocare questo genere di tesori negli scogli più piccoli e più a sud della Costa delle Contee. Questi scogli non vengono mostrati in nessuna delle mappe a disposizione dei PG, ma restano in attesa di essere scoperti dai PG, con la speranza che i personaggi trovino un tesoro prima che i pirati scoprano loro.

Un tipico equipaggio pirata è formato da 30-40 membri, con 2-5 membri non hin (praticamente tutti umani maschi). I maghi e i chierici sono rari da incontrare sui mari, anche se chierici disponibili a curare i pirati feriti in cambio di ricche offerte potranno essere incontrati nella maggior parte dei porti in cui i pirati si rifugiano.

Le navi halfling sono sempre zeppe di botti di birra e di acqua potabile come anche di cibo in abbondanza, in modo da poter rimanere in mare aperto per lungo tempo. La merce di contrabbando viene immagazzinata sotto coperta per cercare di conservarla anche nelle acque più difficili.

L'utilizzo di vasi incendiari e di dardi infiammabili è comune, così come l'uso di

dardi o arpioni a cui sono attaccate sottili funi che servono per creare linee di collegamento con navi bersaglio, attraverso cui i pirati possono abordarle. Tuttavia, la maggior parte dei pirati halfling per vincere in battaglia si affida ancora all'abilità marinaresca, al selvaggio lavoro di spada e all'accuratezza nell'uso della fionda.

La maggior parte degli equipaggi pirata conquista cinque o sei prede in un anno e almeno una volta in estate razzia un porto thyatiano o sbarca nella Baronia dell'Aquila Nera per darsi al brigantaggio.

Gli Sceriffi delle Contee semplicemente sostengono che non ci siano halfling pirati. La Flotta delle Contee protegge alcuni vascelli legittimi contro gli attacchi nelle acque rivendicate dalle Contee. Tutti i vascelli pirata si presume che siano dotati di un equipaggio composto da stranieri disperati o malvagi sotto l'ignobile influenza di predoni karamaikani che servono il Barone von Hendriks, o da marinai rinnegati e senza legge delle Ierendi. I vascelli che hanno hin tra l'equipaggio sono sicuramente dei mercanti legittimi di qualche tipo, ma certamente non pirati.

Gli Sceriffi la sanno lunga naturalmente, anche perché l'esistenza dei

La Vita da Pirata

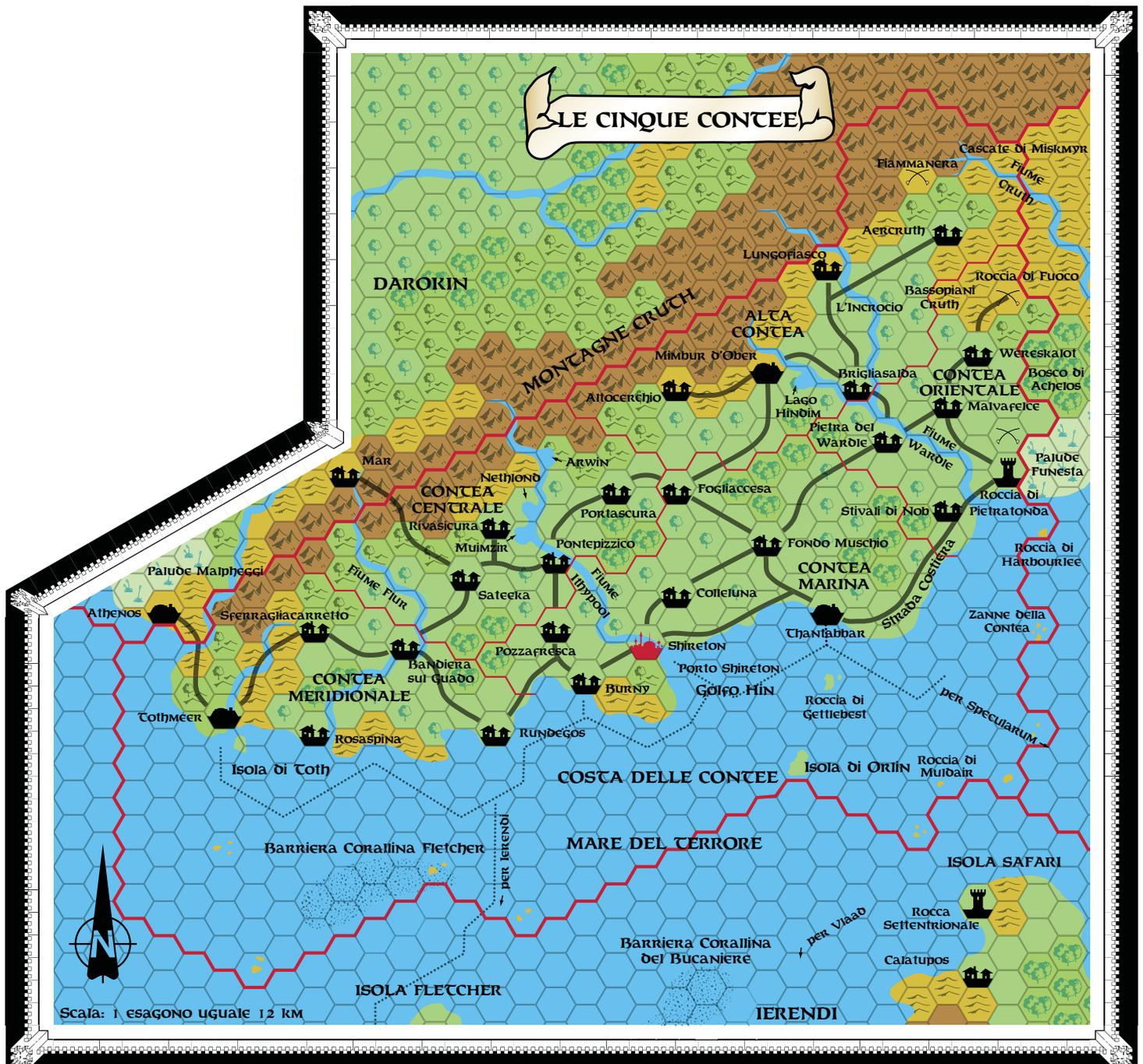
pirati hin tiene al sicuro le Contee dagli attacchi navali, dai blocchi navali o dall'occupazione da parte delle nazioni rivali, quindi gli Sceriffi chiudono un occhio sulla pirateria hin. Anche per questo non ci sono leggi contro la pirateria nelle Contee.

Se le azioni malvage a Porto Shireton continuassero incontrollate, o i pirati hin iniziassero a depredare i porti o le navi degli halfling nelle Contee, questa politica di facilitazione cambierebbe necessariamente.

La Flotta delle Contee non dà supporto ai vascelli pirata negli attacchi contro le navi straniere, ma al contrario attacca di frequente gli "invasori stranieri" non autorizzati, coinvolti nell'inseguimento di una nave pirata che aveva provato a dare un morso più grande della sua bocca, o può salvare gli hin dal naufragio di una nave pirata o di un relitto.

I pirati hin non sono così forti da minacciare i regni circostanti, ma ostacolano i capitani dei mercantili. Per

dirla in breve, c'è ben poco da scherzare coi pirati halfling—a meno di non essere un pirata halfling, ovviamente.



Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

Ci vorrebbe un libro molto più grande di questo per mappare e descrivere tutte le Contee nel dettaglio. Tutto ciò che è stato possibile descrivere in queste pagine non è che una rapida occhiata alla nazione.

I dettagli degli insediamenti che qui non vengono riportati sono lasciati al DM; molte cose verranno scoperte solo nel corso del gioco man mano che i personaggi giocanti percorreranno il sentiero dell'avventura e dovrebbero essere modellate dal DM in base alle esigenze di tali avventurieri.

Per prima cosa, consultate la mappa delle Contee. Inizieremo all'estremità settentrionale delle Contee per poi spostarci verso sud-ovest, Contea dopo Contea.

Alta Contea

La più settentrionale delle Contee è una regione selvaggia, in gran parte non popolata, con aspre montagne, spoglie colline tondeggianti interrotte da macchie di arbusti, da pinnacoli rocciosi e da foreste intricate.

Le Zanne pattugliano questa zona costantemente: è una zona pericolosa, molto frequentata dai mostri e dove sono frequenti le incursioni degli orchetti. Le sorgenti del fiume Cruth e le profondità di Boscoscuro sono entrambi luoghi in cui gli hin di solito non vanno per nessun motivo. Solo gli sciocchi viaggiano per l'Alta Contea senza armi, se non dentro Brigliasalda o Mimbur d'Ober.

La capitale di Alta Contea è Mimbur d'Ober. Probabilmente è l'insediamento più inquinato delle Contee a causa degli scarti derivanti dalla fusione e dalla forgiatura dei metalli. Le miniere, grandi caverne che si aprono nelle montagne intorno ad Altocerchio, forniscono metalli di ogni tipo a tutte le Contee. Nel nord, a Lungofiasco, sono state scoperte nuove miniere, intaccando filoni che promettono di essere i più ricchi e i più ampi trovati finora nelle Contee e, forse, ad eccezione della Casa di Roccia, in tutto il Mondo Conosciuto.

Il lago Hindim, che consiste in un allargamento del fiume Wardle, è ampio e poco profondo. Forma un gigantesco bacino dove il sole riscalda le acque fredde del Wardle superiore a tal punto che il lago abbonda di pesce. Gli hin più intraprendenti gettano qui le loro reti e poi vendono il pesce fino a Brigliasalda, Mimbur d'Ober

e fino alla parte superiore della Contea Marina.

Mimbur d'Ober

Popolazione: 7.000

Clan presenti: Vilbosco, Lietocanto, Lungocervo, Bassoramo, Ruggiottoni, Intrigabacca

Mimbur d'Ober prende il suo nome da un racconto delle Contee di tanto tempo fa. Ober era un contadino le cui terre si trovavano nel luogo in cui ora sorge la città. Era un hin di successo e usò il suo oro per costruire una torre conica di pietra, il suo "Mimbur". Quando morì, furono trovati dei documenti nel Mimbur con un messaggio criptico circa un ricco tesoro; ambra, avorio e giada, tre casse per ciascuno, e "almeno seicentomila" pezzi d'oro nascosti da qualche parte nel Mimbur. Gli hin iniziarono subito a demolire la torre pietra per pietra cercando il tesoro, ma non fu mai trovato.

Nel frattempo, il campo dei cercatori di tesori era diventato un luogo di sosta regolare per carri e viaggiatori, e quando vennero avviate le miniere nelle montagne a nord, nacque la città vera e propria.

Oggi, Mimbur d'Ober è una rude città dagli edifici in pietra sempre indaffarata, con strade acciottolate (i carri pesantemente carichi di minerali rimanevano sempre bloccati nel fango fino a quando le strade non sono state sistemate), in cui è possibile incontrare molti hin stanchi e ricoperti di fuliggine che escono da una forgia o da una fonderia per prendere una boccata d'aria fresca.

Brigliasalda

Popolazione: 850

Clan presenti: Scavafossi

Brigliasalda è un tipico insediamento delle Contee costruito su un incrocio di strade. Ha una buona locanda, La Pipa del Folletto; due taverne un po' trasandate ma confortevoli con prezzi ragionevoli, I Rami di Felcebassa e Il Boccale Traboccante, e una pensione, La Madre degli Scavafossi.

Ha un recinto per il bestiame, una fucina (da Jobbar), un negozio di ferramenta ben fornito (Al Vecchio Tronco), e un mercato coperto utilizzato dagli agricoltori per vendere le merci fresche. Le industrie locali includono Lavori in Legno di Olmyr (carpenteria e riparazioni di carri), Vasi & Fusti di

Mallastyr, Pizzi & Merletti di Lodo, Pesce Fresco da Mallar, Lavoretti e Riparazioni da Osca Henn, e Prestiti & Cambiavalute di Blesk Ombroso. Il clan degli Scavafossi ha qui la sua grande sala e possiede molte fattorie, come pure le Stalle del Ronzino Felice (vendita e noleggio di cavalli).

Aercruth

Popolazione: 450

Clan presenti: Pièveloci, Zursannatch

Aercruth è più recente rispetto alla maggior parte degli insediamenti delle Contee, con molti edifici in legno che mostrano segni di riparazione dopo gli incendi e con un'espansione disordinata. Le sue strade sono fangose e simili al velluto a coste, con marciapiedi di legno qua e là. Il villaggio è il centro nevralgico per le pattuglie delle Zanne locali e per gli esploratori (cioè per gli hin cacciatori e cercatori) della zona, ed è famosa per il suo approvvigionamento sempre rifornito di cibo caldo e ruote da viaggi. Vanta un'ottima armeria, da Olmar Haskin, due taverne fiorenti, L'Hin Barcollante e Il Cervo Morente, e una locanda indipendente, I Sessanta Letti Caldi. Aercruth è una città alla buona, in cui le risse e anche gli scontri armati sono frequenti, ma ci sono non meno di quattordici Krondar in servizio ad una "Gattabuia" fortificata nel centro del paese e mantengono una disciplina stretta e rigorosa.

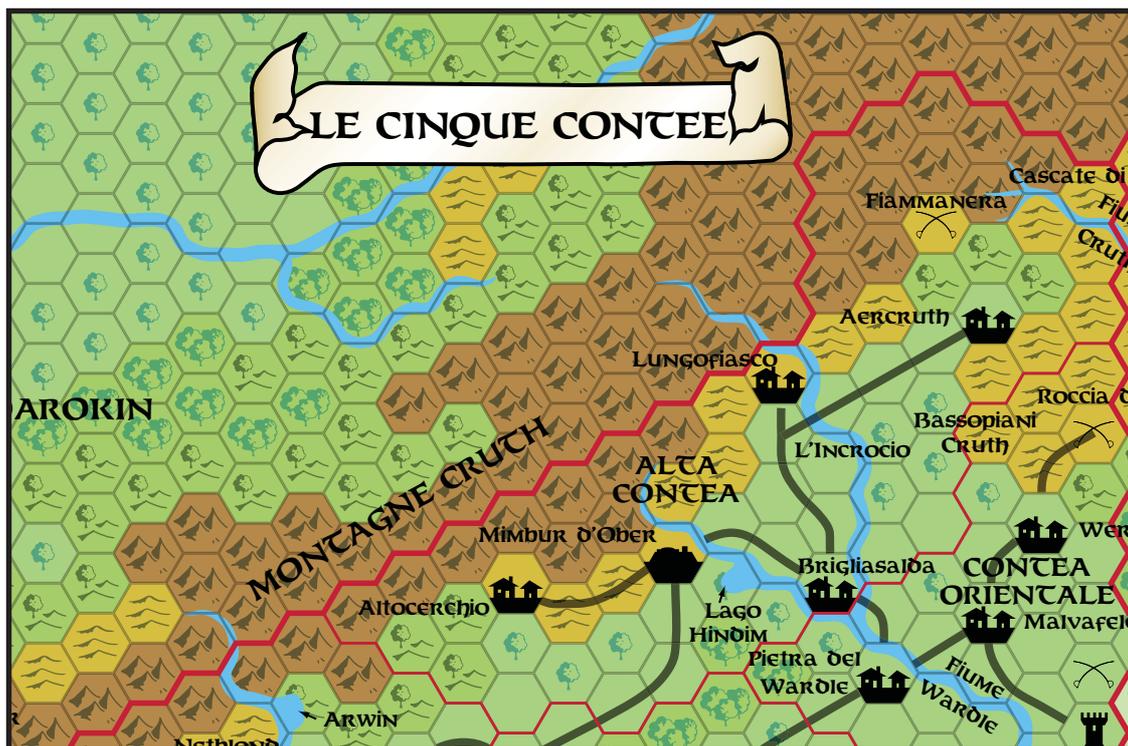
Aercruth è una città che brama il divertimento e la folla si riunisce per ascoltare nuove storie e nuove canzoni, anche se gli abitanti tendono ad essere dei critici piuttosto severi, scagliando boccali di birra contro chiunque produca un intrattenimento meno che incantevole. Ad Aercruth è sempre in fermento un vivace commercio di pony, muli e asini; i nuovi arrivati in città vengono avvisati di stare attenti a non acquistare animali zoppi e sfiniti dal lavoro, riempiti di farmaci antidolorifici e lenimento pur di essere venduti, ma che si rivelano inutili a breve.

Altocerchio

Popolazione: 950

Clan presenti: Ombroso, Pietraguza, Vermepesto, Vagaspinga

Altocerchio viene chiamata così per un antico cerchio di pietre erette che corona una collina erbosa nel centro del paese. L'origine di queste pietre è ormai



dimenticata: erano antiche quando il Popolo Gentile era ancora fiorente prima che arrivassero gli hin. Nel corso degli anni i cercatori di tesori che qui venivano a scavare (una pratica ora proibita dallo Sceriffo di Alta Contea) hanno riportato alla luce molte ossa, ma nessun tesoro. I resti rinvenuti appartengono ad elfi, nani, orchetti ed umani, e sono così antiche che di solito si sbriciolano in polvere quando vengono toccate. La collina potrebbe essere composta in larga parte da queste spoglie.

Oggi, Altocerchio è il centro indaffarato delle miniere più antiche di Alta Contea. Le sue larghe strade di ghiaia sono state consumate dal passaggio di molti carri e trasformate in profondi canali al di sotto del livello del terreno circostante; per ridurre l'erosione, è stato piantato del muschio ai margini della strada e si è fatto di tutto per far crescere gli alberi. Quindi, Altocerchio è un posto molto bello, spesso avvolto dalla nebbia nelle mattine più fredde. Altocerchio vanta una locanda superiore alla media, antica e confortevole, L'Antico Anello di Pietra. Comoda per gli hin, vale a dire: le mura di pietra spesse un metro e venti delimitano delle camere alte un metro e mezzo o anche meno, le scale sono buie e strette, e alcune porte sono alte un metro e venti. I visitatori di Altocerchio più alti di solito soggiornano alla locanda più nuova, la Felceriva, all'estremità nord

del villaggio. Si dice che i migliori fabbri delle Contee lavorino ad Altocerchio; certamente i migliori ferri di cavallo provengono da qui. Molte delle storie raccontate nelle taverne (Il Minatore Stanco, Gli Stivali e il Gatto, La Gola Secca) riguardano miniere perdute nelle vicine colline, fantasmi di nani e creature anche peggiori che infestano il Wardle superiore ad ovest del villaggio. Certo è vero che ogni anno alcuni hin scompaiono nelle montagne vicine al villaggio, ma se è per questo ne spariscono molti di più a nord di Aercruth, e nessuno ne parla.

Lungofiasco

Popolazione: 700

Clan presenti: Fremefelce, Zuccavuota, Saltafossi

Lungofiasco è un insediamento abbastanza recente, un villaggio indaffarato fatto di edifici di pietra grezza stipati in una valle dove miniere più nuove e ricche sono state avviate negli ultimi trenta inverni. Carri di macerie di pietra vengono costantemente trasportati attraverso il paese e poi ribaltati lungo il lato della strada tortuosa che porta fuori dalla valle per formare un enorme cumulo di scarti pietrosi.

Gli hin lavorano per lunghe ore sottoterra e quando tornano stanchi in superficie non hanno la forza di fare molto altro, a parte bere e dormire. Ogni quarto

giorno di lavoro ciascun hin deve, per ordine dello Sceriffo, riposare in superficie; molti hin durante il loro "quartogiorno" semplicemente dormono. Le medicine e le cure a Lungofiasco sono probabilmente le migliori di tutte le Contee; in effetti i tre clan che risiedono qui non hanno alcuna intenzione di veder morire di stenti la loro discendenza.

Gli hin troppo giovani o deboli per lavorare nelle miniere fanno costantemente escursioni sulle colline circostanti, alla ricerca di nuove vene di minerali abbastanza ricche da permettere l'apertura di altre miniere; nel corso degli ultimi dodici anni, sono quattordici i nuovi pozzi aperti grazie a queste ricerche.

Lavorare nelle miniere è diventato una sorta di obbligo per gli hin di Lungofiasco. Alta Contea attira tutti gli hin più ambiziosi e bramosi delle Contee: mentre un hin della Contea Marina altrettanto laborioso potrebbe dire "basta per oggi", il minatore di Lungofiasco si strofina gli occhi stanchi con le dita intorpidite e attacca la roccia con piccone e martello per un'oretta ancora.

C'è metallo prezioso in abbondanza a Lungofiasco, anche qui se le gemme sono più rare rispetto al sud. Il furto non è molto diffuso: pochi ladri possono sgattaiolare via con un carro di minerale grezzo senza essere scoperti. Il minerale lavorato qui viene sorvegliato attentamente dai clan e

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

le armi sono sempre a portata di mano, perché questa è la regione degli orchetti. I nani sono stati avvisati che gli hin di Lungofiasco tendono ad attaccare a vista ogni esponente della razza nanica, "giusto per essere sicuri".

L'unica locanda di Lungofiasco porta un nome curioso, Il Fungo Errante, basato su un famoso mostro che i primi hin che esplorarono la valle dovettero uccidere prima di poter iniziare a scavare in modo sicuro. Gli hin più anziani dicono che queste strane creature (carnivore e molto pericolose) non si sono estinte, ma si sono semplicemente ritirate sulle montagne ad ovest, dove aspettano incauti orchetti o hin che si avventurino da quelle parti. Le taverne di Lungofiasco sono La Rosa Nera, La Ruota del Carro, e Lo Scaldapiedi del Vecchio Hin.

L'Incrocio

Popolazione: Nessuna (vedi di seguito)

Clan presenti: Dubitosi

L'Incrocio non è un insediamento, ma semplicemente il luogo d'incontro delle strade che scendono da Lungofiasco e da Aercruth, che qui si uniscono per poi continuare verso sud verso Brigliasalda ed il resto delle Contee. La locanda L'Incrocio segna la congiunzione delle strade: è una locanda fortificata costruita con lo stile delle case rotonde popolari a Wereskalot (vedete la voce relativa a quel villaggio), adatta sia agli hin che ai forestieri.

Nei pressi della locanda si allargano a macchia d'olio le varie fattorie del clan dei Dubitosi, che si estendono ad est della strada fino ai fitti boschi senza nome indicati nella mappa della Contea. La licanthropia era molto diffusa nella zona alcuni anni fa e si dice che la foresta sia infestata da mostri anche peggiori. Si racconta anche della presenza di un tesoro perduto situato in una ricca fortezza dei nani che si trova sottoterra, da qualche parte nella foresta.

Contea Orientale

Questa è la parte delle Contee più visitata dai non hin, che arrivano a Wereskalot attraverso le colline a nord del Bosco di Achelos. Le colline sinuose piuttosto brulle a nord di Wereskalot cedono il posto ai terreni agricoli ricchi e leggermente ondulati che ricoprono quasi tutta questa Contea, ad eccezione di alcune piccoli

boschi ad oriente della Pietra del Wardle. Gli hin pattugliano frequentemente tutta la Contea Orientale, non solo lungo i confini, per evitare che forestieri non hin si intrufolino inosservati più in profondità nelle Contee, anche se è consentito ai visitatori di viaggiare liberamente nelle Contee. I non hin che arrivano in forze, armati fino ai denti e privi di uno scopo immediato o che non siano dediti al commercio di beni, potrebbero benissimo essere fermati e ritrovarsi in un duro faccia a faccia con una pattuglia hin. Molte pattuglie da queste parti sono rafforzate da Maestri hin o da maghi umani assoldati per questo scopo, dal momento che gli incantatori umani in passato hanno dato parecchi problemi. La vicinanza della Contea Orientale alla Baronia dell'Aquila Nera le ha valso il soprannome di "Guardia Nera", e in effetti gli hin qui vigilano attentamente sulla vicina Karamaikos.

Wereskalot

Popolazione: 950

Clan presenti: Dainolesto, Occhiolungo

La capitale della Contea Orientale è stata insediata in questo villaggio del nord, preferito ai villaggi di Malvafelce o a Rocca di Pietratonda a causa della sua tradizionale importanza come centro di scambi commerciali con il resto del mondo e per via dei mal di testa che spesso toccano allo Sceriffo qui assegnato. Questo indaffarato luogo di scambi merita una particolare attenzione perché è l'insediamento più accessibile e frequentato dalla maggior parte dei visitatori delle Contee, ancor più di Shireton e di Porto Shireton.

Wereskalot (l'origine del nome è sconosciuta, forse potrebbe avere qualcosa a che fare con i licanthropi, ma anche no) si trova in una valle a forma di ciotola circondata da praterie in campo aperto; gli hin molto tempo fa hanno deciso che sarebbe stato meglio limitare i contatti con il mondo esterno in un unico punto di scambio che potevano facilmente tenere sotto controllo, e Wereskalot è appunto questo.

Le case di Wereskalot sono differenti rispetto alla maggior parte di quelle che si trovano nelle Contee a causa del compito che il villaggio ha avuto nel tempo e in effetti gli halfling qui vivono in abitazioni leggermente più sicure. La tipica dimora hin, all'interno o nei pressi di Wereskalot,

è una casa rotonda ad un piano, fatta di mattoni di fango e di blocchi di pietra, su cui troneggia una torre di pietra di tre o quattro piani anche detta "torre di guardia". La casa è circondata da una palizzata di tronchi che racchiude una striscia di giardino e una stalla per muli, pony e asini. Di solito ci sono un pozzo e un pollaio. Le cantine di stoccaggio degli Hin qui sono profonde e hanno sempre una "via di fuga" ben nascosta e difficile da trovare (dalla superficie).

Quasi ogni torre di guardia ha una piccola balista che spara giavellotti o una catapulte, e gli hin si divertono a sorprendere gli intrusi che nella notte scalano le palizzate o i cancelli con trappole a molla basate su piccoli archi armati. Un tipico arco a molla viene montato su un treppiede ben lubrificato e ruota con la velocità di un fulmine e in silenzio per sparare verso chi tocca il filo della trappola ad esso collegato. L'arco viene attivato toccando un filo posto appena all'interno della palizzata o della porta o lungo la cima della palizzata e di solito viene regolato per sparare a 120 centimetri dal suolo (al di sopra dell'altezza di un halfling). Un'estremità del filo (che è di solito una corda cerata) viene collegata anche a dei pezzi di metallo vecchio e arrugginito così raggruppati che cozzano l'uno contro l'altro a mo' di allarme se il cavo viene reciso o se l'arco viene innescato. Nel corso degli anni, molti ladri hanno imparato a darci un taglio e a tentare la loro fortuna altrove, ma ce n'è sempre uno o due in fase di addestramento che tenta la sorte sbattendoci il muso.

Wereskalot ha una grande piazza del mercato all'aperto nel centro del villaggio, dove i commercianti ambulanti possono esporre le loro bancarelle. Ha due buone locande (la Sentinella della Contea e la Locanda degli Alberi Antichi) e tre ottime taverne (la Caraffa all'Aurora, il Bacio della Fanciulla e il Cacciatore Hin).

Wyrl Occhiolungo, che ha un negozio nel villaggio dove vende armi pronte all'uso di buona qualità ed è noto ovunque per le eccellenti armature che realizza su misura per i clienti. È molto costoso e possono volerci fino a due mesi per un'armatura completa di piastre, che comunque viene fatta alla velocità del lampo, ma possono sembrare anni per un avventuriero che va di fretta.

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee



Rocca di Pietratonda

Popolazione: 2.900 (capacità massima in tempo di guerra: 8.000)

Clan presenti: Pièdinviaggio

Questa fortezza fatta di mura di pietra rinforzata oggi vigila sulla costa e sulla Palude Funesta, proteggendo le Contee da un'eventuale invasione da oriente. Possiede grandi torri e un doppio anello di ampie e alte mura costellate da catapulte a lunga gittata.

L'ex villaggio di Pietratonda era un porto di pescatori tenuto in vita dal commercio col Karameikos. Molto commercio marino continua ancora in modo segreto, ma passa attraverso i porti più a sud della Costa delle Contee, tramite dei punti di scambio allo Scoglio di Harbourlee o altrove, piuttosto che qui. Oltre la metà della popolazione di Pietratonda è costituita dall'esercito permanente delle Zanne della Contea Orientale, noto come "Il Reggimento della Guardia Nera". La maggior parte degli altri hin in città sono del clan dei Pièdinviaggio che abitava qui prima che il villaggio fosse fortificato e a cui viene ancora permesso di pescare nelle loro piccole imbarcazioni traballanti al di fuori del porto della Rocca. Gli ufficiali delle Zanne controllano regolarmente tali imbarcazioni per impedire il contrabbando, il che costringe i contrabbandieri dei Pièdinviaggio a fare scalo al villaggio di

pescatori degli Stivali di Nob per scaricare la loro merce, prima di tornare al porto d'origine.

Rocca di Pietratonda è un posto tranquillo e abbastanza scanzonato a dispetto delle imponenti mura di pietra e delle tante truppe. I non hin però saranno continuamente controllati e messi alla prova; c'è una paura costante di qualche colpo basso da parte del Barone dell'Aquila Nera. I cavalli vengono addestrati a Rocca di Pietratonda per utilizzarli nell'esercito e la maggior parte delle armature utilizzate dalle truppe delle Contee viene fatta qui. Se siete di taglia halfling, ci sono più di 8.000 camicie di maglia ben oliate per il vostro uso personale, sempre se riuscite a sgraffignarne una evitando gli occhi vigili delle guardie. Le guardie sono molto attente perché qui sono custodite anche lance, frecce e spade in numero sufficiente a colare a picco numerose navi mercantili e abbastanza cibo stipato qui da alimentare tutte le Contee per un mese, anche se la maggior parte delle cibarie non ha un aspetto tanto invitante (si parla di tonnellate di rape crude e di radici di pastinaca). Il cibo viene costantemente fornito da tutte le Contee dietro ordine degli Sceriffi, che pagano per tutto questo vendendo nel Karameikos il cibo che è immagazzinato da più tempo o facendolo tornare nel resto delle Contee per la vendita e il consumo.

L'unica locanda nella Rocca è gestita dalle Zanne, in modo da poter tenere sotto controllo la gente che viene e va, ed è conosciuta come Il Pescatore Felice. Ci sono solo cinque taverne in città in modo che le folle di bevitori—principalmente soldati—siano tenute sotto controllo da parte dei Krondar e degli ufficiali maggiori delle Zanne. Si tratta delle Braccia di Roccatonda, del Soldato Stanco, dello Spettro Addormentato, del Barile Scricchiolante e dell'Oscuro Recinto (elencati in ordine decrescente di pulizia e di qualità). I negozi nella Rocca sono spartani, ma ben forniti.

Il governatore effettivo della Rocca nelle vicende pratiche e quotidiane è il Comandante della Rocca, l'Eroe Cavaliere e Generale delle Zanne Jolthiir Guerraccio (8° livello, ha sempre con sé una *spada +1, fiammeggiante*, un'arma descritta nel *Manuale delle Regole Expert* di D&D). Jolthiir ha un deposito privato di pozioni di guarigione che userà per aiutare sé stesso o coloro che prestano servizio per le Contee, o gli hin nelle vicinanze, e sono in difficoltà.

Malvafelce

Popolazione: 800

Clan presenti: Fieronaso, Zappasolco, Radunalingua

Malvafelce è un villaggio trafficato e fiorente dove molti mercanti hin acquistano

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

carichi di cibo fresco da esportare attraverso gli Stivali di Nob per venderli nelle Ierendi o nel Karameikos, e dove molte merci importate da Werescalot passano di mano.

Questo villaggio è l'equivalente halfling della "stazione di commercio" di Werescalot ed un centro di artigiani hin. Ci sono molti piccoli negozi che producono abbigliamento, articoli in pelle, mobili raffinati e persino vetrate colorate. Qui fioriscono ceramiche, biancheria e ricami e vengono scolpiti parecchi dadi da gioco. Molti marmi vengono qui modellati con l'argilla tinta e trattata in modo speciale, rifiniti con smalti contenenti ingredienti segreti e misteriosi che danno ai marmi una certa lucentezza o una particolare sensazione al tatto. Qui si possono trovare anche piante esotiche provenienti da altre terre, e i germogli vengono venduti ai mercanti hin per portarli nelle zone più interne delle Contee.

Malvafelce è un luogo felice e vivace caratterizzato da una grande bellezza, con molti alberi di grandi dimensioni posti al centro dell'insediamento, tanto che alcune case e alcuni negozi sono costruiti tra le loro radici o tra i rami più bassi. Le famose "malvafelci" da cui deriva il nome del villaggio, che non crescono in nessun altro luogo nel Mondo Conosciuto, hanno radici bianche, molli e spesse che producono un olio profumato e raffinato usato nelle lampade e nella creazione di unguenti e lassativi profumati. Il negozio Il Profumo Perfetto di Mikkal di Malvafelce è il principale fornitore di prodotti finiti di malvafelce, ma quasi tutti nel villaggio si danno da fare nell'uso della malvafelce.

La locanda più importante del villaggio è La Bacchetta del Mago, gestito dallo stregone (umano) Berek Shindel che ancora pratica la magia dietro compenso ed è sposato con l'halfling Ammagil Radunalingua. I viaggiatori possono anche soggiornare a Bucablu, una locanda scavata sotto le radici di un albero gigantesco e abbastanza grande per gli esseri umani e per gli elfi, in quanto il suo titolare, Tethi Lunghedita, si prende cura di tutti. Possono cenare e bere presso la Taverna del Fosso Nebbioso o in bettole un po' più piccole come la Strada per Roccatonda e la Viverna Ferita.

Malvafelce è un luogo umido, spesso nebbioso, e in quei particolari momenti i

forestieri descrivono il colore predominante del luogo come un "azzurro nebbioso". C'è una bella scuderia a Malvafelce gestita dal clan Zappasolco, in cui si possono acquistare e vendere cavalli, e sono pure addestrati, allevati e curati.

Pietra del Wardle

Popolazione: 300

Clan presenti: Collebirra, Trembalzo, Stincodilegno, Solcapietre, Ruscelletto
Questo villaggio è un centro di fresatura: i mulini su e giù per il Wardle (quasi tutti sulla riva orientale o settentrionale del fiume) macinano gran parte della farina usata nelle Contee. Ci sono ancora due vecchie segherie qui che riforniscono tutte le Contee col legname tagliato dai boschi a est di Pietra del Wardle.

Il villaggio è antico, acciottolato e pieno di alberi e arbusti piccoli e ben potati, con una pavimentazione di pietra dal lastricato irregolare e piccole case in pietra con tetti a coppi inclinati o con tegole di legno. Si possono incontrare molti gatti per le strade di Pietra del Wardle: portati inizialmente dalle terre orientali per tenere sotto controllo i topi che si annidavano nei mulini, da allora hanno migliorato le proprie condizioni e ora conducono una vita fatta di indolenza interrotta da sporadiche caccie a qualche uccellino. Pietra del Wardle è anche il luogo in cui vengono prodotte gabbie di legno per uccelli, alcune delle quali decorate in maniera peculiare.

Ci sono molti salici sulle rive del Wardle, dove gli alberi che hanno prodotto il legname migliore furono tagliati molto tempo fa. Pietra del Wardle è una dimora felice, sebbene piuttosto umida, per gli hin abbastanza benestanti, ma mancano gli hin veramente ricchi che si trovano a Malvafelce o a Fondo Muschio, i due villaggi più vicini sulla Strada Costiera.

La vecchia locanda di pietra del villaggio è conosciuta (per ragioni dimenticate) come Il Mantello del Chierico. Ci sono anche due piccole pensioni sulla strada principale: Da Sevelda, gestita da Sevelda Ditadargento, una hin dai modi gentili che tuttavia sarebbe piuttosto dura da affrontare in una rissa, visto che è di 5° livello; e il Belvedere, che sorge su una collinetta e si erge per quattro piani con un'ottima veduta sul Wardle. Il Belvedere è gestito da Chojam Alberombroso, un

vecchio e burbero hin che a coloro che si siedono pazientemente e gli offrono da bere può raccontare quasi tutte le storie di tesori e le leggende di fantasmi più famose nelle Contee.

Le taverne del villaggio sono luoghi tranquilli e ordinari, e sorgono ai lati dell'Ufficio dello Sceriffo locale, che conta solo quattro Kronnar. Si tratta del Boccale delle Cascate Strombettanti (chiamato così per le piccole rapide sul Wardle, scomparse da tempo a seguito della costruzione dei mulini) e della Strega del Wardle, così chiamata a causa di un'abitante del villaggio morta da tempo che aveva misteriosi poteri magici.

La Strega del Wardle era un'umana proveniente da Glantri che fu trovata morta nella sua dimora a causa di una magia sconosciuta, presumibilmente per mano di qualcuno—o di *qualcosa*—che l'aveva seguita da Glantri e alla fine l'aveva trovata. La strega visse in una capanna sulle rive del Wardle poco sopra il villaggio, e gli hin più vecchi possono mostrare il posto ai viaggiatori. I PG dovranno scavare parecchio prima di trovare ciò che è rimasto degli oggetti posseduti dalla strega, ovvero una *sfera di cristallo* avvolta in un *mantello elfico* e seppellita in una cassa molto in profondità sotto alcuni alberelli di salice. L'intera area irradia una debole aura magica a causa dei molti incantesimi usati dalla strega e da chi in passato ha cercato di trovare qualsiasi conoscenza magica che potesse aver lasciato dietro di sé, per cui gli incantesimi di rilevazione saranno inutili. I dettagli sugli oggetti magici della strega si trovano nel manuale del DM del set Base.

Si racconta che ci sia una *maledizione* sugli oggetti della strega che potrebbe evocare qualche terribile mostro se mai venissero scoperti, ma siccome nessun hin che vive a Pietra del Wardle ha mai trovato uno dei tesori della strega, la verità su questa voce non può che essere verificata per esperienza diretta.

Stivali di Nob

Popolazione: 150

Clan presenti: Lentoceppo

Questo povero e diroccato villaggio di pescatori è piccolo e smorto. Spesso sferzato dalle fredde tempeste che attraversano il Golfo di Halag, è un luogo freddo e umido dove tutto ciò che non è

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

fatto di pietra marcisce presto. Fino a poco tempo fa i soli abitanti del luogo erano i membri dell'unico clan che vi dimorava. Nel villaggio aleggia costantemente una discreta puzza di pesce.

Dappertutto si possono notare barche da pesca parzialmente riparate o marcite, mentre le reti vengono appese sulle vecchie navi in disarmo e sui tetti spioventi di ardesia della maggior parte delle case per asciugarsi e per le riparazioni.

Il piccolo porto ha una spiaggia di ciottoli su cui vengono ormeggiate le circa ventisei barche da pesca attualmente in uso. Le barche sono tutte piccole imbarcazioni che possono essere portate a terra da una dozzina di hin. C'è anche un molo di pietra più recente, che incorpora parzialmente il vecchio porto, e che è sempre occupato da navi che caricano o scaricano merci.

Il piccolo e losco traffico di contrabbando tra il Karameikos e le Contee che non è gestito dai pirati di hin avviene anche attraverso gli Stivali di Nob, ora che Pietratonda è stata fortificata e sorvegliata dai soldati delle Zanne. Agli Stivali di Nob restano pochi dei soldi di questo commercio, ma i traffici sono cresciuti di volume e ciò ha permesso di riparare le strade del villaggio e di migliorare i frangiflutti del porto, in modo che le acque del mare in tempesta non si riversino più con furia sulla spiaggia e sulle case affacciate sulla riva.

Gli abitanti trascorrono le loro notti nella taverna avvolta dalla nebbia delle Braccia di Nob, guardando il mare e ascoltando gli scricchiolii e i gemiti che provengono dalle barche da pesca. Quando una barca raggiunge il porto, tutta la taverna si riversa sulla spiaggia per spingerla a terra, ingozza il suo equipaggio con stufato e birra calda e riversa il pescato sulla spiaggia dove viene immediatamente salato alla luce delle lampade e riposto in carri coperti. Nessuno paga per questo servizio: tutti gli hin lo fanno semplicemente l'uno per l'altro da sempre.

Negli ultimi anni la taverna ha aperto alcune stanze per la notte, ma gli Stivali di Nob non hanno ancora una locanda vera e propria. È un luogo grigio e rude, con un'indole tutta sua, così ribattezzato a causa di un halfling che tanto tempo naufragò qui e perse i suoi stivali nel fango (senza mai ritrovarli).

Sulla strada tra gli Stivali di Nob e la Rocca di Pietratonda c'è una locanda, La Principessa Assassinata; il suo nome fa riferimento alla bella Navrilstar, la cui storia è descritta ne "La Ballata di Nob Nar" nella Guida dei Giocatori. Nob Nar e il Nob a cui è intitolato il villaggio non hanno alcuna relazione tra loro. La Principessa è gestita dall'avventuriera hin Spiira Magialesta Pièdirame (descritta nella sezione PNG di questo manuale). La Principessa è un luogo lussuoso e ben rifinito scavato in una collina, arredato con molte lampade in ottone finemente decorate e rivestito di pannelli di legno scuri e patinati provenienti dall'interno delle Contee. Alcune camere sono abbastanza grandi da essere comode per gli esseri umani, ma i maghi di Glantri non sono i benvenuti.

Contea Marina

La più ricca e la più popolosa di tutte le Contee è la Contea Marina. Ben più della metà degli hin della nazione vivono nella Contea Marina, che ha tre porti e comprende il corso di due dei più grandi fiumi delle Contee, il Wardle e l'Ithypool.

Il promontorio tra Burny e il Golfo Hin è formato da colline alte e battute dal vento che scendono fino al mare dove precipitano in scogliere rocciose alte fino a centocinquanta metri. Gran parte della contea è verdeggiante e composta di pascoli lussureggianti e di campi agricoli che digradano dolcemente verso il mare. Sono rimasti dei boschi molto fitti solo a est di Fogliaccesa e nella spiaggia sottovento delle Scogliere di Burny, ma boschi meno fitti si trovano a nord di Colleluna, a est di Thantabbar e a nord-est di Pozzafresca. La foresta copriva una volta tutta questa zona e ha fornito alcuni dei migliori legnami a tutti i regni costieri fino alla lontana Thyatis. La maggior parte degli alberi alti e relativamente dritti sono ormai scomparsi, ma alcuni rimangono; la loro potatura o abbattimento è attentamente controllata dagli Sceriffi e dai Maestri Hin locali.

La Contea Marina è soprannominata "Contea Bagnata" a causa delle numerose tempeste di pioggia e delle nebbie che salgono dal mare e spesso la avvolgono per lunghe giornate nascondendola sotto un mantello di umidità. A meno che una tempesta non salga durante la notte tuttavia,

la nebbia si diffonde normalmente nelle ore buie e si allontana quando arriva l'alba. Il sole tende a brillare luminoso e caldo dopo una tempesta e asciuga le cose in modo accurato. Le migliori fattorie della Contea Marina hanno tutte opportune opere di irrigazione e di drenaggio per far comunque crescere le coltivazioni a dispetto delle condizioni meteorologiche che cambiano rapidamente.

La capitale delle Cinque Contee, Shireton, e il vicino Porto Shireton, sono descritti in una sezione separata dopo questa panoramica generale sulle Contee.

Thantabbar

Popolazione: 10.000

Clan presenti: Chiarafoglia, Argentovivo, Testadura, Tempestini

Questo porto calmo e ricco di affari senza problemi si trova ad est di Porto Shireton, lungo la costa. Le merci vanno e vengono dal villaggio attraverso la Strada di Fondo Muschio e il suo porto affollato viene visitato dalle navi di tutte le vicine terre costiere. Molti non hin vivono a Thantabbar perché la trovano piacevole, relativamente pulita e silenziosa.

Thantabbar è stata fortificata tempo fa senza troppa convinzione. Le mura e il forte continuano a sorvegliare il commercio indaffarato della città. Le carovane arrivano e partono ogni giorno, e il porto non dorme mai.

Thantabbar sembra sorprendentemente priva di intrighi e rancori. Ciò potrebbe essere dovuto al fatto che gli hin dal cuor leggero vivono e si divertono normalmente senza mescolarsi ai non hin, che possono quindi occuparsi dei propri affari (senza troppa pubblicità). Il vero stato delle cose a Thantabbar è conosciuto solo dal DM; certamente gode di una buona reputazione come uno dei porti più puliti e più sicuri rispetto a qualsiasi altra parte del Mondo Conosciuto.

Quattro volte all'anno Thantabbar ospita grandi Festival—a parte i tradizionali giorni di festa per gli hin—in cui gli hin cercano di acquistare o vendere merci rare ed esotiche e si radunano per esaminare le merci portate appositamente dalle più lontane parti del Mondo Conosciuto. Senza dubbio, anche durante questi festival hanno luogo diversi commerci segreti; i Kronandar sono sempre

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

allerta, ma in generale considerano i Festival uno sbocco sano per i fuorilegge.

All'interno delle mura di Thantabbar ci sono diversi parchi gradevoli, ciascuno con un laghetto. Questi laghetti fungono come approvvigionamento idrico di emergenza oltre che da ornamento, e per legge c'è una multa molto salata per chi inquina l'acqua nuotando, urinando, lavandovi i panni o gettandovi rifiuti. Viaggiatori, siete stati avvertiti.

Le attrazioni principali di Thantabbar sono Fortezanna (il Castello di Thantabbar), sede delle milizie locali; le Scuderie di Sulshar, una scuola di equitazione gestita dall'Eroe Cavaliere Bulzim Sulshar (8° livello); l'Armeria del Lupo (Lupo di Guerra è un fabbro umano molto esperto con 18 in Forza e Destrezza, ed è un guerriero del 4° livello); e la Torre di Shumbril.

La Torre di Shumbril è la dimora della graziosa Alace Shumbril dalla parlata morbida, una maga del 7° livello. È piuttosto solitaria, ma possiede e custodisce il Negozio delle Magie e dei Misteri Hin, che vende pozioni e componenti per gli incantesimi.

Thantabbar ha una guarnigione di 30 Krongdar, il che può avere il suo peso nel mantenere la tranquillità del luogo.

Fondo Muschio

Popolazione: 650

Clan presenti: Lappaspina, Guadaflussi, Alberombroso

Il grazioso villaggio di Fondo Muschio si trova in una piccola valle coperta dagli alberi dove si incontrano due strade: la Strada Costiera, da Shireton a Pietra del Wardle nella Contea Orientale; e la Strada di Fondo Muschio, che va da Thantabbar verso l'interno delle Contee attraverso Fogliaccesa. Fondo Muschio si trova al centro di quello che una volta era un bosco fitto, ma che ora è formato da pascoli sinuosi e da campi coltivati. È una comunità tranquilla e prosperosa, che vede molto traffico sulle strade, dal momento che si trova così vicina a Thantabbar e a Shireton.

Ai viaggiatori Fondo Muschio è nota per la sua bellezza ombreggiata e piena di muschio, e dove sorgenti cristalline forniscono acqua fresca e potabile sia per cavalli che per gli hin. Le vecchie case del villaggio, principalmente in legno, si

trovano soprattutto sul lato settentrionale della Strada Costiera, scavate nelle colline che si innalzano alle loro spalle.

Al centro della città sorge l'Ufficio dello Sceriffo (otto Krongdar sono di stanza qui, due per il villaggio e sei Krongdar di pattuglia), un edificio in pietra affiancato da un lato dall'unica taverna di Fondo Muschio e dall'altro da una delle due locande della città.

La taverna, Il Cavaliere Silenzioso, è accogliente, economica e poco illuminata e si riempie di clienti nelle calde notti estive. La locanda del villaggio si chiama invece Nuova Locanda e ha sostituito la vecchia locanda, L'Avvoltoio Verde, che si è incendiata qualche anno fa (l'hanno ricostruita sullo stesso luogo). Ha prezzi al di sopra della media, ma offre servizi e alloggi discretamente buoni.

All'estremità occidentale del villaggio, distante una lunga passeggiata dalla taverna e dal laghetto del villaggio, si trova la Locanda di Fondo Valle: più grande, fresca e meno costosa della Nuova Locanda, si affaccia sulla collina con una serie di strutture lignee inclinate tutte unite, come rami di un albero gigantesco. È un posto incantevole, ma c'è un grande rischio di incendio, quindi non sono ammesse candele, lampade o cose simili, tranne nella grande sala da pranzo all'entrata dell'albergo, il che comporta un sacco di inciampi e di imprecazioni da parte degli ospiti non hin che al buio cercano di trovare le loro stanze lungo le scale a tarda notte. Dei funghi luminosi vengono raccolti e posizionati nelle travi del tetto per aiutare a leggere i numeri delle stanze e per evitare che gli ospiti si introducano nelle stanze sbagliate, ma questi funghi sono in grado di muoversi e sono soliti allontanarsi da dove la loro illuminazione servirebbe, finendo per andare in luoghi più caldi e confortevoli, come i letti occupati dai clienti. Tuttavia, la Locanda di Fondo Valle è il luogo di ritrovo preferito da molti avventurieri stagionati del Mondo Conosciuto, che amano sedersi tra le sue ombre e parlare delle grandi gesta compiute nei tempi antichi e di come in generale sia peggiorato il mondo.

Fogliaccesa

Popolazione: 200

Clan presenti: Belnaso, Calcamuffa, Fieropasso

A dispetto del suo nome, che può far venire in mente falò e incendi, Fogliaccesa è un tranquillo e incantevole villaggio nel bosco, molto amato dagli elfi e dagli hin che preferiscono vivere vicini alla selva. Si trova all'interno di un boschetto di alberi alti, circondato tutto intorno da campi coltivati all'aperto. Fogliaccesa si affaccia su una strada trafficata che collega la Contea Centrale, l'Alta Contea e la Contea Marina ed è un luogo di sosta molto popolare, con un'ottima locanda e un vivace mercato animato dai vicini contadini.

L'unica locanda, il Mago Bianco, è molto antica e si dice sia stata costruita da un mago umano. Certamente è stata costruita per gli esseri umani e per creature più alte di un hin. In estate ospita i non hin che viaggiano nelle Contee per commerciare con gli halfling, che vengono qui per incontrarli.

Fogliaccesa è sorvegliata da otto Krongdar, due nel villaggio e sei di pattuglia. Oltre a mantenere la pace, i Krongdar si occupano anche di osservare coloro che transitano attraverso Fogliaccesa, in modo che i movimenti di persone sospette o ricercate nelle Contee possano essere facilmente individuati.

Oltre le fattorie ad est di Fogliaccesa si trovano ancora dei boschi antichi e molto fitti che sono la dimora di alcuni hin e in genere abbastanza sicuri. Inoltre, si dice che sei o più Maestri Hin abitino in questi boschi, in particolare Levalas Manosvelta di Contea Centrale. Si dice anche che diversi maghi umani si siano rifugiati qui per ritirarsi dagli intrighi delle terre degli uomini.

Fogliaccesa ha una sola taverna, La Triste Storia, all'estremità meridionale dell'insediamento. La prima delle sue due pensioni, gestita dal clan Fieropasso, è chiamata Moltigiardini, ma è più spesso conosciuta con una certa ironia come "La Fieracasa". La seconda pensione dispone di un giardino murato con antichi alberi ricoperti di edera e una piscina, ed è il luogo preferito dai gruppi di avventurieri e da facoltosi uomini d'affari per organizzare delle riunioni private. Conosciuta come Il Timone di Cristallo, questa casa è gestita da un ex avventuriero halfling, l'Eroe Cavaliere Bellothir Largoscudo, e da sua moglie, la maga umana Ashaera Synribbar (M 9°, AL Legale).

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee



Fogliaccesa è il luogo dove acquistare prodotti agricoli freschi se vivete ad un giorno di distanza, ed è anche il luogo in cui il bestiame e i cavalli vengono scambiati o venduti. I vecchi hin che si interessano al bestiame di valore vengono qui nei mesi estivi solo per guardare gli animali più validi passare di mano.

Colleluna

Popolazione: 100

Clan presenti: Spargifelci, Piéderica, Fracasso, Fortefiasco, Xebel

Questo villaggio ha una meritata reputazione di "luogo fantastico" poiché qui la magia abbonda e gli halfling e gli elfi vivono insieme in pace e allegria. Molti ex avventurieri, hin e non hin, fanno di Colleluna la loro dimora, e gli hin più ricchi, le cui attività si svolgono a Shireton ma che preferiscono una vita tranquilla e bucolica, possiedono qui grandi ville nascoste negli alberi o nel sottosuolo.

Se le Contee dovessero essere invase e nessun esercito si levasse a sbarrare la strada agli aggressori, è questo il luogo che sarebbe più faticoso da conquistare, non le città fortificate di Shireton o Thantabbar e nemmeno la Rocca di Pietratonda. Gli avventurieri che abitano qui (sia quelli ancora in attività che chi si è ritirato a vita privata) padroneggiano quasi tutte le magie conosciute all'uomo, dalle Sette Arti Segrete di Glantri (vedi l'Atlante de I

Principati di Glantri) alle arti poco conosciute dei Maestri Hin.

Caterve di oggetti magici sono qui nascosti e ben custoditi, e chiunque venga a conoscenza della reputazione di Colleluna potrà trovare qui diversi mentori, poiché molti maghi potenti si sono ritirati a vivere in questo villaggio e hanno parecchio tempo libero da impiegare nell'insegnamento e nell'addestramento. I disonesti e gli opportunisti sono tuttavia avvertiti che il vicino della porta accanto di un mentore che stanno tentando di raggirare o di derubare potrebbe essere il migliore amico della vittima, con incantesimi di uno o due livelli più alti di quelli del soggetto stesso!

All'apparenza questa piccola comunità felice è quasi troppo tranquilla per essere così vicino a Shireton. I residenti amano questa armonia e hanno il potere di rendere il villaggio così tranquillo e di mantenerlo in questo modo. Le persone non desiderate potrebbero trovarsi magicamente sottomesse o allontanate in tutta fretta, o potrebbero ritrovarsi disperse in un mezzo ad un campo all'aperto, con un'ottima vista delle campagne circostanti e delle strade che portano altrove. Una volta un ambasciatore thyatiano dalla stupidità particolarmente sconsiderata (alcuni ambasciatori prima di quello attuale) venne a conoscenza della reputazione di Colleluna e mandò una mezza dozzina di agenti per recuperare alcuni oggetti magici.

Gli agenti, ladri di alto livello, vennero tutti fatti ricomparire nelle stanze private dell'ambasciatore, uno per notte, trasformati orrendamente dalla magia per spaventarli, ma per il resto incolumi.

Un'altra diceria hin racconta di alcune forze oscure provenienti da Porto Shireton che lanciarono un'offensiva a mezzanotte contro Colleluna. La mattina successiva, pezzi di varie dimensioni di questi incursori furono trovati su una strada dietro al Porto, accuratamente sistemati in mezzo ad un lago di sangue, per recapitare il seguente messaggio: "NON SIATE DI NUOVO COSÌ SCIOCCHI".

In superficie, Colleluna è una piccola città sonnolenta senza alcuna locanda, anche se ha un boschetto dotato di acqua potabile dove è possibile accamparsi, sorvegliato da due Maestri hin che si preoccupano di restare nascosti per la maggior parte del tempo. In paese c'è una taverna, l'Unicorno Inutile, gestita da un guerriero umano del 30° livello noto come Corwin Bloodstar detto Spadalunga, che ha una regola rigorosa: "nessuna magia può essere usata all'interno della taverna o verso la taverna o contro coloro che sono al suo interno". I viaggiatori vengono avvistati che chiunque crei fastidi potrebbe essere invitato da qualche vecchio abitante del posto ad "andare a regolare i conti fuori", dove l'anziano avventore si sentirà libero di scatenare la sua magia del 30° livello. Ricordate, siete stati avvertiti.

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

Sulla strada a meridione e ad oriente di Colleluna, poco prima che la strada di Colleluna si unisca alla Strada Costiera principale tra Shireton e Fondo Muschio, c'è una locanda che può essere usata da quei viaggiatori che desiderano passare per Colleluna senza fermarsi. È un vecchio posto affascinante scavato in una collina, in modo che sia possibile vedere solo una fontana in marmo bianco che raffigura un hin e un elfo nudi, con l'acqua che fuoriesce dalle loro bocche. È gestita da un Eroe Cavaliere, Simmera Querciavuota (halfing di 8° livello, Legale), e dai suoi compagni di mille avventure Orbold Eridanor (Chirico umano di 10° livello, Legale) e Janszuth Irmpetiir (guerriero umano di 6° livello, Legale, ed ex pirata di Ierendi). La locanda è chiamata il Rintocco dell'Incanto per motivi noti solo ai tre compagni ed è un luogo abbordabile e molto piacevole in cui soggiornare. I viaggiatori che non hanno particolare fretta di attraversare la Strada Costiera spesso si fermano qui; coloro che la usano per passare attraverso Colleluna senza indugiare vengono avvisati che, a meno che essi e le loro bestie non siano inclini a viaggiare di notte, dovranno accamparsi appena dentro la Contea Centrale all'incrocio dove la strada che collega Pontepizzico e Fogliaccesa incontra la Strada di Colleluna.

Burny

Popolazione: 250

Clan presenti: Quizzinglas, Vindelcorso, Guardaboschi

Burny è un piccolo villaggio di pescatori appollaiato in parte su una scogliera accidentata, sopra un porticciolo protetto naturalmente. Come per gli Stivali di Nob, anch'esso è stato rivitalizzato in tempi recenti dal commercio marittimo che vuole evitare un porto vicino più grande, in questo caso Porto Shireton.

Una strada veloce e in buone condizioni attraversa i pendii dei terreni agricoli e collega Burny con Shireton, luogo da cui proviene e verso cui è destinata la maggior parte del commercio marittimo di Burny. Il resto delle merci proviene o è diretto alla Contea Centrale attraverso Pozzafresca e Sateeka, in modo da evitare la congestione di Shireton. Burny esporta anche pesce fresco a Shireton e Pozzafresca, anche se entrambe le città possono procurarsi il

proprio pesce attraverso Porto Shireton e Rundegos.

Burny rimane un posto in gran parte dimenticato, sferzato in inverno dalle feroci tempeste di mare quando il ghiaccio può chiudere le strade e di fatto tagliare fuori Burny dal resto delle Contee. Tuttavia, le fattorie sopra Burny sono la dimora di ben tre clan hin e Burny ha una locanda di tutto rispetto sebbene impoverita, la Luce della Lanterna.

Ha anche non meno di tre taverne: la Cima della Scogliera, il Bungoleir di Burny e il Ponte della Nave. Tutti sono luoghi accoglienti ma consunti, dove gli abitanti del villaggio sollevano una pinta o due e parlano delle vecchie brutte tempeste degli anni passati e dei pirati, e si scambiano idee sul misterioso luogo da cui provenivano gli antenati degli hin prima di arrivare nelle Contee. Nessuno a Burny sa davvero da dove provengano gli hin, ma a tutti piace pensare che loro abbiano un qualche legame con i "giorni antichi" (gli hin in verità sono approdati più lontano verso sud, vicino al promontorio che sale tra Rosaspina e Tothmeer, ma non provate a dire una cosa del genere a nessuno a Burny).

Il Bungoleir di Burny deve il suo nome alla sua posizione sulla strada che curva nell'entroterra e poi a sud-ovest verso Rundegos. La prima strada che seguiva quella via fu costruita da un hin dei tempi antichi chiamato Bungoleir, e gli hin più anziani si riferiscono ancora al tratto di strada tra Burny e Rundegos con il nome "la Strada di Bungoleir".

Pozzafresca

Popolazione: 380

Clan presenti: Guerraccio, Scansarovi, Bassospiazza, Bosconato

Pozzafresca è un villaggio agricolo che, come suggerisce il suo nome, si trova lungo i bordi di una pozza alimentata da sorgenti sotterranee. Pozzafresca è afflitta dagli insetti nei giorni più caldi; se un Maestro è vicino, di solito cerca di portare dal mare una brezza nell'entroterra per mantenere il villaggio al fresco. Le case e i semplici e i fienili di Pozzafresca si trovano in mezzo a macchie di alti pini, molto vecchi e distanziati l'uno dall'altro.

Il confine nord occidentale della comunità, dove si incontrano le strade da Sateeka e da Rundegos, è un indaffarato

alveare di attività dove si trovano numerose piccole fabbriche, tra cui un noto negozio di ruote e un buon fabbro. I clan che si sono stabiliti a Pozzafresca e nei suoi dintorni si sforzano di mantenere la comunità autosufficiente in termini alimentari, in modo che possa trarre profitto da tutto ciò che produce in aggiunta.

Pozzafresca ha una locanda, L'Hin Indaffarato e due taverne, Le Sette Spade e La Vista dal pino. È un posto tranquillo senza un passato scuro o leggende di tesori e cose simili, e preferisce restare così com'è.

Contea Centrale

Essendo il centro tradizionale dell'attività di estrazione mineraria nelle Contee, le miniere della Contea Centrale sono oggi per lo più esaurite e rimpiazzate dai depositi più nuovi trovati nelle Cime Nere dell'Alta Contea. La Contea Centrale è per la maggior parte rurale, con colline e alcuni appezzamenti di boschi folti ed antichi privi di fattorie. Le rive superiori del fiume Ithypool dividono la Contea Centrale in due parti, collegate dalla vivace comunità di Pontepizzico. Sopra "il Ponte", l'Ithypool si allarga in tre laghi, che sono in ordine ascendente Muimzir, Nethlond e Arluin, nomi che derivano da un'abbreviazione dei loro lunghi e antichi nomi elfici. L'Ithypool nasce nelle montagne di Darokin e scorre attraverso una serie di gole e cascate nelle Contee a nord-ovest di Arluin.

Il Fiume Flur fa lo stesso all'estremità sud-ovest della Contea Centrale: anch'esso nasce dalle montagne di Darokin e attraversa la Contea Centrale. Il Flur è navigabile dalla sua foce solo fino a Sateeka e non viene utilizzato per il commercio: le rapide infide e la sua corrente particolarmente forte e fredda ne impediscono l'utilizzo per il tratto ulteriore. L'unica strada che attraversa le Cime Nere, la strada che collega le Contee con l'amichevole Darokin, passa per la valle tagliata dal Flur, seguendo il suo corso d'acqua per passare poi attraverso la prima serie di monti, prima di salire pericolosamente sopra la seconda serie di picchi, per poi scendere a Darokin nel villaggio di Mar.

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

Sateeka

Popolazione: 990

Clan presenti: Elintel, Vagaselva, Piépelosi, Arduoballo, Zoppinpece, Corrisussurro

La capitale della Contea Centrale è un villaggio boschivo noto per le sue case circolari di cedro. Esse si raggruppano tra gli alberi come funghi giganti, e hanno un aspetto comico ma in qualche modo anche appropriato e perfettamente calzante all'ambiente. Sateeka è sicuramente la più rilassata di tutte le capitali, con un'aria sonnolenta e pacifica, nonostante il notevole commercio che transita per le sue strade tra le Contee e la Repubblica di Darokin.

Per difendere il passaggio attraverso le montagne dagli orchetti o da altri invasori, una Zanna è stazionata permanentemente a Sateeka, sebbene di solito si accampi in realtà lungo la strada a nord-ovest del villaggio, ad eccezione del periodo invernale quando il clima diventa più rigido. Quasi 900 hin armati e addestrati possono essere radunati in questa zona entro un giorno per fronteggiare qualsiasi minaccia.

Sateeka è la patria di intagliatori e carrettieri. I commercianti hin qui producono anche candele, formaggi rotondi ricoperti di cera con un forte sapore di cheddar e con una consistenza croccante, saponi profumati e unguenti. Una volta era un centro molto rinomato per la fusione e la lavorazione dei metalli, mentre oggi la lavorazione dei metalli è molto ridotta, sebbene le miniere sopra Nethlond producano ancora argento e un po' di rame che a Sateeka vengono trasformati in lingotti per la vendita e il trasporto nelle altre parti del Mondo Conosciuto.

Sateeka è un posto molto amato dai suoi abitanti, anche se all'interno delle Contee viene considerato un luogo isolato. Ha tre locande, tutte con camere di dimensioni umane per garantire la comodità dei commercianti darokiniani: Il Riposo dei Minatori, sul confine occidentale del villaggio, L'Ippogrifo Affamato, al centro dell'abitato, e Il Canto del Menestrello, sul sentiero est verso Pontepizzico. Ci sono anche due taverne, La Pagnotta e l'Aratro e La Pietra della Contea, entrambe malmesse ma confortevoli.

C'è una Grande Sala degli Sceriffi con una grande prigione sotto di essa e un presidio di 20 Kronnar, quattro assegnati

al villaggio e sedici di pattuglia che sorvegliano la zona verso est fino a Pontepizzico, a ovest fino al fiume Flur e a sud fino ai confini della Contea Centrale.

A sudest di Sateeka si trovano piccole fattorie cinte da mura di pietra, tra le strade che vengono da Pozzafresca e da Pontepizzico. Esse coltivano mais e altri cereali da vendere ai mulini di Rivasicura e di Pontepizzico.

Pontepizzico

Popolazione: 960

Clan presenti: Pièdibrace, Fondovalle, Sgroppacanalì, Fielemarcio, Altopennacchio, Chiostrocaldò

Pontepizzico è così indaffarato e in costante sviluppo tanto quanto Sateeka è addormentata e rilassata. Si trova all'incrocio di due strade nel centro della parte più popolosa della Contea Centrale e fa da ponte sul fiume Ithypool. Essendo un centro di fresatura e un luogo di mercato, ospita un sorprendente numero di clan hin ed è un "luogo con un futuro", da cui ci si aspetta molto. In effetti, gli hin eccessivamente ambiziosi sono talvolta definiti "dei veri Pontepizzicosi": il termine non è del tutto denigratorio, ma si riferisce chiaramente a qualcuno che è ambizioso, impaziente e ansioso di migliorare il proprio stato sociale.

Il suo nome è dovuto ad un minuscolo ponte di assi costruito molto tempo fa, dove gli hin più abili sono soliti "solleticare" i pesci dal fiume (afferrandoli a mani nude e infilando velocemente pollice e dita nelle branchie). Pontepizzico oggi è un villaggio rumoroso di case alte dai tetti scoscesi e dalle chiacchiere appassionate, dove le strade raramente si acquietano, dal momento che i carri rimbombano portando le merci da e per i luoghi più lontani ad ogni ora del giorno.

Qui lavora un famigerato "ricettatore" (che acquista oggetti rubati o di dubbia proprietà, senza fare troppe domande): l'halfling di 6° livello Nordobò Piedelampo, che gestisce un negozio di "cianfrusaglie" all'estremità orientale del villaggio.

Pontepizzico ha anche un deposito di legname il cui proprietario, premuroso ed esperto, Oldbuck Fondovalle, è specializzato nel tagliare su misura il legno mentre il cliente aspetta; e Pelm Shedowhin, un gioielliere e un argentiere

di classe. Dodici Kronnar (quattro per "il Ponte", gli altri di pattuglia) sono assegnati al locale Ufficio dello Sceriffo che si trova proprio al raccordo tra tre vie, dove si tiene il mercato dei prodotti freschi e si svolge la vita del villaggio.

Proprio con vista sul trivio del mercato si trova l'unica locanda di Pontepizzico, un edificio fatiscente a quattro piani chiamata Locanda Sundargun in base al nome dell'avventuriero umano ormai morto che la fondò molto tempo fa. Ora gestita dai fratelli Nip e Horl Guerraccio (halfling di 4° livello), al suo interno è consunta ma confortevole, fornisce pasti per tutti coloro che vi soggiornano e alcuni servizi di prima classe, con conseguente addebito extra. Gli ospiti regolari si fidano ciecamente del trattamento ricevuto, mentre altri considerano i suoi prezzi tipicamente Pontepizzicosi. "Il Ponte" ha anche due taverne, Il Nano Atterrato e l'Orchetto Danzante, e un ristorante, Il Pesce sotto il Ponte. Il ristorante è considerato caro ma di ottimo livello, le taverne sono costose ma decenti. Di tanto in tanto nelle serate calde scoppiano nelle strade delle colossali gazzarre tra gli avventori ubriachi delle taverne, dove gli hin di Pontepizzico hanno l'abitudine di riunirsi tutti insieme per una bella "rissa", squagliandosela abilmente nel momento in cui i Kronnar arrivano in forze. I visitatori coinvolti in tali baruffe troveranno più difficile defilarsi così velocemente.

Lungo l'Ithypool si possono incontrare molti mulini sia sopra che sotto Pontepizzico; le tariffe sono abbastanza competitive e i mugnai sono esperti e ben attrezzati.

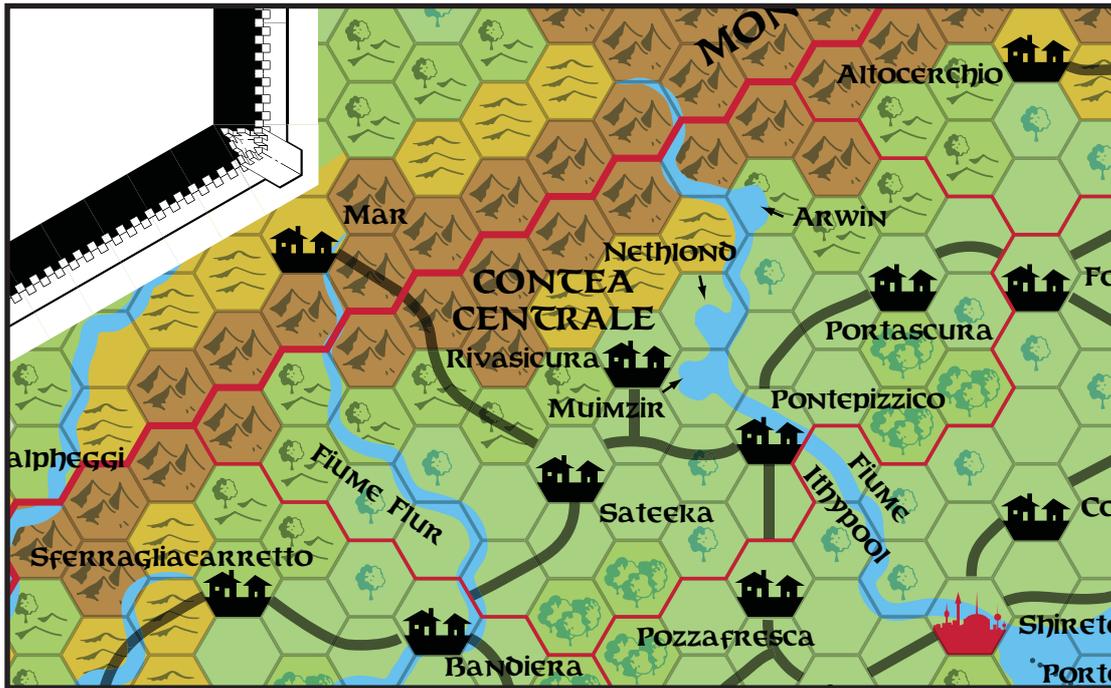
Portascura

Popolazione: 660

Clan presenti: Macchiaspiazzo; Cuordilegno, Passabruma

Questo villaggio è un altro luogo in cui gli halfling e gli elfi vivono pacificamente insieme, sebbene sia anche un centro di produzione di legname, con le fattorie che si stanziano man mano che le foreste vengono ulteriormente abbattute sia a nord che a sud del villaggio. Le dimore di Portascura tendono ad essere in legno e in muratura, con diversi ornamenti di legno intagliato in maniera complicata, fatto che gli vale il soprannome di "case di pane di zenzero".

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee



Molti intagliatori esperti esercitano qui la loro arte: i cestelli da viaggio di Portascura, abilmente intarsiati con il nome del proprietario o con un disegno o con la sommità in legni dai toni contrastanti, sono molto popolari in tutte le Contee e persino tra i mercanti umani al di fuori delle terre degli hin, che li trovano molto ben fatti e contemporaneamente sia solidi che decorativi.

Portascura ospita anche una serie di Maestri Hin e almeno due maghi umani degni di nota: Capellidargento (Delletha Arathim, che proviene dal Darokin, 7° livello) e Junsable Miraeikos (che proviene da Thyatis, 6° livello), entrambi vivono da soli in torri solitarie e ben nascoste in mezzo agli alberi.

L'hin Rolof Cuordilegno (halfling di 6° livello) è famoso a Portascura per gli strumenti musicali di eccezionale qualità che realizza, flauti, arpe e cerviridenti (vedi il Manuale del Giocatore per la descrizione di quest'ultimo strumento). I prezzi di Rolof sono molto alti perché è in ritardo di quasi tre stagioni su ordini commissionati da mercanti che vivono in terre molte lontane, e dato che odia lavorare di fretta quasi quanto detesta tenere la gente in attesa, chiunque desideri 'saltare la coda' dovrà pagare un prezzo molto salato.

Portascura non ha la Grande Sala degli sceriffi che ha Sateeka (la capitale), ma il suo Ufficio dello Sceriffo è quasi identico per dimensioni a quello di Sateeka, anche

se qui si trovano solo nove Krondar, due per sorvegliare il villaggio e sette per pattugliare le vallate attorno a Arluin e all'Ithypool superiore, facendo attenzione ai mostri e ai fuorilegge occasionali che scendono dalle montagne o dai boschi degli altipiani.

Il villaggio in sé è un posto pacifico dove gli abitanti sembrano condividere l'abitudine di cantare o fischiare mentre lavorano. Le nuove fattorie sono state edificate sia a nord che a sud di Portascura, man mano che la foresta veniva abbattuta, e gli agricoltori qui si sono specializzati in colture di radici e di meloni di vario genere, che portano poi ai mercati di Pontepizzico e di Fogliaccesa.

C'è anche un'azienda vinicola di recente istituzione a Portascura: gli hin delle Contee sono orgogliosi di avere un nuovo vino di loro proprietà esportabile in tutto il Mondo Conosciuto, ma non sono ancora sicuri che la sua qualità durerà nel tempo, visto che l'azienda vinicola è in attività da sole sette estati. Produce un vino scuro, ambrato e marrone con un forte sapore fruttato o che sa di noci, un gusto peculiare che è molto amato dall'ambasciatore karamaikano e da quello thyatiano nelle Contee e viene accolto con sempre maggior favore da altri umani man mano che gli anni passano. Resta da vedere se la preferenza di Lord Caine per questo vino sia autentica o derivi semplicemente dal suo sapore forte, che può facilmente mascherare le

droghe o i veleni che vengono aggiunti ad esso.

Portascura ha una vecchia ma lussuosa locanda, Il Druido Verde, gestita dal clan Passabruma in modo soddisfacente, e due taverne, La Spada Protesa e Il Drago Sputante, vecchie, accoglienti e piacevoli ma anonime, con prezzi abbastanza economici.

Rivasicura

Popolazione: 90

Clan presenti: Hindelcolle, Altoboschetto
Il più piccolo e più rurale degli insediamenti delle Cinque Contee è la minuscola Rivasicura. È un villaggio agricolo che sorge sulle rive del torrente Acqua Danzante che nasce nelle profondità dei boschi occidentali (un posto pericoloso, da cui le dicerie locali mettono in guardia parlando di "bestie oscure in agguato tra gli alberi nodosi") e attraversa Rivasicura per sfociare nel più basso e più grande dei tre laghi del fiume Ithypool, Muimzìr.

Rivasicura ha tre Krondar presenti nell'Ufficio dello Sceriffo, una locanda vecchia e cadente ma a buon mercato (la Capra d'Oro), una rumorosa taverna ugualmente antica e a prezzi bassi (la Morte del Drago), diversi mulini e circa dieci fattorie. È un luogo tranquillo e sonnacchioso.

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

Contea Meridionale

La Contea Meridionale comprende la zona più a sud-ovest delle Cinque Contee, ed è il luogo dove gli halfling sono sbarcati per la prima volta nella loro attuale patria. Gli hin hanno tagliato tutti i boschi che una volta ricoprivano questa zona, e piccoli boschetti sopravvivono solo lungo la costa e nelle colline ad est di Sferragliacarretto. La maggior parte della Contea è costellata di antichi poderi ben lavorati, ma con una produttività ora in declino, da colline erbose che fungono da pascolo ai vasti greggi di pecore, e da montagne altissime. Un ampio fiume, il Flur, taglia tutta la Contea Meridionale per sfociare nel mare all'altezza di Rosaspina, esso scorre rapidamente e le sue acque sono fredde, ma è navigabile dopo aver passato l'indaffarata Bandiera sul Guado e fino a Sateeka. Gli hin di questa Contea (tranne quelli di Tothmeer e forse di Bandiera sul Guado) tendono ad essere tranquilli, conservatori e amanti della pace; coloro che amano le schermaglie proprie dell'avventura e del commercio si sono per la maggior parte già trasferiti in qualche altro luogo delle Contee.

Tothmeer

Popolazione: 11.600

Clan presenti: Durafiasca, Savipigri, Ultimotocco, Piedelesto, Toccapietra, Sciacquaveli, Largoscudo

Il più antico porto delle Cinque Contee è oggi una città di edifici in muratura, con tetti di ardesia e tegole e vie lastricate di ciottoli, che riempie completamente una valle alla foce di un'insenatura protetta dall'Isola di Toth. Base navale principale, centro di cantieri navali e caposaldo dei pirati delle Contee, i suoi moli tetri e le sue mura proteggono e vedono transitare ogni anno una quantità incredibile di beni commerciali, visto che è lo scalo obbligato nelle Contee per le navi provenienti da Darokin e dalle Ierendi. Tothmeer è gelosamente protetta da entrambe le forze in campo, sia dalle diverse navi pirata che dagli slanciati vascelli della marina, provvisti di rostri sporgenti e di numerose catapulte, ciascuna delle quali è munita di un albero aggiuntivo che permette di innalzare rapidamente un grande spinnaker per inseguire le navi quando hanno vento contrario. Porto Tothmeer è grande e ben allestito, in modo che le navi malconce che

arrivano arrancando al porto possano facilmente raggiungere un bacino di carenaggio in cui scivolare.

La città sopra il porto è costruita in maniera semplice ma solida, e gli edifici tendono ad essere alti cinque o più piani, anche se le strade sono così ripide e inclinate in certi punti che un edificio potrebbe essere alto sei piani su un lato e solo quattro sull'altro. In inverno, il ghiaccio rende impraticabili molte strade tranne che ai piccoli hin che amano scendere con lo slittino; una rete robusta impedisce che vengano catapultati direttamente sul porto.

Ci sono molte scalinate che si snodano per la città, riparate dagli edifici e coperte per diversi tratti da ampi portici. Queste sono conosciute come "le rampe" e in inverno gran parte del commercio di Tothmeer si raggruppa su e giù per le rampe grazie a hin robusti e sudati che indossano solo pantaloni, stivali e guanti pesanti anche nelle burrasche più gelide, perché il loro lavoro li fa ribollire di sudore. Quando iniziano ad avere freddo o si stancano, si infilano in uno degli edifici lungo il percorso per una tazza di stufato caldo e per riscaldarsi pochi minuti davanti al fuoco. Nessuna casa a Tothmeer allontanerà un visitatore bagnato o infreddolito in inverno, sia esso orchetto, hin o uomo lucertola, fintanto che sia solo e lasci le armi all'esterno.

I piccoli hin di Tothmeer trascorrono un'infanzia davvero invidiabile, perché si divertono non solo con gli scivoli di ghiaccio in inverno e saltando tra mucchi di pesce in estate, ma i pirati di successo hanno l'abitudine di donare i loro vecchi pugnali arrugginiti e le ossa e le attrezzature marine rotte e simili trofei ai piccoli hin che si incontrano per strada, e molti sono i giovani che si precipitano a casa con gli occhi spalancati per mostrare fieri ai propri genitori un pugnale ingioiellato ma smussato appena donato da un famoso fuorilegge.

Quando i pirati riportano a casa carichi di legname in inverno, tutta la città ne ha una quantità abbondante da bruciare; quando catturano carichi di abbigliamento o di stoffa, una nuova moda si diffonde improvvisa per la città. La marina navale hin chiude un occhio di fronte a questi traffici e spesso accorre in aiuto dei vascelli pirata in difficoltà, spostando

freneticamente il carico di contrabbando dalla nave che sta affondando alla loro nave, lavorando fianco a fianco con l'equipaggio pirata per metterli in salvo e senza trattenere niente una volta che raggiungono i moli di Tothmeer. Naturalmente se un ambasciatore straniero si lamenta al riguardo, la marina negherà seccamente qualsiasi insinuazione, sapendo benissimo cosa accade realmente.

L'industria principale di Tothmeer sono i cantieri navali, e in seconda battuta l'industria ittica che rifornisce di pesce Sferragliacarretto e Bandiera sul Guado. A Tothmeer risiedono anche alcuni tra i migliori tessitori di reti, e molti pirati considerano Tothmeer la loro casa molto più di ogni altro luogo nelle Contee. Tothmeer ha anche una guarnigione di Zanne di quasi 1.000 soldati per la difesa della Contea Meridionale, ed è controllata da venti Krondar che dispongono di due Uffici dello Sceriffo e di una prigione separata, così come di una Grande Sala degli Sceriffi. In città si contano almeno sette locande e sedici taverne.

Rundegos

Popolazione: 800

Clan presenti: Sguazzafondo, Upplemiir, Vinlieto

Rundegos ha la disposizione e le caratteristiche tipiche dei porti più piccoli delle Contee. Utilizzato dai contrabbandieri e dai normali commercianti in maniera superficiale ma costante nel corso degli anni, rimane prevalentemente una comunità di pescatori e di agricoltori, indaffarata, rispettabile e, all'apparenza, piuttosto noiosa.

Possiede un famoso ristorante hin (la Padella Frizzante), una locanda un po' cara ma molto buona (il Mantello Nero), artigiani per le vele, le corde, le reti e le riparazioni navali, e molti residenti di un certo interesse.

Gli abitanti più interessanti sono: un Eroe Cavaliere halfling ormai ritiratosi a vita privata, Blasko Thirl, che abita nella Torre della Lama e si ritiene che abbia accumulato diversi tesori nella sua lunga carriera; il Maestro delle Ragnatele, un mago umano del 6° livello particolarmente solitario; Meltor "il Devoto" e Karst Sguazzafondo.

Meltor è un chierico umano del 4° livello venuto nelle Contee per vivere come

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

un eremita. Presterà le sue cure dietro compenso per mantenersi, ma non andrà in cerca di avventure in *nessun* caso.

Karst Sguazzafondo si dà da fare come costruttore di scudi e allena coloro che possono pagare per addestrarsi nell'uso delle armi. È un halfling di 6° livello, anziano, cinico e con molte cicatrici. Sbraita, urla e usa continuamente parole pungenti, è peloso e sporco, ed è anche un guerriero molto esperto e un abile insegnante delle arti marziali. Vende scudi di pregio fatti su misura a poco prezzo (da 5 mo a 5 mo). La sua specialità è uno scudo da lancio affilato da 1 mo, che può essere scagliato afferrando una maniglia interna e causa 2-8 danni quando colpisce.

Bandiera sul Guado

Popolazione: 900

Clan presenti: Cacciavolpi, Equiseto, Umilbacchio, Fumapipa, Zindlestone

Questo incantevole villaggio ricoperto di alberi si trova proprio ad ovest del fiume Flur, dove si congiungono la Strada Costiera e la Strada dei Commerci e dove entrambe cedono il passo alla strada di Tothmeer. Le chiatte arrivano qui lungo il fiume da Rosaspina per scaricare. Bandiera sul Guado è sempre affollata di carrozze, carri e carrettini robusti. Il clan Equiseto mantiene qui una flotta di grosse slitte e slittini utilizzate per il commercio e il trasporto durante i mesi invernali; allevano anche molti cani a pelo lungo per trainarle.

Bandiera sul Guado può essere considerato soprattutto un villaggio dedito alla spedizione di merci, ma la velocità del fiume Flur supporta anche diversi mulini e una segheria, che serve un'eccellente fabbrica di mobili e di carrozze. Turusk Umilbacchio, un noto bottaio, ha qui la sua principale officina di botti e spedisce grandi zattere piene di botti lungo il Flur fino a Rosaspina per venderle agli spedizionieri di quel villaggio (3 mr a barile solo per gli spedizionieri).

Bandiera sul Guado è un luogo dove si lavora molto e ci si diverte altrettanto, con un'ottima locanda, le Cinque Bandiere D'oro, gestita da Unther Ventregonfio Fumapipa (H5°, AM L). Ci sono due taverne, Il Glendar (accogliente e lussuosamente ammobiliato, silenzioso, costoso e rinomato, gestito da Appla "Occhiolino" Pièpelosi, (H6°, AM N), maestra di giochi d'azzardo con dadi e

carte, e Il Pesce del Flur, gestito da Beldor Barbagrija Zindlestone (un Eroe Cavaliere di 8° livello che si è ritirato qui per vedere il mondo andare avanti e raccogliere le notizie dai passanti di cosa accade nel mondo oltre la sua porta).

La maggior parte dei clan locali allevano grandi mandrie di bestiame e portano i loro animali a Bandiera sul Guado o a Sferagliacarretto per la macellazione e l'essiccazione prima di essere spediti altrove per la vendita. A Bandiera sul Guado, la maggior parte della merce viaggia tramite carro fino a Shireton o tramite chiatte fino a Rosaspina, e da lì via nave arriva nelle Ierendi, nel Karameikos e nelle altre nazioni.

Bandiera sul Guado ha un piccolo Ufficio dello Sceriffo con quattro Krondar locali e quattordici Krondar di pattuglia che controllano le strade fino a Sferagliacarretto e a Rundegos e la campagna sul lato occidentale del Flur fino ai Boschi di Rosaspina e alle Colline di Toth.

Bandiera sul Guado è anche la base di una banda piuttosto misteriosa di avventurieri umani ed elfi che passano gran parte del loro tempo nelle Cime Nere, cacciando e combattendo gli orchetti. Questo gruppo, conosciuto come le Spade di Fuoco, ha una sorta di accordo o di intesa segreta con gli Sceriffi, dato che non sono mai ostacolati dai Krondar. In parecchie occasioni sono apparsi dal nulla per aiutare gli hin assediati dagli orchetti o smarriti e indeboliti a causa delle tempeste invernali. È probabile che affrontino e combattano chiunque sfidi la pace e le leggi delle Contee. Le identità e i veri poteri delle Spade di Fuoco non sono noti, anche se si dice che includano diversi robusti guerrieri di entrambi i sessi e almeno due maghi. Le vere intenzioni di questo gruppo sono lasciate alla decisione del DM: suggeriamo che siano almeno di quattro livelli superiori, in media, rispetto a qualsiasi banda di personaggi giocanti che si avventura nelle Contee.

Rosaspina

Popolazione: 700

Clan presenti: Frattabuia, Temporalis, Spiralocchio

Questo villaggio portuale che si allarga a macchia d'olio ed è pieno di edifici in pietra e di piccole fattorie dalle alte siepi si trova

sull'ampia foce del fiume Flur e viene tenuto vivo dalla piccola pesca e dal traffico via fiume.

Molte merci arrivano qui dalle Contee per evitare la congestione di Porto Shireton, di Tothmeer e degli altri grandi porti. Le merci sono caricate frettolosamente a bordo delle navi di altre nazioni, principalmente da Ierendi, ma anche da Minrothad, Darokin e Karameikos, che per le stesse ragioni fanno arrivare qui le loro merci per trasportarle tramite il Flur fino a Bandiera sul Guado, per poi raggiungere l'interno delle Contee o addirittura, quando le tempeste invernali rendono pericoloso navigare, andare via terra fino a Sateeka e a Mar nel Darokin.

La gente del posto ricava profitto da questo commercio non solo a causa della posizione, ma anche perché alleva molto pollame e si vendono letteralmente tonnellate di uova alle navi più veloci che le smerciano nel Karameikos e nelle Ierendi, per ottenere dei rapidi guadagni. Rosaspina, come dice il suo nome, è ornata da molte rose selvatiche che crescono sulle siepi e sui luoghi rocciosi, con spine che sembrano quasi dei festoni, ed è un luogo piacevole e soleggiato, con molti giardini rocciosi e simili luoghi bucolici. Nonostante le grandi dimensioni, la sua popolazione è piuttosto contenuta: non ci sono le aree affollate ed urbanizzate tipiche dei porti più grandi delle Contee.

Rosaspina ha due locande, L'Approdo (grande, spartana, ma relativamente poco costosa) e La Rosa (vecchia, arredata in modo sfarzoso e costosa), tre taverne e una casa con stanze in affitto dove le camere possono essere affittate per un mese o per una stagione. Le taverne sono Il Marinaio Naufrago (vecchio, arredato in modo sfarzoso e costoso), Il Cavallo Tenebroso (lussuoso, silenzioso e costoso), e La Pipa e l'Armonica (grande, un po' sconnesso, economico e abbastanza tranquillo - un luogo dove parlare di affari e rilassarsi senza gente che fa chiasso). L'affittacamere è l'Himmersun di Mamma Belabatha, una donna halfling (4° livello) coi capelli grigi che gestisce una casa immacolata. Non ha particolari regole sul comportamento, è sufficiente che i residenti si dimostrano relativamente silenziosi e non accendano fuochi fuori dal camino.

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee



Il clan Frattabuia ha costruito la maggior parte dei tetti del villaggio e contribuisce a riparare le flotte dei clan Temporalis e Spiraloocchio, sempre impegnati ad operare fuori da Rosaspina. In sintesi, Rosaspina è un luogo prospero e pieno di attività, che non ha cambiato la sua natura nonostante il successo.

La Foresta di Rosaspina, a ovest del villaggio, è risaputo che sia infestata da mostri che resistono a tutti i tentativi di estirparli. I dodici Krondar montano pattuglie regolari intorno al confine degli alberi e non vanno mai in giro in gruppi più piccoli di otto. Alcuni dicono che il problema sia costituito da un clan di verri diabolici, altri che ci siano dei non morti; nessuno a Rosaspina lo sa con certezza. Viene lasciata al DM la possibilità di definire la verità sulle voci che girano in merito al pericolo nascosto in agguato.

Sferragliacarretto

Popolazione: 400

Clan presenti: Ammiccabuio, Vagattiere

Il villaggio piuttosto brullo ed esposto al vento di Sferragliacarretto sorge su un terreno agricolo molto piano sulla strada tra Tothmeer e Bandiera sul Guado. Molto tempo fa serviva da centro minerario quando gli hin faticavano per sfruttare i piccoli depositi di minerali di basso valore all'estremità meridionale delle Cime Nere. Ma quei giorni sono passati da tempo: oggi

il paese è principalmente un punto di ristoro lungo la strada dove scambiare quattro chiacchiere. Come suggerisce il suo nome, molti carri sferragliano sulle sue strade lastricate, portando merci da una parte all'altra; gli hin che vivono a Sferragliacarretto vedono davvero il mondo passare davanti ai loro occhi in una processione infinita.

Sedici Krondar sono di servizio nell'Ufficio dello Sceriffo di Sferragliacarretto, che annovera anche una grande prigione nel sottosuolo, ma solo due servono il villaggio. Gli altri sono Krondar di pattuglia che presidiano la strada ad ovest di Tothmeer, le colline dietro Sferragliacarretto (un rifugio continuo per gli hin fuorilegge) e i confini dei boschi reputati pericolosi ad est del villaggio.

Il ruolo di Sferragliacarretto come un punto di ristoro sulla strada di Tothmeer ha consentito la nascita di due grandi ed eccellenti locande: il Troll Tremante, gestito dall'Eroe Cavaliere Jaorge "Orbo" Vagattiere; e La Corona Ritrovata, gestita da una hin dalla lingua tagliente alta sessanta centimetri, Jalessa Sputafuoco Senzinganni. Entrambe sono antiche e molto conosciute, anche se la Corona è leggermente più costosa ma più esclusiva e tranquilla. C'è anche una taverna nel villaggio, la Coppa Bucata, e un'eccellente stalla gestita da Oldor Ammiccabuio.

Sferragliacarretto è uno dei pochi luoghi delle Contee che ha un coprifuoco, cosa insolita perché gli halfling amano darsi da fare alle feste durante le calde serate estive. Il coprifuoco non si applica al traffico stradale o alla taverna, ma si applica agli ospiti che soggiornano in una locanda: i cavalli hanno bisogno del loro riposo, così come i buoi e le altre bestie da soma che hanno faticato per tirare i carri durante tutto il giorno e ci si aspetta che siano di nuovo pronti al mattino. Il coprifuoco è una cosa un po' flessibile ma gli ospiti turbolenti saranno severamente rimproverati e non saranno più i benvenuti.

Le pipe di argilla che vengono utilizzate in molte città delle Contee (la gente di campagna preferisce le pipe di legno fatte in casa o comunque del mercato locale) sono realizzate qui con una procedura segreta da Abran Collevocchio e dalla moglie Tethega grazie all'argilla ricavata dalle rive del Flur. Le pipe dei Collevocchio rimangono leggermente flessibili e malleabili finché non vengono utilizzate per la prima volta, così la possibilità che si rompano durante i loro viaggi sui carri attraverso le Contee è assai contenuta.

Le Isole

Le Contee avanzano diritti su molte piccole isole e scogli sparsi davanti alla Costa delle Contee, ma due sono abbastanza grandi da meritare qui una menzione speciale.

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

Isola di Toth

Popolazione: 400

Questa isola boscosa, poco fuori l'entrata del porto di Tothmeer, è la dimora abituale di molti hin in pensione ed è la dimora stagionale per molti più pirati e pescatori. Diverse abitazioni, piccole ma lussuose, sono edificate sui suoi ripidi pendii, in gran parte nascoste dalle rive coperte di felci e dal sottobosco dalle molte foreste dell'isola.

L'isola di Toth non ha una strada adeguata, solo sentieri, ma ha due banchine e diversi ancoraggi sul versante rivolto verso terra. Si dice che molti tesori siano nascosti sull'isolotto, alcuni sepolti e altri custoditi all'interno delle case dei loro proprietari. Un discreto contrabbando ha luogo da e verso l'Isola di Toth da parte di navi non abbastanza audaci da arrivare fino al porto di Tothmeer sotto gli occhi della marina. Si dice che su di essa vivano potenti hin e anche dei non hin molto gelosi della loro privacy e con case ben difese. I dettagli dell'Isola di Toth sono lasciati al DM: si suggerisce che l'Isola di Toth sia un posto molto bello da visitare, ma un luogo molto pericoloso in cui curiosare.

Isola di Orlin

Popolazione: 270

Nessun hin vive nell'isola di Orlin tranne i naufraghi (non più di una mezza dozzina per volta) e i pirati. L'isola di Orlin è quindi un luogo senza legge governato dalla spada, ma è sorprendentemente silenzioso, perché gli hin amano la quiete e l'Isola di Orlin è una specie di rifugio per i pirati hin. Molti la utilizzano come base durante i mesi estivi perché possiede delle piccole fattorie e alcune sorgenti d'acqua dolce, ma molti di più la usano come luogo in cui rifugiarsi quando hanno bisogno di riparare una nave malconcia.

Si dice che l'isola di Orlin sia piena di buche dove molti pirati hin hanno seppellito i propri tesori nel corso degli anni, molti dei quali non torneranno mai a rivendicare i loro beni. L'Isola di Orlin è anche piena di avventurieri, hin e non hin, che possono scontrarsi con chiunque arrivi dal mare e inizi a scavare buche nel loro cortile. Questa ambientazione fuori mano viene lasciata anch'essa al DM come luogo ideale per ambientare una breve escursione o un'avventura completa, come esplorare il maniero di un mago solitario o una fortezza pirata nascosta. La vigilanza degli

sceriffi si estende qui solo di nome: questo è un luogo per avventurieri.

Le acque intorno all'Isola di Orlin si dice che siano un labirinto pericoloso di rocce e di sabbie mobili, e sono costellate dagli scheletri di molte navi sprofondate mentre erano stracariche di tesori.

Shireton

Popolazione: 24.000

Clan presenti: Pièdiselce, Janthobell, Tracannalungo, Bussazucca, Landarranca, Saltabozzi, Lentafoglia

La vasta capitale delle Cinque Contee sorge dalle rive dell'Ithypool, come molte delle orgogliose città degli umani, con alti edifici di pietra e di legno che si affacciano su strade strette e affollate. Eppure è più pulita rispetto alla maggior parte delle città umane di dimensioni paragonabili ed è punteggiata da diversi alberi custoditi con cura. Dove gli alberi non possono crescere, vengono coltivati muschi e piante rampicanti, così buona parte della città è coperta di verde per gran parte dell'anno. L'Ithypool scende al mare tramite un canale che collega Shireton con Porto Shireton. La Città e il Porto sembrano quasi incontrarsi, anche se le mura fortificate di Shireton (una fortezza orchettesca ricostruita) segnano chiaramente dove finisce la Capitale e inizia il Porto disordinato.

Shireton è la città più ricca delle Contee ed è anche la più grande, e qui si può ritrovare la massima espressione della cultura, della moda e del commercio degli hin. Gli ambasciatori delle altre nazioni hanno qui la propria dimora. Molti dei più potenti hin della nazione vivono qui o almeno mantengono in città una residenza temporanea. La vita di Shireton è segnata da un giro infinito di feste in cui non si lesina con le danze, il cibo e le bevande.

Esprimere bellezza attraverso le cose è una capacità molto apprezzata, e la cura dell'aspetto personale, della musica, dell'arte, delle decorazioni del mobilio e degli articoli per la casa, e dell'architettura sono aspetti apprezzabili a Shireton.

Molti degli edifici della città hanno forme bizzarre: guglie, teste di cavallo, forme a guscio di lumaca e anche costruzioni spinose come porcospini o ricci di mare costituiscono l'orizzonte della città.

La maggior parte della città si trova sottoterra piuttosto che in superficie, con

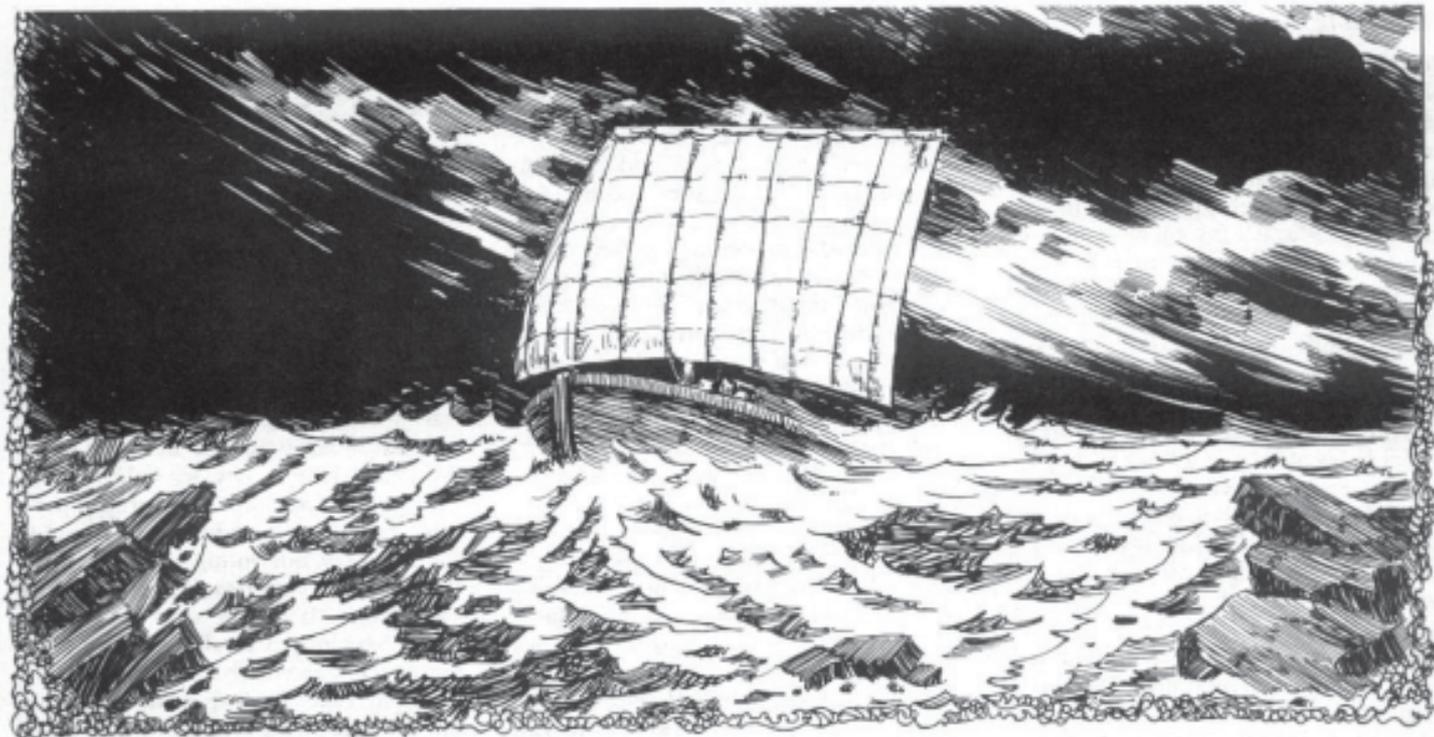
una fantastica rete di stanze, gallerie e vie sotterranee che si estendono sotto l'abitato. I tunnel sono spesso inondati dall'Ithypool o si uniscono alle fogne e vengono chiuse qua e là con grate o sbarre di ferro massiccio, per impedire ai contrabbandieri e ai ladri di usarli come vie di fuga sotterranea.

Nessuno conosce tutte le diramazioni e le svolte del vasto complesso di vie sotterranee su più livelli. Tale complesso è in larga parte poco usato e pericoloso, abitato da topi giganti e mostri anche peggiori, mentre alcune vie sono certamente utilizzate per il contrabbando. Alcune delle imbarcazioni per i rifiuti che fanno la spola tra Shireton e Porto Shireton trasportano carichi nascosti attraverso i tunnel e talvolta hanno luogo combattimenti feroci nelle vie sotterranee tra bande rivali che vogliono avere il controllo esclusivo di questa o quella zona o di particolari attività illegali. I dettagli di questo gigantesco mondo sotterraneo vengono lasciati al DM. Certamente nessuna potente entità malvagia abita nel sottosuolo, altrimenti gli Alti Eroi se ne sarebbero occupati da tempo e avrebbero messo in campo le opportune contromisure. Naturalmente, una banda di contrabbandieri malvagi può non essere molto potente, ma costituire un pericolo mortale per gli hin o per un gruppo di PG.

Molti cittadini di Shireton non hanno mai messo piede in nessuna delle vie sotterranee, al di là forse di un breve passaggio che permette loro di fare una strada alternativa in entrata o in uscita dalla loro dimora, oppure dal negozio o dalla taverna preferita. L'importanza delle vie sotterranee di Shireton, la loro estensione e i possibili tesori, nonché le avventure che possono offrire ai giocatori interessati dovrebbero essere tutte personalizzate dai DM per la propria campagna.

I DM che ambientano il gioco in Shireton dovrebbero tenere a mente che nella città e nel vicino Porto si può trovare qualsiasi cosa per cui si sia disposti a pagare un prezzo e aspettare abbastanza a lungo, e che in essa sono rappresentati tutti gli interessi, le razze e le classi.

Forse in nessun altro luogo nel Mondo Conosciuto esiste una città così divertente. Intrighi, concorrenza, macchinazioni: per le altre razze queste cose possono essere passatempi mortali, ma per i pochi hin



disposti a partecipare ad esse saranno come una sorta di grande gioco. Può essere snervante quando ti stai azzuffando in un vicolo chiedendoti se riuscirai a recuperare il tuo pugnale nascosto nello stivale prima di essere massacrato, e il tuo aggressore improvvisamente scoppia a ridere e scappa, ma a Shireton questo può accadere ed accade. Questa è una città hin: gli esseri umani non dovrebbero mai sentirsi a proprio agio finché non iniziano a pensare e ad agire nello stesso modo degli halfling.

Caratteristiche della Città —

A Shireton sorgono molti edifici importanti, dalla Grande Sala degli Sceriffi che comprende la Torreserrata (la più grande prigione delle Contee), alle grandi residenze degli ambasciatori delle altre nazioni. L'Alta Casa di Thyatis è indiscutibilmente la più grande, anche se la Dimora di Karameikos arriva seconda per poco. Il più grande luogo di ritrovo di tutte le Contee, la Sala del Congresso dei Clan, si trova vicino al centro della città. La Sala del Congresso non appartiene a nessun clan, può essere affittata da chiunque e può accogliere quasi 5.000 persone di dimensioni umane. La grande Cittadella del Fiume custodisce l'ingresso del fiume in città; il Cancellone del Porto protegge la sua uscita.

La maggior parte dei visitatori di Shireton ricorda la città non per i suoi

importanti edifici, ma per i ponti ornati da guglie che attraversano il fiume, come il Ponte Saltahin. Il fiume stesso si divide in un groviglio affollato di canali, insenature e banchine noto come "Moltevie", appena prima di defluire sotto le mura della città verso il porto di Shireton.

Parchi —

I parchi di Shireton sono soprannominati i "Verdi", ed è raro percorrere una strada principale della città senza vedere il verde di un parco. L'Unicorno Verde è probabilmente il più grande e il più bello di questi verdi attentamente curati, ma piccoli pergolati di grande bellezza, ideali per gli appuntamenti segreti degli amanti e per le attività più losche, si possono trovare anche nel Verde Collefuso, nel Verde dei Cancelli Ramati, nel Verde dell'Antica Quercia e nel Verde delle Chiavi d'Ottone. I Krondar pattugliano attentamente questi parchi, in particolare il Verde Esthin, dove nel corso degli anni sono stati rinvenuti diversi cadaveri. La maggior parte dei Verdi sono costituiti da un insieme di alberi e rocce e contengono uno stagno e piccoli prati o aiuole. Il Verde della Riva del Fiume contiene un piccolo padiglione in pietra usato come luogo di culto da molti chierici in visita. La maggior parte dei Verdi ospita molti uccelli e scoiattoli; la fauna selvatica più grande

raramente sopravvive per lungo tempo agli "hin della notte" (ladri) più affamati.

Alloggi —

La città di Shireton dispone di numerose locande e pensioni per servire i molti visitatori. Tra queste ci sono luoghi semplici e spartani come Il Caminetto e La Pennichella del Grifone, ma anche locali veramente eccellenti, come la Locanda Azzurrogelo e l'Albergo delle Torri delle Tartarughe. Ci sono anche posti molto costosi come Casa Yondel e dimore "di classe" esclusive come la Villa delle Ombre Tremule e i Leoni di Pietra. Ci sono poi alcuni luoghi un po' "turbolenti", come la Casa dei Birilli, un posto divertente, chiassoso, non convenzionale in cui il sonno può davvero essere una chimera. Tutte queste locande possono accogliere avventori di dimensioni umane.

Cibo e Divertimento —

I visitatori non hanno bisogno di rimanere a lungo nelle loro camere, anche dopo che i negozi hanno chiuso ed è scesa la notte. Shireton è famosa per i suoi ristoranti, in particolare l'arredo "mistico" dell'Hin di Giada e del Goblin d'Oro, e per le sue vivaci taverne.

Un visitatore ha detto che Shireton "ha più taverne che case", e ce ne sono davvero molte. Alcune le indichiamo qui: I Tre

Guida per i Visitatori alle Cinque Contee

Nani, Lo Scudo Piegato (una taverna rumorosa dove poter ballare), La Tazza Argentata, La Caccia alla Luna, La Principessa e il Ranocchio, La Sedia d'Argento e Il Canto del Cigno (noto per poter assoldare menestrelli).

Un buon posto da evitare a meno che uno non ami le risse sanguinose è la famigerata taverna della Spina dal Fondo Nero nella zona delle banchine. La taverna del Secchio di Vino è squallida e ombreggiata, ma è controllata da molti buttafuori per contenere il più possibile i danni. La Casa Acchiappahalfling è una casa da gioco e di riciclo dei beni rubati. Si dice che alcuni dei suoi clienti vendano droghe e veleni se vengono avvicinati con la giusta discrezione.

La Casa d'Azzardo della Fiamma Dorata e le molte bancarelle di Piazza Lanciamoneta offrono altri modi per far perdere agli hin i loro soldi inseguendo il divertimento.

Commercio

La maggior parte dei visitatori vengono a Shireton per concludere affari. In città si possono trovare quasi tutti i beni e i servizi, se si sa dove cercare. I veterinari (come Ditaluride il Vecchio) possono trovarsi vicino a negozi di cappellai e commercianti di parrucche (come i "Cappelli Janthobell"). Locali famosi come le Carrozze di Mirshim e la Scuderia della Sabbia nel Vento competono in affari con le Stalle del Cavallo Galoppante e la Casa d'Affari dell'Onesto Hin. Gli hin da tutte le Contee vengono qui a cercare indumenti, arazzi, alimenti importati e cose simili. Molti apprezzano particolarmente il negozio di Helthar Pièpelosi, dove possono divertirsi con pipe e miscele esotiche di tabacco. Anche l'Antica Distilleria di Birra Scura è una destinazione popolare tra gli hin assetati.

Vengono elencate di seguito una dozzina di attività che possono essere di particolare interesse per gli avventurieri:

- * Gullorax Sundpate (Nano del 5° livello), Servizio di Messaggeri a distanza
- * Toccoaro Desirstornello, Intermediario Finanziario & Cambiamonete
- * Essenze & Profumi di Indovinasogni
- * Il Carrettiere del Mago Fischiante (proprietario: Verdrim, mago umano di 5° livello)

* Firtrin Filandosz: Medicine, Pozioni e Filtri

* Pelbion Lentopasso, Spade & Armi taglienti (halfling di 6° livello)

* Ragno & Acero, Cartografi e Venditori di Mappe (donne halfling di 4° e 5° livello)

* Piedadlungo Frattabuia, Mastro Cacciatore & Guida (Eroe Cavaliere hin di 8° livello)

* Consorzio Minerario delle Cime Nere, vendita di minerali e metalli

* Negozio di Gemme & Gioielli della Catena d'Argento (Riparazione, Vendita e Noleggio)

* Noleggia-un-Hin, Portantini & Messaggeri (proprietario: Gulth Pièpelosi, halfling di 6° livello)

* La Fucina dell'Incudine Nera (proprietario: Baerthim Gnlock, gnomo)

Altre Attrazioni

Si possono giorni solo guardando tutti i negozi e le attrazioni di Shireton. Molti clan antichi e ricchi hanno le loro sedi all'interno delle mura della città, e quasi tutti i clan hin hanno qui almeno un rappresentante. Tutti sono pronti a organizzare una festa con qualsiasi scusa. La vita in città è un vortice di eccitazione e di spensieratezza, gli hin che amano giocare qualche scherzo spesso vengono a Shireton per fare i loro tiri più scandalosi (leggi: elaborati e pericolosi), perché qui questo tipo di divertimento non è solo tollerato ma anche atteso. I balli in maschera sono frequenti, il lancio di bombe profumate e i balli di strada sono eventi notturni. È stato detto che "la cosa più difficile da comprare a Shireton è un po' di pace e tranquillità, o una buona dormita", e questo è probabilmente vero.

Abitanti Peculiari

Tutti i tipi strambi sembrano attratti da Shireton.

Ci si può imbattere nella Torre delle Viverne di Elevos Sturn, un domatore di viverne. Elevos è un uomo alto, barbuto e arrogante che vola a dorso di viverna, ha un carattere irascibile e un nutrito arsenale di bacchette attraverso cui dimostra la sua poca pazienza a chi lo importuna.

Una piratessa hin, Zaressa Anellodombra (tiene nascosto il nome del suo vero clan), dorme sul tetto del ristorante La Cresta del Basilisco durante il giorno e si aggira furtivamente tra le gallerie e le

banchine di notte, girovagando e trattando coi privati che hanno bisogno di merci ricettate e di corde e di vele che siano disponibili subito e senza fare domande.

Il grasso e felice halfling Bungo Bottepiena, proprietario di un buon negozio di vini e liquori, ama vestirsi (grottescamente) come una signora thyatiana di alto lignaggio e si precipita alle feste, in particolare quelle a cui partecipa o che ospitano l'ambasciatore thyatiano, che è a quanto si dice poco divertito da questo personaggio.

Una taverna molto popolare tra i giovani hin, La Principessa Perduta, è gestita dall'eccentrico Jasser Fortegrido, che ha trascorso settant'anni a cercare su e giù per la città una principessa elfica perduta, che lui giura essere fuggita da terre lontane e ora è nascosta da qualche parte a Shireton. I PG che cercano di nascondere qualcosa (forse solo se stessi) avranno senza dubbio un incontro o due da arresto cardiaco con Jasser; i giovani hin alla ricerca di una serata di divertimento aiutano Jasser con entusiasmo piombando sugli innamorati nei Verdi con le torce illuminate, o irrompendo nei magazzini, nelle stanze d'albergo occupate e in altri luoghi dove la Principessa si potrebbe nascondere, e inseguono chiunque si affretti a percorrere una strada scura gridando a squarciagola (dopo tutto, potrebbe essere LA PRINCIPESSA!).

I DM sono incoraggiati a divertirsi, rendendo Shireton un posto bizzarro senza risparmiarsi. Se i PG avventurieri temprati impallidiscono al pensiero di visitare la capitale delle bucoliche Contee, stanno affrontando la città nel modo corretto. Naturalmente, ci sono sempre PG folli che amano le gabbie di matti come questa...

Porto Shireton

Popolazione: 2.500 (?)

Clan presenti: Desirstornello, Garzamuffa, Buboli, Uvingoia

Porto Shireton, che si estende in maniera irregolare ed è quasi senza legge, si trova su entrambi i lati del fiume Ithypool, dove questo sfocia nel Golfo Hin. Porto Shireton è il luogo perfetto per i DM per inserire tutto ciò che altrove non sembrerebbe adatto, ma che vogliono incorporare nelle proprie campagne nelle Contee—tutto può essere adeguato a Porto Shireton, da esseri umani di ogni nazione ai collezionisti di



mostri, fino ai maghi ultrapotenti. La maggior parte dei chierici che ci sono nelle Cinque Contee si trovano qui, anche se qualcuno può trovarsi anche a Thantabbar, Tothmeer e Shireton.

Il Porto di Shireton non ha vie sotterranee—come può dimostrare il terreno d'argilla sempre umido—ma ha molti magazzini apparentemente abbandonati, contrabbandieri e scambi segreti. Se nelle Contee si trovano degli assassini di qualsiasi tipo, li troverete qui. Se qualcuno cerca di assoldare rapitori o pirati, li troverà qui, mentre altri si possono trovare anche a Tothmeer.

Si dice che mostri intelligenti di varie razze vivano nascosti negli edifici diroccati e abbandonati della parte antica del Porto, curando i propri affari nelle Contee per mezzo di hin assoldati per tali scopi. Alcuni hin fuorilegge, che hanno paura di provare a raggiungere le montagne o non amano la pirateria e il mare, si rifugiano qui. Dozzine di Kronдар pattugliano la zona bene armati. Porto Shireton è tranquillo per la maggior parte del tempo, anche se un po' inquietante, ma non è un luogo selvaggio e decadente, sebbene sia uno dei posti più pericolosi che si possa trovare nelle Contee.

Lungo il fronte del molo e nei canali invece, il Porto è un luogo affollato e vivace, pulito e ben curato, dove gli

scaricatori e i carrettieri esercitano la loro attività, senza il timore di ricevere un coltello nella schiena o di essere derubati del loro carico.

I topi sono tenuti sotto controllo da caccie periodiche, dato che sono i peggiori predatori. I Kronдар amano condurre incursioni a sorpresa durante il giorno, aiutati da maghi e chierici assoldati a tale scopo, per ripulire specifici punti che creano maggiori difficoltà tra il labirinto di magazzini fatiscenti e le fabbriche in disuso. I loro sforzi mantengono sicura e pulita la Strada Costiera che passa attraverso Porto Shireton e alimentano molte chiacchiere da taverna a favore degli hin di Shireton.

Un DM potrebbe ambientare un'intera campagna nelle zone più sinistre di Porto Shireton. I PG umani sarebbero soggetti a continue sfide e missioni all'interno del Porto e ogni volta che si avventurano al di fuori del Porto nelle regioni circostanti delle Contee. Coloro che non hanno buone ragioni per trovarsi nel Porto, specialmente se sono armati, saranno immediatamente espulsi—di solito gli verrà offerto un "passaggio con obbligo di lavoro" sulla prossima nave in partenza. Dovete sapere che i Capi Clan e gli hin che assoldano i forestieri informano sempre i Kronдар

locali specificando chi, quanti e quando tali stranieri saranno presenti nelle Contee.

Si dice che diverse mujina (vedi il *Libro del Master del Set Companion D&D®*) si nascondano a Porto Shireton: si trovano lì da anni sotto varie identità, conoscono i luoghi più nascosti e le migliori vie di fuga e hanno sviluppato una fitta rete di servitori e di informatori. Si dice che abbiano accumulato un formidabile arsenale magico e che si impadroniscano di tutti gli oggetti magici alla loro portata, sbarazzandosi dei legittimi proprietari con un trucco, se necessario.

C'è una zona abbastanza sicura nel Porto dove vive la maggior parte dei clan hin che fanno di Porto Shireton la propria dimora. La maggior parte delle creature malvagie che si aggirano intorno al Porto sono abbastanza sagge da evitare uno scontro aperto con tutti gli hin delle Contee, e quindi lasciano in pace questi halfling, per cui la maggior parte degli hin pensa che la reputazione negativa del Porto sia di gran lunga esagerata. Sono in realtà poco interessati a infilarsi e aggirarsi nel Porto durante la notte per verificare se stanno sbagliando, specialmente quando le nebbie si addensano, l'oscurità più profonda diventa impenetrabile, e le urla iniziano ad echeggiare qua e là, deboli e lontane o sinistramente vicine...

Campagne nelle Cinque Contee

Mostri Erranti nelle Contee

Veri e propri incontri con mostri erranti devono essere scoraggiati se si sta promuovendo il gioco di ruolo in una campagna di D&D. Di conseguenza, qui non viene data nessuna tabella di incontri dei mostri. Viene invece presentata una guida abbreviata in cui viene indicata una lista dei mostri che si possono trovare nelle Contee. Questa lista non è esaustiva e i DM dovrebbero sentirsi liberi di modificare l'elenco e le abitudini dei mostri per adattarli alle loro campagne. Come regola generale, si possono incontrare nelle Contee quasi tutti i mostri del Primo Piano presenti nei manuali di D&D, anche se pochi agiscono fuori dai boschi più folti, dalle caverne sotterranee o dalle montagne.

Mostri "normali", come banditi e animali comuni (topi e pipistrelli) non sono inclusi in questa lista, ma sono presenti in gran quantità nelle Contee.

Creature sconosciute nelle Contee o molto, molto rare (collocabili esclusivamente nelle caverne più profonde o nelle montagne più remote) sono beholder, centauri, giganti, orchii, folletti, vermi purpurei, rospi giganti e scimmioni delle nevi.

Altre creature possono essere incontrate solo nelle zone più selvagge, come gli alci, i sauri giganti, le rhagodesse, gli spettri e le donnole giganti. Seguono specifiche disposizioni per ogni mostro:

* Alafatale (Regole *Master*): Un nuovo mostro descritto nella sezione apposita.

* Ala Notturna (Regole *Master*): Molto raro, possibile nella Palude Funesta e nelle vicinanze della Contea Orientale.

* Anime Perse (Regole *Companion*): da non comuni a rare. Le banshee si trovano nelle colline della Contea Orientale e dell'Alta Contea; i sudari e i poltergeist ovunque.

* Atteone (Regole *Master*): Raro; inviati dagli Alti Eroi per aiutare i Maestri hin; in qualsiasi foresta delle Contee.

* Bugbear (Regole *Base*): solo nella zona sudoccidentale delle Cime Nere e nell'estremità nordorientale di Alta Contea, vicino alle Cascate di Mistmyr; scendono nella Pianura di Cruth per razzare le carovane lungo il confine.

* Draghetto (Regole *Master*): Solo il draghetto silvano; raro, ma può essere trovato ovunque nelle Contee.

* Drago (Regole *Base, Companion, Master*): Raro; i draghi verdi solo nelle foreste più profonde; i Draghi di Cristallo, di Onice, Rossi e di Zaffiro nell'intero arco delle Cime Nere.

* Driade (Regole *Expert*): Raro; solo nelle foreste della Contea Meridionale, della Contea Marina e della Contea Centrale

* Erba Assassina (Regole *Companion*): Non comune; nelle zone selvagge paludose delle Contee e sulla maggior parte delle isole al di fuori della Costa delle Contee.

* Fantasma (Regole *Companion*): Non comune; nelle rovine, nelle grotte di montagna e negli antichi luoghi di battaglia ovunque nelle Contee.

* Furetto Gigante (Regole *Base*): Molto raro; solo nelle foreste.

* Gargoyle (Regole *Base*): Molto raro; solo come guardiani nelle colline dell'Alta Contea o nelle caverne di montagna.

* Ghoul (Regole *Base*): Molto raro; solo nell'Alta Contea e nella Contea Orientale.

* Glaurant degli Abissi: Un nuovo mostro descritto più avanti in questo manuale.

* Goblin (Regole *Base*): Raro; solo nelle montagne e nelle colline pedemontane dell'Alta Contea

* Grandi Felini (Regole *Base*): Raro; si trovano solo nella parte più a nord di Alta Contea (leoni di montagna) e a Lungofiasco.

* Grifone (Regole *Expert*): Raro; solo nelle tane sulle montagne Cime Nere.

* Hobgoblin (Regole *Base*): Non comune; solo nella Pianura di Cruth e nella parte orientale delle Cime Nere nell'Alta Contea; qualche volta compiono scorrerie nelle miniere vicino a Lungofiasco.

* Licanthropi (Regole *Base*): Topi mannari solo nelle strade sotterranee di Shireton e a Porto Shireton; lupi mannari e orsi mannari nelle zone selvagge in tutte le Contee; non si hanno notizie di cinghiali mannari.

* Lich (Regole *Master*): Molto raro; solo nelle zone selvagge e nelle rovine.

* Lume Stregato: Un nuovo mostro descritto più avanti in questo manuale.

* Lupo Normale (Regole *Base*): Non comune; solo vicino alle montagne dell'Alta Contea e della Contea Centrale.

* Megera (Regole *Master*): Molto raro; solo la Megera Nera.

* Metamorfosis (Regole *Base*): Non comune, ma può essere incontrato ovunque nelle Contee.

* Mujina (Regole *Companion*): Raro; a Porto Shireton e nella profondità delle foreste e nelle caverne in montagna ovunque nelle Contee; in forte crescita, stanno pianificando la conquista di una parte delle Contee.

* Orchetto (Regole *Base*): Comune in tutte le zone montane delle Contee e può essere incontrato a fare scorrerie scendendo dalle montagne nella Contea Centrale e nell'Alta Contea; raramente raggiunge la Contea Meridionale e la Contea Orientale; non se ne trovano nella Contea Marina o nelle isole d'alto mare.

* Orso (Regole *Base*): Comune; gli orsi neri sono in tutte le foreste delle Contee; gli Orsi Grizzly nelle montagne e nelle colline pedemontane.

* Orso Gufo (Regole *Base*): Raro; ovunque nelle foreste delle Contee.

* Pipistrello Gigante (Regole *Base*): Comune lungo la Costa delle Contee, nella Palude Funesta, e sulle colline boschive sparse ovunque nelle Contee.

* Protoplasma Nero (Regole *Expert*): Non comune; solo nelle miniere, nelle caverne e nei passaggi sotterranei.

* Putridume Notturno: Un nuovo mostro descritto in questo manuale.

* Ragni (Regole *Base*): Comuni nelle zone selvagge delle Contee, particolarmente nelle isole d'alto mare (sono stati sterminati sull'Isola di Toth)

* Scarabei Giganti (Regole *Base*): Raro; scarabei di fuoco solo nelle montagne; scarabei tigrati e urticanti nelle regioni collinari disabitate e in tutte le foreste.

* Scheletro (Regole *Base*): Raro, ma può essere incontrato ovunque eccetto che in superficie nelle città.

* Seergar: Un nuovo mostro descritto in questo manuale.

* Serpenti (Regole *Base*): Rari, ma possono essere trovati ovunque nelle Contee.

* Spettro (Regole *Base*): Molto raro; solo nelle zone selvagge.

* Spiritello (Regole *Base*): Sconosciuti nelle Contee ad eccezione della valle di Cruth (ossia, principalmente in Karameikos, e in una zona di pochi chilometri dentro l'Alta Contea).

* Tafano predatore (Regole *Base*): Molto raro; solo nella Palude Funesta e nelle

caverne del lungo costa.

* Uccello Stigeo (Regole *Base*): Da non comune a «troppo numerosi» (secondo i Krondar di pattuglia); solo nelle zone boschive; agiscono prevalentemente di notte.

* Unicorno (Regole *Expert*): Non comune; solo nelle zone boschive. Sono molto rispettati dagli hin che non li cacciano o li catturano.

* Uomo Scorpione (Regole *Companion*): Molto raro; solo nelle colline e nelle montagne dell'Alta Contea.

* Vampiro (Regole *Expert*): Molto raro; solo nella Contea Orientale.

* Vermeiena (Regole *Base*): Raro; solo nelle grotte di montagne e nelle rovine disabitate.

* Verro Diabolico (Regole *Expert*): Raro, ma può essere incontrato ovunque.

* Zannaroccia: Un nuovo mostro descritto in questo manuale.

* Zombi (Regole *Base*): Raro, ma può essere incontrato ovunque nelle Contee ad eccezione che in superficie nelle città.

Avventure Nelle Cinque Contee

La terra degli halfling rappresenta una sfida unica per i Dungeon Master: dovete capire come rendere una terra bella, felice e rurale, un luogo emozionante per gli avventurieri senza che ciò si trasformi in uno schema pesante e ripetitivo del tipo "gli orchetti attaccano di nuovo il posto in cui vi trovate", oppure "e in questo gruppo di alberi, invece, c'è un altro mostro; solo per questa volta non è un orso gufo, ma è un— (sigh)", che porterà in breve tempo i giocatori alla frustrazione. In questa sezione viene fornita una serie di brevi schemi di avventure che i DM dovrebbero elaborare, in modo che il risultato finale si inserisca senza problemi in una specifica campagna (e quindi quel tipo di giocatore che legge sempre il materiale "solo-per-gliocchi-del-DM" e rovina il divertimento di tutti non riconosca l'avventura finché le cose non saranno andate troppo avanti).

Il formato che viene utilizzato qui è basato sul sistema introdotto nell'Atlante de *I Principati di Glantri*. Ogni avventura contiene le seguenti voci:

Livello: Il livello di esperienza necessario per giocare l'avventura e i manuali di regole di riferimento (Base, Expert, Companion

o Master). È prevista la partecipazione di un gruppo composto da sei a otto personaggi.

Argomento: L'aspetto della vita delle Contee che viene trattato nell'avventura (un'abitudine specifica, o un luogo, o un PNG).

Caratteristiche: Gli elementi dell'avventura che procurano maggior divertimento ed eccitazione (un oggetto magico specifico, un mostro, una trama intrecciata e cose del genere).

Collegamento: Una modalità per collegare l'idea di quella specifica avventura con una campagna che duri più a lungo all'interno delle Contee (di solito tramite l'interazione con dei PNG, o eventi importanti causati da o collegati all'avventura).

1. La Sentinella di Wereskalot

Livello: 1-3, Base

Argomento: Una semplice scaramuccia nell'oscurità, che si combatte attraverso trappole ad arco e contro nemici che utilizzano la magia.

Caratteristiche: I PG sono dei sospettati e possono essere instradati verso avventure più lunghe. Gli avversari possono diventare dei nemici a lungo termine.

Collegamento: I PG acquisiranno una certa reputazione (buona o cattiva, in base a come vanno le cose) tra i Krondar delle Contee e saranno sorvegliati. Bargle l'Infame di Karameikos (vedi l'Atlante Il Granducato di Karameikos) potrebbe diventare un nemico dei PG ed adoperarsi attivamente contro di loro in futuro.

Un ladro di grande successo o un gruppo di ladri improvvisamente inizia ad operare a Wereskalot. Le case degli halfling vengono svaligate senza far scattare le loro trappole o i loro allarmi. Si sospetta l'uso della magia. Tutti i forestieri, sia hin che non hin, sono sospettati. Fate riferimento alla descrizione di Wereskalot in questo manuale per i dettagli di una delle tipiche case tonde di quest'area.

Un Krondar locale si avvicina ai PG per proporgli un piano: per un compenso di 2 mo a testa per ogni notte, i PG dovranno tenere d'occhio una casa in particolare e provare a catturare chiunque provi a derubarla. In più ci sarà un bonus di 25 mo se riusciranno a catturare (vivo) almeno uno dei ladri. Chiaramente se il gruppo si rifiuterà di collaborare, verrà chiesto loro di lasciare immediatamente le Contee (o,

se hin, di lasciare Wereskalot) dandogli un nugolo di sospetti. Se i PG vedono o sentono qualcosa, dovranno dare l'allarme attraverso un corno che il Krondar dà loro; in ogni caso non dovranno girovagare altrove dopo il buio, non importa cosa succeda, devono restare ai loro posti.

Uno dei PG sente che il Krondar fa un'offerta identica ad un altro gruppo. I PG accettano.

I ladri sono dei maghi di basso livello (dal 1° al 3°), apprendisti di Bargle l'Infame della Baronia dell'Aquila Nera del Karameikos. Sono in missione per creare problemi a Wereskalot e preparare un'altra invasione delle Contee da parte della Baronia dell'Aquila Nera. I maghi non sono a conoscenza dei dettagli dei piani di invasione.

Utilizzeranno un *anello dell'invisibilità*, un *elmo del teletrasporto* e una *bacchetta delle illusioni* con cui creeranno l'illusione dei PG che corrono per il villaggio durante la notte in cui i PG dovevano stare di guardia alla casa. Ciò porterà i Krondar ad attaccare o catturare i PG e i maghi perlustreranno la casa dove i PG erano di guardia sotto il naso di tutti.

Se i PG sono molto forti, i maghi possono essere armati con pugnali intinti di veleno soporifero. I PG possono seguire i maghi fino alla Baronia ed avere lì ulteriori avventure.

2. Il Tesoro sul Sentiero

Livello: 1-3, Base

Argomento: Omicidio, furto e sospetti che ricadono sui PG

Caratteristiche: Ai PG viene chiesto di compiere una veloce scelta morale che determinerà la loro futura reputazione nelle Contee.

Collegamento: I Krondar penseranno che i PG siano ambigui a prescindere dalla loro decisione di scappare, andare in aiuto dei Krondar o combattere; il DM dovrebbe mettere fretta ai PG attraverso la simulazione delle grida e del cozzare delle spade, senza concedere loro tempo per mettere in piedi una grande discussione strategica o morale sulle parti in gioco.

I PG trovano il corpo di un hin decapitato, ucciso solo pochi giorni prima. Il suo portamonete è stato tagliato via e oramai è perso, ma ancora ha un pugnale e, se cercano attentamente, troveranno un pezzetto di lino su cui è stato scritto un

CAMPAGNE NELLE CINQUE CONTEE

messaggio con un succo o con sangue rappreso: "Via Senzariposo. Due alberi morti. Porta un carro. La tua quota 400 pezzi d'oro".

A prescindere che i PG si dirigano verso la Via Senzariposo o meno, altri hin troveranno il corpo e si metteranno sulle loro tracce. I Krongdar avevano appreso dell'appuntamento ai due alberi morti, e 3-6 Krongdar percorreranno a cavallo la strada, arrivando subito dietro di loro se i PG vanno verso gli alberi. Appena i PG arrivano, subiranno l'agguato immediato di quattro hin caotici guidati da due guerrieri umani. "Dateci i rubini!" ringhieran gli assalitori. "Lanciateli a terra e vi lasceremo andare!".

Chiaramente, a questo punto arriveranno i Krongdar che proveranno ad arrestare tutti, ipotizzando che anche i PG siano dei ladri, e i veri ladri attaccheranno i Krongdar senza esitazione. I PG dovranno decidere se fuggire, aiutare i Krongdar o combattere sia i ladri che i Krongdar. Uno o più ladri scapperà dalla mischia, qualsiasi cosa succeda.

I Krongdar sospetteranno i PG sia di furto che di omicidio, se li trovano in possesso del pugnale dell'hin assassinato. I ladri che sono riusciti a scappare torneranno da loro per recuperare i rubini. Ci potrebbe volere un po' di tempo prima che i PG catturino uno dei loro inseguitori. I ladri proveranno a catturare uno dei PG quando il gruppo è addormentato, ferito, esausto o diviso.

Se uno dei veri ladri viene interrogato, i PG verranno a conoscenza del fatto che un hin conosciuto come la Mano Rossa ha rubato una cassa con 2.000 rubini dalla cassaforte-cantina di un gioielliere a Lungofiasco, e l'ha portata nelle zone selvagge della Pianura di Cruth, inseguito dall'hin e dai Krongdar. La banda della Mano si è divisa, avendo intenzione di portare il più rapidamente possibile un carro sulla Via Senzariposo per far passare i rubini attraverso i confini verso gli acquirenti in attesa nel Karamaikos (i due guerrieri umani). Questo accordo era stato raggiunto prima che ognuno iniziasse a fare il doppiogioco.

Nessuno sa chi sia la Mano Rossa; lui o lei potrebbe seguire passo passo i PG per prendersi la sua vendetta, seguito a ruota dagli instancabili Krongdar e dall'hin arrabbiato di Lungofiasco.

3. L'Antica Spada

Livello: 1-3, Base

Argomento: Un'antica leggenda delle Contee

Caratteristiche: Il DM può utilizzare l'anziano hin per fornire al gruppo molte informazioni utili che li conducano ad altre avventure nelle Contee.

Collegamento: Il DM può utilizzare il Metamorfosis, se il suo attacco ha successo, come un traditore all'interno del gruppo, che aspetta pazientemente il suo momento prima di agire.

I PG incontrano un anziano hin in una locanda, o in una taverna o presso il focolare in cui si fermano per la notte. Comincia a imbastire molti racconti sulle Contee, forse dispensando alcune informazioni utili sulla vita nelle Contee e sulla situazione politica attuale. Dopo un po' si scusa e va a prendere una birra, promettendo ai PG di parlare loro al suo ritorno della "spada perduta".

Ritorna stranamente silenzioso e all'improvviso, cantilenando velocemente in un roco sussurro molto diverso dalla sua voce precedente, si lancia in un racconto sull'Antica Spada che un eroe hin del luogo brandì tempo addietro. La spada fu smarrita a meno di un chilometro di distanza da un certo albero. L'albero è a forma di coppa, si piega e striscia sul terreno prima di risalire di nuovo.

La spada può fluttuare a mezz'aria, ferire creature incantate e produrre fiamme a comando. È andata persa durante il combattimento con uno strano mago dalla testa di serpente. L'hin lo uccise ma lui stesso fu ferito a morte e lo strano mago-serpente in punto di morte lanciò una maledizione che fece sparire anche la spada.

A volte coloro che restano in attesa vicino all'albero possono vederla, sospesa nella luce lunare. Solo in quel momento può essere impugnata e reclamata. Attenzione però: si dice che lo spirito dell'eroe hin aleggi ancora in quel luogo per proteggere la sua spada.

L'anziano hin poi augura ai PG la buonanotte e si allontana. A prescindere dal fatto che lo seguano o meno, sfuggirà in qualche modo e sparirà, non scappando in modo sospetto, ma semplicemente girerà l'angolo e non ci sarà più.

Quando l'anziano hin è andato via la prima volta, è stato ucciso da un

Metamorfosis (che viene descritto nel Manuale del DM delle Regole Base), che è tornato cambiando la storia (probabilmente un sacco di sciocchezze, ma questo lo sa solo il DM) con l'unico intento di condurre i PG all'albero. L'albero è reale, «l'anziano hin» indicherà la direzione in cui si trova mentre racconta la storia.

Se uno dei PG proverà a sguagliarsela per prendere da solo la spada, tanto meglio. Il Metamorfosis proverà a catturare l'intero gruppo, per poi mangiare le sue vittime in tranquillità, sapendo che i sopravvissuti non lo inseguiranno visto che non ce ne saranno! Proverà a eliminarli con astuzia, duplicando le fattezze del membro del gruppo che ucciderà, nascondendone il cadavere e poi ritornando dagli altri, piuttosto che ingaggiare uno scontro diretto col gruppo.

La storia della spada può essere vera, anche se le indicazioni sono sbagliate, così che i PG possano affrontare questa situazione in un'altra occasione. Lo "spettro dell'hin morto" può essere qualsiasi tipo di non-morto; se volete aggiungere ulteriori effetti da brividi, potrà assomigliare esattamente all'anziano hin cantastorie.

Gli hin del luogo e i Krongdar possono raccontare ai PG che un Metamorfosis è stato avvistato nelle vicinanze, chiedendo loro se hanno visto o incontrato qualcuno di sospetto. Se questo incontro include un Maestro hin o qualcuno evidentemente in grado di utilizzare la magia, il Metamorfosis nel gruppo potrebbe improvvisamente girare i tacchi e darsi alla fuga. Se i PG scappano o uccidono il Metamorfosis, uno di quelli che ha posto al gruppo questa domanda potrebbe improvvisamente rivelarsi come il Metamorfosis (o un secondo Metamorfosis, forse il compagno del primo) e attaccare! E ancora, e ancora...

4. Le Ossa Sottratte

Livello: 4-6, Expert

Argomento: Agenti della Baronia dell'Aquila Nera e un tesoro maledetto che hanno messo come trappola.

Caratteristiche: una spada maledetta che obbliga chi la trova ad una missione.

Collegamento: I PG vengono coinvolti negli intrighi tra reami e possono finire per essere considerati nemici delle Contee. Potrebbero poi essere contattati per

diventare *veramente* agenti del Barone Nero e immediatamente sacrificati in una missione pericolosa.

Un hin attempato, Yuldo il Senzaclan, si avvicina ai PG raccontando di aver fatto una strana scoperta alla sua capanna isolata nella foresta. Luci e umani scavano nella foresta di notte, agitando un sacco di armi. I due luoghi dove hanno scavato sono stati riempiti al mattino e ha trovato ossa umane fresche sparse sul terreno.

I PG che investigheranno gli scavi scopriranno che le ossa sono innocue e non magiche. Appartengono a degli uomini uccisi di recente dagli orchetti mentre esploravano le montagne. Sotto alle ossa messe come segno di avvertimento ci sono un paio di braccia di terra in cui sono state sotterrate alcune fiale di vetro sottile che si frantumano se colpite da picconi o vanghe, rilasciando un gas invisibile e strisciante dall'odore speziato. Il gas contiene una potente tossina che induce il coma immediato: saranno colpiti tutti coloro che si trovano a 6 metri da una fiala frantumata nel primo round in cui viene rotta, a 9 metri al secondo round, a 15 metri al terzo round; il gas reagisce con l'aria e si dissolverà in maniera inoffensiva il quarto round dopo che è stato rilasciato. Le vittime devono fare un Tiro Salvezza contro Veleno con una penalità di -3 o cadere immediatamente addormentate per 6-13 (1d8+5) round, sonno da cui *non possono* essere risvegliate con mezzi fisici.

Sotto le fiale c'è uno strato di ghiaia che nasconde 6 scheletri animati in una cavità e 4 scheletri nell'altra, che si desteranno per attaccare qualsiasi essere vivente nelle vicinanze nel momento in cui vengono scoperti. Sotto gli scheletri sono sepolti sette forzieri in una cavità (ognuno contiene 100 mo) e una *spada* +2 nell'altra cavità. La spada ha una *maledizione*: chiunque la impugni sarà *comandato* (Tiro Salvezza contro Incantesimi a -2 per evitarlo) e obbligato ad andare a Shireton ad uccidere l'ambasciatore del Karameikos. Gli scavatori erano agenti del Barone Nero che provano a creare scompiglio nelle Contee su suo mandato. La loro prossima mossa sarà quella di usare uno *charme* su un uomo darokiniano per fargli attaccare uno degli Sceriffi.

5. Il Manto Verde

Livello: 4-6, Expert

Argomento: L'ondata di criminalità orchestrata da un audace ladro.

Caratteristiche: Il ladro prova a far ricadere la colpa sui PG

Collegamento: Se i PG arrivano troppo vicini a scoprire il ladro, lui proverà ad assoldare i PG per intraprendere una spedizione nelle montagne dove tenderà loro un'imboscata.

Un ladro molto audace, il Manto Verde, è diventato famoso nelle Contee. Ruba gioielli dalle camere da letto mentre gli hin stanno dormendo, mentre soldi, casseforti e cose simili svaniscono dalle cantine durante la notte. Viene sempre lasciato un bigliettino di ringraziamento, affisso al muro, sul pavimento o sul soffitto (ben al di sopra della portata normale di un halfling): "Ringraziamenti dal Manto Verde". I furti non sono frequenti, ma di valore considerevole. I Capi Clan sono in allerta: hanno avviato servizi di pattuglia più frequenti e predisposto trappole, ma il Manto Verde sembra esserne sempre a conoscenza e le evita.

I furti sembrano avvenire sempre vicino al luogo dove si trovano i PG, dovunque essi vadano nelle Contee, e questo è stato notato. Il sospetto aumenta e i PG iniziano ad essere sorvegliati attentamente, con conseguenze forse disastrose se stanno facendo qualcosa di non proprio onesto durante la notte.

Se i PG vengono catturati per qualunque motivo, verrà detto loro che la loro innocenza sarà creduta solo nel momento in cui riusciranno a catturare il Manto Verde e a consegnarlo alla giustizia. In alternativa, ci sarà un capo clan che chiederà ai PG di trovare e catturare il furfante, o questa sarà una missione richiesta da un mentore come parte del pagamento per l'addestramento dei PG.

Il Manto Verde è un halfling caotico, Emerel Joezz, su cui sono stati lanciati gli incantesimi *ESP* e *permanenza* mentre era a Glantri (come parte di un esperimento). Una notte ha organizzato la fuga dal laboratorio dove era prigioniero e ha rubato la formula e alcune campioni della *pozione di invisibilità*. Ha utilizzato queste due abilità magiche per scappare dal Glantri e per organizzare la sua ondata di crimini, seguendo come un'ombra gli hin per

scoprire i nascondigli segreti dove tengono le cose di valore, rimanendo volutamente nelle vicinanze dei PG per far ricadere i sospetti su di loro.

6. Il Rapimento degli Halfling Arpionati

Livello: 4-8, Expert

Argomento: una spedizione per cacciare e raccogliere halfling organizzata dai glantriani nelle Contee; un'avventura basata sul combattimento magico per i PG.

Caratteristiche: Un veicolo magico glantriano in cattive condizioni; una battaglia con un tempo limitato e (se i PG lo desiderano) un mistero da risolvere.

Collegamento: Marsheem e Maschera Nera possono diventare nemici dei PG, così come lo diventerà qualsiasi mago di basso livello che sopravviva. Le autorità possono anche dare ai PG ulteriori missioni o avventure.

Mentre i PG stanno viaggiando in una zona remota sentono un halfling urlare. Poi di sfuggita vedono un hin dimenarsi, apparentemente trafitto da una specie di lancia gigante d'argento, che all'improvviso viene sollevato in aria e risale rapidamente verso l'alto.

A prescindere da quello che faranno i PG ora, non riusciranno a vedere più nulla e non saranno in grado di seguire l'halfling ovunque sia andato.

Il giorno successivo, mentre stanno svolgendo i loro affari, sentiranno di sfuggita gli halfling discutere di come diversi hin siano semplicemente spariti, e nessuno sa come o perché: "succede sempre quando sono *soli*, e non lasciano alcuna traccia, né rimane alcun cadavere".

Più tardi durante la notte, i PG assisteranno di nuovo all'attacco da parte della lancia. Questa volta vedranno che l'hin viene tirato in aria fino a qualcosa che fluttua proprio sopra le cime degli alberi. Subito dopo una donna hin accorrerà verso i PG, indicando l'hin appena sparito, e urlerà singhiozzante: "Aiutatemi! Hanno preso il mio Bolgor! Il mio piccolo paffutello! Voi *dovete* aiutarmi!".

Subito accorreranno i Krondar, ascoltando la parte finale della supplica della madre. I PG hanno un maggior vantaggio e dovrebbero provare a salvare Bolgor.

CAMPAGNE NELLE CINQUE CONTEE

La magica piattaforma volante è un marchingegno vecchio, traballante e scivoloso su cui sono state ancorate diverse gabbie, ciascuna delle quali ha un incantesimo di *silenzio permanente*. Le gabbie sono chiuse magicamente e per essere aperte occorre danneggiarle (bisogna causare 4 punti di danno alla serratura). Per prevenire che le creature ingabbiate possano mordere, piegare o segare le sbarre, tali gabbie sono caricate magicamente per infliggere 1d6 danni elettrici a qualsiasi creatura che le tocchi direttamente o con oggetti che possano condurre l'elettricità (come un'arma di metallo); di conseguenza, per provare ad aprire le gabbie i PG dovranno subire qualche danno elettrico.

La zattera volante è dotata di una lunga lancia con l'estremità posteriore attaccata ad una fune, mentre quella anteriore possiede un largo anello poco prima della punta. Può essere scagliata da una sorta di cannone ad aria compressa fino a 180 metri di distanza, e poi di nuovo richiamata sulla zattera tirando indietro il cavo. Se si sta inseguendo una creatura, la zattera si alza in cielo e quando la lancia scagliata arriva entro 6 metri da qualsiasi creatura vivente, l'anello si apre e intrappola la creatura più grande al suo interno richiudendosi magicamente (come se venisse usato un incantesimo *blocca mostri* da un mago di 12° livello, è possibile un Tiro Salvezza contro incantesimi per evitare di essere bloccati), poi il cavo viene riavvolto per riportare l'arpione e la vittima sulla zattera volante.

A bordo della zattera ci sono tre maghi umani Caotici di basso livello (rispettivamente di 3°, 2° e 1° livello), a cui è stata promessa l'ammissione alla Grande Scuola di Magia da un incantatore vestito di rosso che loro conoscono solo con il nome di Marsheem, a patto di riportare nel Glantri almeno 20 halfling vivi. I tre maghi sono armati con pugnali e due lunghi "pali da difesa" in metallo, molto difficili da maneggiare (-2 al tiro per colpire) ma che possono causare 3d4 punti di danno se colpiscono qualcuno.

Hanno l'aiuto di un ladro umano di 4° livello, Maschera Nera (Fo 16, Ds 18, e armato con un *pugnale* +2 e una *pozione di forma gassosa* che utilizzerà per scappare, se necessario). Anche Maschera Nera, il cui vero nome è Gorliir Falthon, è

stato assoldato da Marsheem nella città di Glantri. Maschera Nera conosce molte delle politiche e degli intrighi di Glantri, ma non molto su Marsheem, a parte il luogo dove la zattera dovrà atterrare.

Sfortunatamente per tutti coloro che sono coinvolti, qualsiasi combattimento che si svolga sulla zattera comporterà che vada fuori controllo. I controlli, un timone e una leva per l'altezza, andranno fuori asse e si staccheranno, lasciando i maghi terrorizzati e tutti gli altri passeggeri impegnati a salvarsi.

I PG potranno facilmente risalire fino alla zattera arrampicandosi sul cavo dell'arpione, che non darà loro alcun fastidio fino a che non raggiungono l'anello che trattiene il povero Bolgor, e a quel punto uno di loro potrebbe essere il nuovo bersaglio dell'anello *blocca mostri*. Una volta arrivati sulla zattera, questa andrà fuori controllo e procederà sbandando nel cielo, con i Krongar urlanti abbarbicati disperatamente al cavo dell'arpione (forse insieme ad uno o più PG tra i più lenti o prudenti rimasti indietro con loro), mentre i PG combatteranno con l'equipaggio.

Scintille cominceranno a sprigionarsi intorno alla zattera dai controlli e dalle gabbie attaccate dai PG, e Maschera Nera utilizzerà la sua pozione per fuggire nel momento capirà di essere spacciato, a meno che i PG non prevenano tale mossa in qualche modo. I maghi saranno così terrorizzati che salteranno a terra se la zattera arriverà sufficientemente in basso. Il DM dovrebbe tenere bene a mente che tutti sulla zattera andranno incontro a gravi danni quando la zattera colpirà gli edifici, gli alberi, le colline o il versante di una montagna. Coloro che non riescono ad aggrapparsi a qualcosa potranno essere scagliati fuori dalla zattera dall'impatto, andando forse incontro ad un atterraggio fatale.

Alla fine, la zattera si dirigerà a nord verso Glantri, ma sarà in panne e andrà in picchiata a schiantarsi contro una parete rocciosa o qualche altro elemento naturale davanti a sé.

I PG dovranno gettarsi dalla zattera insieme a quanti più halfling riescono a salvare prima che si schianti a terra ed esploda. Colpirà il suolo e brucerà in una spettacolare esplosione di fulmini che causerà 7-42 (7d6) punti di danno a tutti coloro che si trovano in un raggio di 12

metri (un tiro salvezza permette di dimezzare i danni), 7d4 punti di danno a tutti coloro che sono tra 12 e 18 metri dallo scoppio (il tiro salvezza dimezza) e distruggerà tutti gli oggetti magici entro 18 metri che non superano un tiro salvezza contro incantesimi. I PG potrebbero diventare eroi, martiri o caproni imbranati.

L'esplosione e la battaglia furiosa daranno ai PG una reputazione forse indesiderata in tutte le Contee. Potranno guadagnarsi sia la gratitudine che il disprezzo degli hin; forse un po' di entrambe, in base al fatto che l'hin amato o parente di un certo clan sopravviva o meno alla battaglia, un risultato che in un caso o nell'altro verrà imputato ai PG. I Krongar coinvolti faranno rapporto allo Sceriffo di competenza; anche se tutti quelli sulla zattera morissero, qualcuno di quelli saltati a terra in tempo riuscirà a sopravvivere. Il loro rapporto garantirà sicuramente ai PG una particolare attenzione ufficiale, positiva o negativa, e potrebbe condurli ad una punizione, a una ricompensa o ad una richiesta di aiuto per risolvere 'questo o quell'altro piccolo problema': ulteriori avventure con orchetti problematici, pirati, fuorilegge, ladri di Shireton o un'operazione di pulizia organizzata a Porto Shireton... qualunque cosa in cui il DM voglia condurre i PG.

Ricordate che il DM dovrebbe aggiustare i livelli dei maghi e dei ladri per offrire ai PG una sfida impegnativa o la battaglia sulla zattera si concluderà rapidamente e in modo banale. Una delle gabbie potrebbe contenere un halfling che è in realtà un Metamorfosis affamato o qualche altro mostro: adattate l'avventura alla forza del gruppo.

7. Il Fantasma di Altocerchio —

Livello: 6-8, Expert

Argomento: un fantasma e simili esseri infestano un ricco filone minerario

Caratteristiche: Una ricca vena d'argento, gli antichi racconti da taverna diventano realtà, e uno scontro con esseri ostili nella vecchia miniera.

Collegamento: I briganti diventano nemici ricorrenti dei PG e inizia una sfida continua per il controllo della miniera d'argento.

Una banda di minatori risulta dispersa nelle montagne vicino ad Altocerchio. Vengono ritrovati i loro carri, carichi di

un'incredibile ricchezza di pezzi d'argento puro, ma non c'è traccia degli halfling.

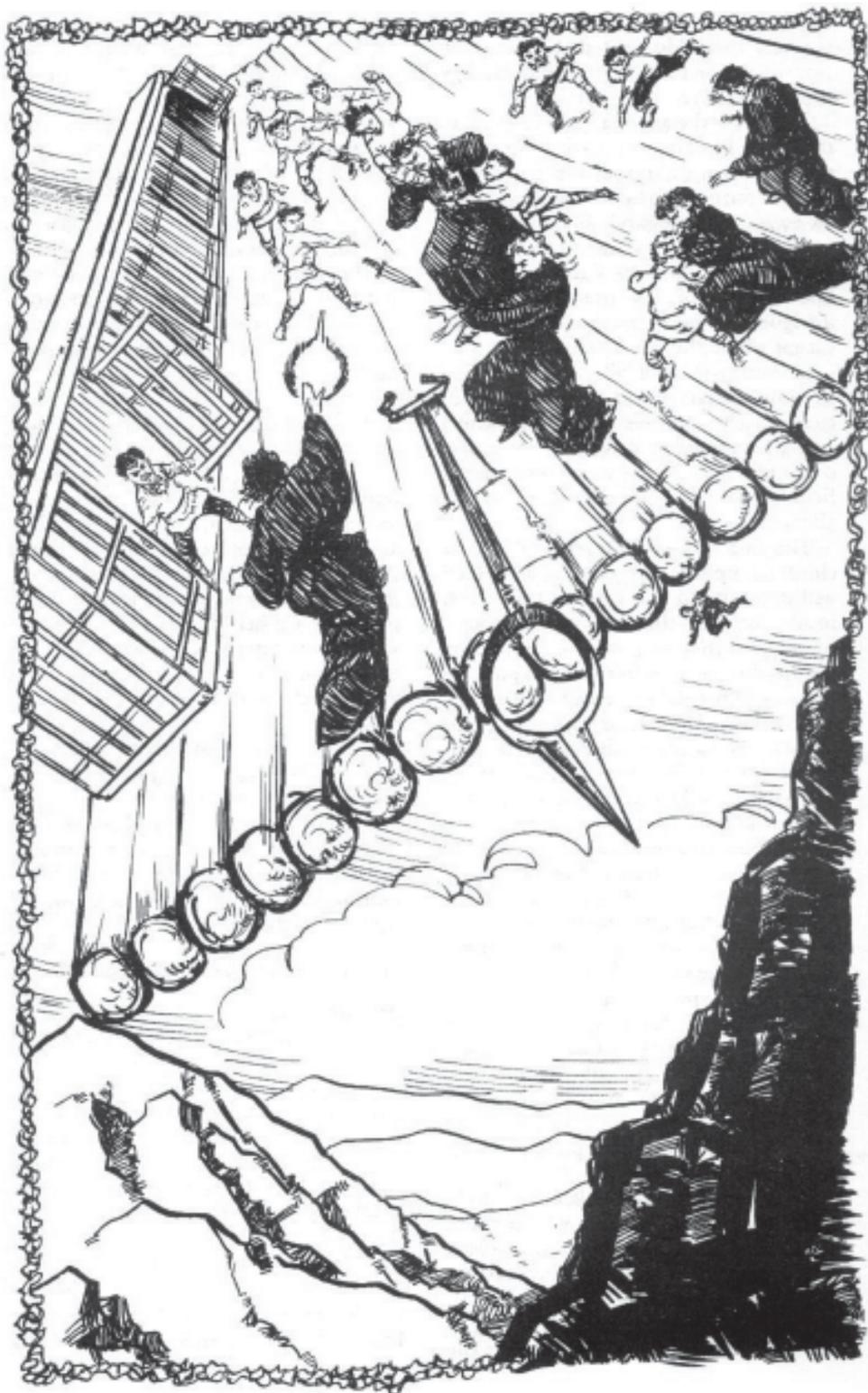
Si trattava di un gruppo di avventurieri provenienti da vari clan, che avevano seguito le indicazioni di un vecchio hin, Malcrosz Moltegiubbe, fino a raggiungere la Miniera Infestata. Malcrosz racconterà ai PG (se gli offrono da bere e lo stanno ad ascoltare) dei suoi giorni di gioventù quando era un intrepido minatore di successo, fino a che non si imbatté nella caverna in cui dimorava un fantasma e tutti i suoi compagni vennero uccisi. Quando i supporti della miniera cedettero, il tunnel crollò, imprigionando di nuovo il fantasma, rompendogli le gambe e coprendo la più ricca vena d'argento che abbia mai visto.

Il gruppo degli hin dispersi aveva importunato Malcrosz un mese fa per avere indicazioni per raggiungere la miniera. Lui glielie ha date, quindi pensa che gli hin abbiano trovato la miniera e che il fantasma se li sia presi.

Ciò è in parte vero e in parte falso. Gli hin hanno trovato la miniera, hanno iniziato a scavare, hanno sconfitto o scacciato il fantasma, sono usciti e sono stati immediatamente attaccati e uccisi dai briganti nascosti ad attenderli. I briganti poi hanno preso il minerale e sono stati inseguiti ed aggrediti dal fantasma che li ha fatti fuggire. Il fantasma è poi tornato alla miniera, e se i PG vanno a dare un'occhiata, li attaccherà più o meno nello stesso momento in cui i briganti sopravvissuti faranno ritorno in forze e con la magia utile a distruggere il fantasma. I briganti faranno irruzione nella caverna e prenderanno i PG alle spalle.

Pochi minuti dopo arriverà anche una banda di orchetti, che era sulle tracce degli hin briganti. Sono affamati di carne di halfling e di tesori.

Il DM dovrebbe rendere in qualche modo il fantasma di Altocerchio speciale. Forse potrebbe avere poteri magici, come la *telecinesi* con cui fa levitare oggetti ed esseri, potrebbe essere in grado di *dissolvere magie*, creare illusioni, o anche scagliare *dardo incantato*. Il fantasma si ritirerà nelle profondità della miniera se si renderà conto di andare incontro alla distruzione, per ritornare alla carica in futuro.



8. I Briganti di Periferia —

Livello: 6-8, Expert

Argomento: briganti e un nuovo complotto della Baronia Nera

Caratteristiche: I PG vengono accusati di essere briganti dopo aver subito un tentativo di furto dei loro oggetti magici e di valore.

Collegamento: Brozzart diventerà un nemico a lungo termine dei PG, sempre inafferrabile. Le forze della Baronia dell'Aquila Nera proveranno continuamente a far cadere il sospetto degli hin sui PG.

Una banda di minatori sparisce durante una violenta tempesta in mezzo alle

CAMPAGNE NELLE CINQUE CONTEE

montagne. Anche la pattuglia delle Zanne che viene inviata a cercarli sparisce. Gli hin della zona dicono di aver ritrovato i cadaveri di uomini con strani vestiti, ovviamente gli sconfitti di una battaglia. Erano stati spogliati di tutti gli oggetti di valore e delle armi, ma senza mutilazioni e senza segni di morsi. È subito scattata l'allerta: dei briganti sono di nuovo attivi nella zona!

I PG capiranno di essere osservati dai viaggiatori umani incontrati lungo la strada o in ogni locanda o taverna in cui si fermano. Se affrontano e interrogano tali osservatori, verrà detto loro con *molta* riluttanza che sono stati pagati per riferire le loro mosse ad un "uomo vestito di verde di nome Brozzart".

Gli hin continuano a sparire sulle montagne. Se i PG vanno ad investigare, vengono attaccati da uomini incappucciati che utilizzano reti, manganelli e gas soporiferi, che tenteranno di rubare qualsiasi oggetto magico o arma in possesso dei PG e poi fuggiranno.

Più tardi, incontreranno una pattuglia delle Zanne a cavallo accompagnata da un umano che punterà il dito verso i PG e dirà: "Eccoli! Sono *loro!*". Le Zanne attaccheranno i PG, ritenendo che siano i briganti.

Questa è un'altra delle trame della Baronia dell'Aquila Nera. Brozzart è un guerriero di 3° livello che ha pagato dei mercanti per farsi raccontare tutte le mosse degli avventurieri. C'è un piccolo gruppo di incursori della Baronia Nera che deruba sia gli hin che i non hin, privandoli degli oggetti magici e delle armi e spargendo le voci sui briganti, poi fanno finta di essere vittime e identificano coloro che hanno derubato come se fossero dei briganti. I PG che sopravvivranno dovranno convincere una scettica pattuglia di Zanne della loro innocenza oppure confrontarsi con la giustizia degli hin.

9. La Pietra delle Onde

Livello: 4-10, Expert

Argomento: una missione piratesca alla ricerca di un artefatto magico perduto

Caratteristiche: I PG vengono sospettati di essere pirati in cerca della Pietra delle Onde, e possono effettivamente anche loro unirsi alla sua ricerca.

Collegamento: Il luogo attuale e il possessore della Pietra sono lasciati alla

scelta del DM, che può utilizzare la ricerca di Jalassa per condurre i PG in altre avventure (forse il Glaurant degli Abissi—vedi l'avventura "La miniera senza fine" più avanti in questa sezione).

Si diffonde la voce nelle Contee della presenza di alcuni leoni alati che volano a bassa quota in piccoli gruppi sopra i campi al crepuscolo. Alcuni hin armati girano per le taverne della costa chiedendo se qualcuno ha visto una pietra che fluttua, un triangolo di ossidiana nera, o una cassa lunga quanto quattro hin messi in fila. I pirati salgono a bordo e perquisiscono *tutte* le navi che se ne vanno dalle acque delle Contee, senza eccezioni; con loro ci sono dei maghi, che sembrano cercare qualcosa.

Una sera i PG incontrano cinque hin armati che chiedono se abbiano visto un pezzo triangolare di ossidiana nera "lungo quanto un piede hin, piatto e tirato a lucido". Offriranno un centinaio di pezzi d'ora per averlo, e un pezzo d'oro per ogni indicazione su dove si trovi. Se i PG chiedono chi siano i cinque hin o altri dettagli su questa pietra, verrà solo risposto che «la dama che l'ha perduta è molto ansiosa di recuperarla».

Uno dei PG noterà un mago che li osserva attentamente, mentre evoca un incantesimo (cercando di individuare gli oggetti magici dei PG).

La bucaniera Jalassa dalla Lunga Frusta (descritta nella sezione dei PNG) è in cerca di un antico artefatto, *La Pietra delle Onde di Selbrinor*. La Pietra, che stando alle voci che circolano è capace di proteggere le navi in qualche modo, si dice che sia stata seppellita in un'isola nei pressi della Costa delle Contee. Dopo aver consultato un antico e decrepito diario a lungo nascosto a Ierendi, Jalassa ha appreso che il pirata hin Dundros Lattanera ha nascosto la pietra magica in una cassa di gemme su una particolare isola senza nome. Giunta là, ha scoperto che qualcuno l'aveva *appena* battuta sul tempo: la cassa era stata dissotterrata frettolosamente e trascinata su una nave in partenza dall'isola nel momento in cui Jalassa era approdata.

Jalassa ha inseguito la nave non appena ha scoperto lo scavo. Il vascello ha fatto sosta a Rosaspina, dove ha scaricato la cassa, e poi è ripartito rapidamente. C'erano due hin e due umani a custodire la cassa, tutti maschi, conosciuti dal comandante solo col soprannome "I Fratelli". Jalassa

ha interrogato il capitano e il suo equipaggio prima di affondare la nave. Quando ha raggiunto Rosaspina, i Fratelli erano spariti da tempo. Da allora ha iniziato a cercarli per le Contee, mandando il suo equipaggio (halfling dal 1° al 3° livello, ben armati ma prudenti) in gruppi da 3 a 5 individui.

Ogni membro dell'equipaggio che incontra dei problemi o che individua gente sospetta (come potrebbero essere i PG), può evocare i seergar addestrati di Jalassa. I seergar sono leoni alati molto rari (nuovi mostri, descritti in questo manuale). Jalassa ha catturato otto di queste creature e le ha addestrate. Se un membro dell'equipaggio suona un corno magico, verrà udito sulla nave di Jalassa ovunque sia, e uno o due seergar saranno liberati per raggiungerli. I seergar arriveranno "guidati" dal corno in un tempo che va da 10 turni a 24 ore, in base alla distanza, e attaccheranno seguendo le indicazioni dell'equipaggio. Se i pirati sono stati uccisi o non sono presenti, il seergar attaccherà chiunque sia in possesso del corno e proverà a riappropriarsene. Se la battaglia dovesse volgere al peggio, un seergar proverà sempre a scappare per tornare indietro alla nave di Jalassa. Quando il seergar raggiunge la nave, i maghi di Jalassa, di 4° e 6° livello, utilizzeranno l'incantesimo *ESP* per capire cosa ha visto. Se necessario, saranno inviati rinforzi, fino a un totale di trenta membri dell'equipaggio. Jalassa ha due hin di 4° livello come "capitani di battaglia".

La Pietra delle Onde di Selbrinor

Questo pezzo triangolare largo di ossidiana lucida fu imbevuto di poteri magici tempo fa. Il mago Selbrinor ha utilizzato degli incantesimi ora andati perduti per conferire alla *Pietra* le seguenti proprietà:

* Nessuna nave con la *Pietra delle onde* a bordo potrà mai affondare, a prescindere dai danni che subisce. I danni legati al movimento e allo scafo provocheranno i normali effetti. Se la *Pietra* viene rimossa da una nave danneggiata, se ne va anche la sua protezione. Eccezione: una nave che brucia fino alla linea di galleggiamento, affonderà senza la *Pietra delle onde*.

* La *Pietra delle onde* galleggerà sempre, a dispetto del suo peso e/o di qualunque

cosa o persona che ci si appoggi o che la appesantisca.

* Una nave con la *Pietra delle onde* a bordo non può essere danneggiata dal moto ondoso (i venti di una tempesta e i colpi degli scogli la danneggiano, ma non riceve danni se è colpita dalle onde o sommersa dalle acque).

* Una nave con la *Pietra delle onde* può diventare *invisibile* con tutte le persone e gli oggetti che ha a bordo, in base alla volontà della persona che tocca la *Pietra*; se un membro dell'equipaggio abbandona la nave, torna visibile. Una volta evocata, tale *invisibilità* dura 4 turni o fino a quando la nave non colpisca materiale solido, qualsiasi cosa avvenga prima.

Il DM potrebbe ideare dei poteri aggiuntivi per la *Pietra delle onde*, oppure modificare quelli qui descritti per adattarli alla sua personale campagna. La *Pietra* potrebbe essere collegata ad un Immortale.

10. Il Drago di Shireton

Livello: Qualsiasi (modificate il numero e il livello degli avversari in base alle esigenze)

Argomento: una scatola di bacchette rubate e il tentativo di molti gruppi di appropriarsene.

Caratteristiche: Molti gruppi che si inseguono e provano a identificare i rivali mentre sono a caccia delle bacchette rubate.

Collegamento: I PG rischiano di essere dichiarati fuorilegge e di guadagnarsi l'ostilità di Lord Caine, che diventerà un nemico fisso tentando di incastrare i PG per attività illecite che in realtà sono sue. Se il mago che ha rubato le bacchette dovesse sopravvivere agli inseguimenti e alla caccia, potrebbe anche lui diventare un nemico a lungo termine.

Una nave che appartiene alla flotta delle Contee, *Il Drago di Shireton*, di recente è salpata da Porto Shireton. Sta trasportando gli stipendi dei Krondar fino all'Ufficio dello Sceriffo e delle Zanne per la Contea Centrale e la Contea Meridionale, per un totale di 21.000 monete d'oro, più 36 cavalli di ricambio per i reparti delle Zanne.

Il *Drago* è risalito lungo il fiume Ithypool, muovendosi sui tronchi e trascinato dai cavalli lungo le rive. Dopo essere passata attraverso la città di Shireton senza complicazioni, la nave è arrivata nella notte a Pontepizzico, dove è stata

scaricata e si è scoperto che l'oro era stato rubato. C'era anche un carico ancora più segreto, oggetti magici di qualche tipo, conosciuto solo come "La Scatola", che il Krondar locale sembra molto ansioso di recuperare.

Se i PG vanno ad investigare a Pontepizzico ficcanasando o facendo domande, questo arriverà all'orecchio del Krondar e comincerà a pedinare *loro*. Così faranno anche i ladri, servi di un mago umano di basso livello che è ora l'orgoglioso proprietario di una scatola di bacchette magiche. I veri proprietari della scatola, gli Sceriffi, sono ansiosi di recuperarla. Lord Caine, l'ambasciatore di Thyatis, è anch'egli molto interessato a venire in possesso del contenuto della scatola. I mercenari assoldati dagli hin proveranno a tendere un agguato e a derubare i PG: le loro azioni attireranno l'attenzione di alcuni potenti Eroi hin che lavorano per gli Sceriffi. Questo a sua volta porterà i Krondar sulle tracce dei PG, che avranno una vita sicuramente stimolante in questo periodo. Le azioni dei PG "sotto tiro" determineranno la loro reputazione futura nelle Contee agli occhi delle autorità.

11. L'Anello di Fuoco

Livello: 10-14, Expert

Argomento: Il misterioso ritrovamento di un anello che uccide e la presenza di *freccie della giustizia*.

Caratteristiche: Una trama secondaria a lungo termine per qualsiasi campagna ambientata nelle Contee.

Collegamento: I PG potrebbero essere sospettati sia dai Krondar che dai mujina. I mujina potrebbero infiltrarsi nel gruppo.

Il cadavere di un hin, gravemente ustionato, viene ritrovato in una strada di Porto Shireton. Questa scoperta altrimenti insignificante è di grande interesse per gli Sceriffi, perché questo cadavere ha una *freccia della giustizia* in entrambi gli stivali e indossa un anello magico molto strano.

Il Krondar che ha ritrovato il corpo ha sciocamente provato a prendere l'anello ed è esploso in una vampata di fiamme. L'anello poi è ricomparso al dito del primo cadavere.

Il cadavere viene portato a Shireton per ulteriori esami, e poi viene rubato la notte successiva con un'audace incursione a cura

di hin guidati da individui dalle strane fattezze e dalla pelle *verde* chiaro.

Si vocifera che i Krondar stanno setacciando Porto Shireton. Se i PG entrano al Porto per qualsiasi ragione, qualcuno penserà che sono in cerca dell'anello e saranno attaccati immediatamente.

Coloro che li attaccano sono umani e hin caotici guidati da un gruppo di mujina, che però hanno fattezze diverse da quelle assunte quando hanno condotto l'incursione a Shireton. I mujina stanno provando ad infiltrarsi tra i Krondar, isolando e uccidendo i Krondar che entrano nel Porto e assumendo la loro forma. Per fare ciò in modo corretto, hanno bisogno di catturare i Krondar vivi e usano la magia per interrogarli e conoscere la vita del Krondar, le sue conoscenze e abitudini in modo da non essere scoperti. I mujina intendono isolare gli Sceriffi impersonando i Krondar uno per uno, fino a quando non controlleranno le Contee.

Se catturati, i PG verranno interrogati per scoprire se sono agenti degli Sceriffi, il che potrebbe rappresentare una via più facile e diretta per raggiungere gli Sceriffi stessi, piuttosto che attraverso i Krondar. I mujina non riveleranno nulla della loro vera natura o dei loro piani, a meno che non siano costretti. Possiedono altri oggetti magici (lasciati alla fantasia del DM) oltre all'anello che brucia.

12. Il Tesoro di Ulam

Livello: 15-20, Companion

Argomento: Il tesoro di Ulam e i suoi guardiani

Caratteristiche: Un collegamento con un altro piano, un eventuale ricco tesoro da ottenere.

Collegamento: I DM possono utilizzare il tesoro e i *vortici portatili* per spostare la campagna in nuove ambientazioni o per introdurre nuove avventure dando ai PG mappe del tesoro e pergamene con incantesimi. Ulam può diventare un nemico a lungo termine dei PG.

Ulam Belchiir ha un rifugio segreto nella parte sudoccidentale delle Cime Nere vicino alla costa. Visita tale rifugio solo per nascondere tesori "scottanti" o di estremo valore, e ha fatto in modo di proteggere molto bene questo nascondiglio. Se i PG seguono o piazzano una sentinella su Ulam, diventerà nervoso e raggiungerà il suo

CAMPAGNE NELLE CINQUE CONTEE

tesoro attraverso strade tortuose e a zig zag, cercando di scrollarsi di dosso l'inseguitore nel momento in cui entra nelle colline a sud-ovest di Sferragliacarretto.

Il Tesoro di Ulam è un lungo tunnel ventoso. Alla sua imboccatura c'è la tana di quattro Alifatali (vedi **Mostri delle Cinque Contee** in questo manuale), che attaccheranno chiunque entri nella valle dove si trova il tunnel. Ulam le ha addestrate a "fischiargli" ma a non attaccare né lui (o chiunque gli somigli) o né qualsiasi creatura in sua compagnia.

All'interno del tunnel c'è una doppia porta chiusa rivestita di bronzo. Se viene colpita, sfondata o ci si arrampica sopra (invece di forzare semplicemente la serratura), il verme iena che vive oltre la porta sarà messo in allerta. Sempre oltre le porte ci sono sei Lumi Stregati (anch'essi descritti in questo manuale) che si trovano lungo un passaggio tortuoso di circa cinquecento passi, sigillato all'altra estremità da un altro portone identico. Un passaggio segreto conosciuto solo da Ulam permette di aggirare il tunnel tra le due porte per evitare questi mostri. La sua porta nascosta può essere individuata solo con 1 possibilità su 8 (1 su 10 per chi non è un nano o un elfo).

Oltre questa seconda coppia di porte c'è il tesoro di Ulam o piuttosto c'era il tesoro di Ulam. Qualcuno o qualcosa ha aperto un vortice nel passaggio dal Piano Elementale della Terra lasciando dietro di sé sei Orde "insettoidi" (vedi *Libro del Master del Set Companion*). I DM dovrebbero adattare la forza di questi mostri perché rappresentino una sfida per i PG, ma non li sovrastino). Il tesoro di Ulam è interamente sparito.

Queste creature sono a guardia di una grande cassa che sembra essere una di quelle del tesoro di Ulam, ma è in realtà un *vortice portatile*. Quando il suo coperchio viene sollevato, diventa un vortice verso il Piano Elementale della Terra e un gran numero di orde proromperà fuori dal condotto magico "dentro" la cassa per attaccare i PG. Una volta aperta, la cassa semplicemente *non può* essere richiusa, indipendentemente dagli incantesimi e dai mezzi fisici usati; il coperchio si staccherà e verrà risucchiato in fondo al condotto spazio-temporale, rimpicciolendosi mentre si muove verso l'altra estremità.

Per chiudere il vortice i PG devono farsi strada combattendo fino al fondo del passaggio dimensionale (i DM possono collocare al suo interno vari incontri con svariati mostri), dove scopriranno che il tesoro di Ulam è stato portato via dalle Orde. Nuove ricchezze e nuove magie possono così essere introdotte nella campagna.

Se lo desiderate, l'azione può essere spostata sul Piano Elementale della Terra, distruggendo il condotto dietro i PG. Se i PG provano a chiudere il vortice, scopriranno che nasce da una cassa identica senza coperchio che si trova all'altra estremità del tunnel. Il coperchio della prima cassa si trova sul terreno lì vicino (protetto, ovviamente, dalle Orde). Se i PG provano a metterlo sulla cassa, tutte le Orde nelle vicinanze si precipiteranno per impedirglielo. Quando viene riposto sulla cassa, il vortice con il Piano Elementale si chiude. Una volta raggiunto nuovamente il Primo Piano, il coperchio della seconda cassa apparirà per terra a fianco della prima cassa, e se viene usato per chiuderla, il vortice e il condotto spazio temporale collasseranno, mentre entrambe le casse spariranno, apparendo casualmente in altri due piani del Multiverso. I PG potrebbero venire distrutti o intrappolati su piani remoti se i coperchi vengono collocati troppo presto.

Se Ulam sopravvive, la perdita del suo tesoro lo renderà un nemico accanito contro coloro che ritiene responsabili (i PG, ovviamente) e diventerà il loro instancabile avversario che manovra contro di loro dietro le quinte.

13. La Miniera Senza Fine

Livello: 20-30, da Companion a Master

Argomento: Un'invasione delle Contee da parte di mostri attraverso un vortice planare.

Caratteristiche: Molte opportunità per battaglie feroci, coinvolgenti e senza tregua (per i giocatori) e un'opportunità di mettere alla prova i PG con mostri bizzarri (per i DM).

Collegamento: Il Grande Glaurant potrebbe diventare un nemico personale dei PG, e il gioco potrebbe spostarsi (attraverso il vortice) su altri piani, forse con i PG che inseguono il glaurant o che vengono catturati da lui. Nuove magie (per esempio

per attirare o intrappolare i mostri nel vortice utilizzato dal Grande Glaurant) possono essere introdotte nella campagna. I DM potrebbero esplorare la cultura dei Glaurant, estendendola anche su piani diversi.

Iniziano a diffondersi voci su una miniera remota che sembra dare vita a nuovi mostri: ogni mese infatti nuovi strani esseri orribili appaiono tra le montagne circostanti. Gli hin non avevano mai visto prima molte di queste creature; i PG potrebbero essere attaccati da queste creature e dopo venire a conoscenza delle voci.

Molti di questi esseri vagano per i monti (per esempio le meduse e i kryst dal *Libro del Master del Set Companion*; i DM possono usare qualsiasi creatura "solitaria" vogliano). Come i PG si avvicineranno alla miniera, appariranno molti più mostri, circondandoli per tagliare loro ogni via di fuga, e se non hanno familiarità con la zona non capiranno che li stanno spingendo sempre più vicini alla miniera. Gruppi di mostri si raduneranno intorno a loro o voleranno sopra la loro testa, cosicché i PG che non possono scappare con magie di *teletrasporto* non avranno altra scelta che entrare nella miniera per cercare rifugio.

La miniera è vasta e piena di labirinti: molte creature vagano per le sue grotte ed i suoi passaggi combattendo tra di loro. Ci sono stanze a sufficienza per nascondere e far viaggiare i PG per giorni. I DM possono indebolire costantemente il potere magico del gruppo attraverso incontri ripetuti con i mostri e allo stesso tempo costringere i PG a scendere sempre più in profondità.

Più i PG si addentreranno nel fondo della miniera, più frequenti saranno gli incontri coi Glaurant degli Abissi (un nuovo mostro descritto più avanti in questo manuale), che sembrano essere organizzati (posti di guardia, pattugliamenti, ecc.) e proveranno a tenere chiunque lontano dalla caverna che sembra custodire il luogo d'origine dei mostri. Se i PG si faranno strada combattendo fino alla caverna, troveranno molti glaurant degli abissi e un Grande Glaurant, che è anche un potente stregone. Viene lasciata la possibilità ai DM di precisare ulteriormente le capacità magiche del Grande Glaurant, ma suggeriamo di farlo scappare dai PG per utilizzarlo in altre avventure successive.

Il Grande Glaurant ha aperto un vortice magico su un altro piano. I PG potrebbero tentare di distruggere questo passaggio, o attraversarlo per raggiungere altri luoghi d'avventura. I glaurant degli abissi stanno provando a prendere il controllo delle montagne e di tutte le miniere che si trovano sotto di esse. I DM possono coinvolgere Squadre d'Assalto Hin o le Zanne per salvare i PG che si siano veramente cacciati in un grosso pasticcio, e dovrebbero adeguare i numeri e i tipi di creature incontrate per far vivere ai PG una sfida veramente ardua.

14. L'Assalto dell'Aquila Nera –

Livello: 20-30, da Companion a Master

Argomento: un conflitto aperto nelle Contee e nuove possibili svolte per una campagna in stallo. Eventi drastici.

Caratteristiche: Il DM può costruire il conflitto con molta attenzione per spaventare e mettere davvero alla prova i PG, e può usare la guerra per portare i PG a contatto con molti nemici, alleati e conoscenti delle precedenti avventure. Qualsiasi cosa che riguardi il Mondo Conosciuto più vicino—Karamaikos, Le Contee, e anche Ierendi o Darokin—così come viene presentato in queste serie di Atlanti o nella personale campagna del DM e che il DM vuole cambiare, può essere alterato con un colpo di spugna; il 'nuovo ordine' sarà semplicemente differente.

Collegamento: I PG possono stabilire la loro personale roccaforte nelle Contee, o possono essere dichiarati dei fuorilegge o essere costretti ad unirsi all'esercito delle Contee; il DM può dare una nuova direzione a qualsiasi campagna.

Il Barone von Hendriks, l'Aquila Nera, raduna abbastanza truppe da invadere le Contee. Le sue forze tirano dritto attraverso la Contea Orientale e l'Alta Contea, a nord di Wereskalot, per impadronirsi delle miniere e di Lungofiasco, e poi si affretteranno a sud per conquistare le fonderie e le fucine di Altocerchio e di Mimbur d'Ober. Bargle l'Infame e i suoi apprendisti contribuiscono allo sforzo bellico *teletrasportandosi* qua e là nelle Contee, per distruggere i ponti strategici, i depositi di armi e uccidere i Capi Clan, gli Eroi Cavalieri e simili personaggi di alto profilo.

I PG si ritrovano nel mezzo in questa lotta e se ci sono voci sulla loro fedeltà al Barone verranno attaccati dagli hin. L'ambasciatore thyatiano approfitterà della confusione per ottenere vantaggi e assassinare chiunque possa a Shireton, per arraffare tesori da portarsi appresso nella sua fuga lontano dalle Contee. I mujina di Porto Shireton e gli orchetti nelle Cime Nere sfrutteranno entrambi l'opportunità per attaccare gli halfling e saccheggiare le loro proprietà.

Per tutta la regione scoppierà una guerra sanguinosa e i PG devono provare a sopravvivere e ad agire al meglio. I Pirati chiuderanno tutta la parte costiera per prevenire qualsiasi invasione navale o qualsiasi fuga via nave, e il Darokin chiamerà a raccolta le sue armate lungo i confini per evitare qualsiasi ripercussione sul suo stesso suolo, così i PG resteranno intrappolati nelle Contee.

Il Duca Stefano di Karamaikos potrebbe decidere di mobilitarsi contro l'Aquila Nera mentre le forze del Barone sono impegnate nelle Contee; se dovesse accadere, il Barone potrebbe ritornare precipitosamente a Forte Destino o potrebbe portare tutte le sue truppe verso la parte occidentale delle Contee se fosse sbattuto fuori dal Karamaikos.

L'inverno sarà rigido e molto freddo, portando queste ostilità su larga scala ad una tregua temporanea. I PG avranno il tempo di provare a riorganizzarsi, forse osservando come Contee abbino cambiato drasticamente aspetto proprio sotto i loro occhi.

Il DM dovrà calcolare gli effetti politici di questa guerra nel resto del Mondo Conosciuto. Raccomandiamo di mantenere le ostilità su piccola scala, magari con l'Aquila Nera costretta a tornare velocemente indietro a proteggere Forte Destino subito dopo l'invasione, utilizzando la magia di Bargle per prevenire le rappresaglie degli hin. La minaccia del suo ritorno potrebbe tenere le Contee allerta e in perpetua mobilitazione militare, cosa che renderebbe tutti gli hin sospettosi e guardinghi verso gli stranieri, e raddoppierebbe la sorveglianza e le misure di controllo da parte degli Eroi Cavalieri e dei Maestri. Le pacifiche Contee potrebbero improvvisamente diventare un luogo pieno di tensione e di avventure eccitanti, forse per anni a venire.

Le truppe della Baronia dell'Aquila Nera

Le forze che il Barone manderà in campo in questa guerra sono le seguenti:

1^a Lancia del Destino: MV 4, VB 108, Soldati 996 (Media). Cavalleria umana, archi e spade.

2^a Lancia del Destino: MV 4, VB 108, Soldati 996 (Media). Fanteria umana, alabarde e spade.

Banda di Bugbear «Razziatori Indegni»: MV 5, VB 68, Soldati 600 (Discreta), mazze, lance, armi varie.

Orchetti della Pietra Nera: MV 4, VB 72, Soldati 700 (Media), armi varie; arriveranno dalle montagne a nord est del Fiume Cruth una settimana dopo che il Barone ha fatto la sua prima invasione delle Contee. Ci sono il 20% di possibilità che disobbediscano ogni volta che gli ordini vengono impartiti dal Barone; si scioglieranno e si ritireranno se vengono ridotti a 250 unità o meno.

Maghi: dodici maghi caotici suddivisi come segue: 1° livello: 4; 2° livello: 3; 3° livello: 3; 4° livello: 1; 15° livello: 1 (Bargle).

Mostri dell Cinque Contee



A dispetto della loro tranquilla bellezza, la terra degli halfling è dimora di alcune creature molto pericolose. I DM dovrebbero considerare che tutti gli hin riconoscono queste creature a vista, e sapranno anche qualcosa sulle loro abitudini, dal momento che le creature sono comuni nelle zone dove sono cresciuti e sono stati avvertiti dagli Anziani del clan. I più sfortunati potrebbero incontrare alcune di queste creature al di fuori delle Contee.

Alafatale

Classe dell'armatura:	4
Dadi-Vita:	7+1
Movimento:	18 m (6 m)
Volando:	54 m (18 m)
Attacchi:	3 morsi o 3 corni o altre combinazioni
Ferite:	2-8 (morsi) o 1-10 (corni)
N° di mostri:	1-2 (1-2)
Tiro Salvezza:	Guerriero: 7°
Morale:	9
Tipo di tesori:	B
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	450

Le alifatali sono creature rettiliformi dall'aspetto strano, cacciate dagli hin delle Contee fino quasi all'estinzione.

Un'alafatale è squamata, con un colore che va dal rosso scuro fino al blu o al nero, e ha un corpo elastico e bulboso che è poco più di una grossa pancia. È dotata di artigli deboli e molli e di una coda prensile grazie a cui sta eretta, e ha tre lunghi colli che terminano con delle teste ornate da un corno e con molte zanne.

Zanne e corni sono affilati come rasoi e i suoi colli sono forti in modo terrificante. Le alifatali vengono spesso scambiate per draghi da lontano a causa della loro grossa taglia e delle grandi ali curve simili a quelle di un pipistrello. Sono predatori feroci, ma a differenza dei draghi hanno solo capacità d'attacco fisiche e non magiche.

Sono abbastanza intelligenti da accumulare tesori per farne un'esca e per contrattare se i nemici si dimostrassero troppo forti. Fanno la loro tana nelle rovine e nei dungeon così come nelle grotte naturali e nelle valli alte e isolate.

Le alifatali amano piombare in picchiata, trafiggere il bestiame con i loro corni e volare via, sebbene prendano anche hin o prede più piccole se non ci fosse bestiame disponibile. I loro occhi sono avvolti da una membrana cornea che devia le frecce e i pugnali nel 40% dei casi, e non hanno paura di combattere, confidando sulla loro pelle squamosa e sull'assenza di punti chiaramente vulnerabili per

proteggersi fino a quando riescono ad abbattere i nemici o a divorarli.

Le alifatali sono molto richieste dai maghi di Glantri per gli esperimenti e per essere utilizzate come guardiani, una volta incantate ed addestrate.

Glaurant degli Abissi

Classe dell'armatura:	4
Dadi-Vita:	7*
Movimento:	27 m (9 m)
Planando:	36 m (12 m)
Nuotando:	27 m (9 m)
Attacchi:	4 artigli/1 morso
Ferite:	2d4/2d4/ 2d4/2d4/1d4
N° di mostri:	1-2 (1-2)
Tiro Salvezza:	Guerriero: 8°
Morale:	10
Tipo di tesori:	(N, O, armi magiche)
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	850

Questa rara razza di malvagi predatori abita nelle caverne più profonde sotto le montagne Cime Nere. Un glaurant caccia qualsiasi cosa veda per divorarlo. Combatterà fino a quando non è seriamente ferito o in pericolo di morte, o fino a quando il suo avversario non viene

Mostri delle Cinque Contee

abbattuto, dopo di che se ne nutrirà immediatamente.

Vengono chiamati glaurant degli Abissi per lo strano verso gutturale che emettono dalla gola quando sono eccitati. Se sono soli, o mentre strisciano verso una preda, sono estremamente silenziosi.

I glaurant degli Abissi possono creare *oscurità* magica su sé stessi una volta ogni tre round (tale oscurità dura per l'intero round) se lo desiderano, semplicemente concentrandosi mentalmente. I glaurant sono nemici mortali di tutte le creature che si avventurano nelle profondità sotterranee. Sono sufficientemente intelligenti da allestire trappole con le rocce o agguati mortali, e utilizzeranno gli oggetti magici ottenuti saccheggiando i nascondigli, le tombe e i cadaveri delle loro vittime contro i nemici o per trattare quando vengono catturati e sono in svantaggio.

I glaurant sono molto muscolosi e hanno pelle squamata di una tonalità oca tendente al grigio pietra. Hanno forma umanoide, sono alti due metri e mezzo e i loro quattro arti terminano con artigli prensili duri come l'acciaio, che permettono loro di raschiare e lacerare la carne e di arrampicarsi sulla roccia con la stessa facilità. Sono abili scavatori e hanno delle piccole ali, simili ad ampi artigli palmati, che fuoriescono dalle loro spalle. Queste ali possono essere appiattite sulla schiena o utilizzate abilmente come pinne, e vengono usate per aiutarsi nel nuotare, nell'arrampicarsi e per trasformare le cadute in leggiadri atterraggi.

Uno degli attacchi preferiti del glaurant è di lanciarsi in picchiata sulle prede dall'alto, muovendosi silenziosamente e nell'*oscurità*. I glaurant possono vedere fino a 27 metri con l'infravisione e non vengono disturbati né dalla luce normale né dalla luce intensa. Hanno piccole corna flessibili sulle loro teste che piegano sulle orecchie per proteggerle dalla polvere e per migliorare l'udito all'interno dei crepacci, e sebbene assomiglino ai demoni della morte (che sono descritti nell'*AC9: Il Catalogo delle Creature*), non hanno alcuna relazione con loro.

Si dice che i glaurant degli abissi abbiano delle città e una civiltà sviluppata nelle profondità del sottosuolo. Gli halfling che abbattano un glaurant degli abissi proveranno sempre a decapitarlo per guadagnarsi un trofeo da portare al clan,

perché tutti gli hin sanno quanta fatica uno debba fare per sconfiggere un nemico di tale portata.

Lume Stregato

Classe dell'armatura:	2 o 0 (vedi sotto)
Dadi-Vita:	3+3**
Movimento:	63 m (21 m) (levitando)
Attacchi:	1 scarica
Ferite:	1d4+1
N° di mostri:	1-3 (1-8)
Tiro Salvezza:	Mago: 3°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	100

Un lume stregato è una piccola sfera di luce brillante larga 23 cm. I lumi sono composti principalmente da energia, sebbene abbiano una sorta di esile scheletro simile ad una ragnatela dalla simmetria geometrica e traslucida. Queste strane creature vagano senza meta, andando alla deriva grazie ad una naturale *levitazione* e sembrano attratte da qualsiasi uso della magia entro 21 metri. Sono silenziosi e apparentemente poco intelligenti e provengono da piani dominati dalla Sfera dell'Energia.

Molto ricercati da coloro che vogliono uccidere i maghi, i lumi stregati hanno la proprietà insolita di far andare storta qualsiasi magia entro 6 metri da loro.

* Gli incantesimi mirati hanno il 77% di probabilità di essere deviati in una direzione casuale come anche i poteri magici e gli effetti degli oggetti magici.

* Gli effetti degli incantesimi sono alterati nel modo seguente: tirate 1d6, se esce 1 o 2: viene raddoppiata l'area e dimezzato il danno; 3 o 4: viene dimezzata l'area e raddoppiato il danno; 5: viene completamente annullato l'incantesimo; 6: rimane inalterato.

* Gli incantesimi evocati e gli attacchi degli oggetti magici generati entro 6 metri da un lume sono (tirate 1d6), 1 o 2: rimbalzati completamente contro l'evocatore; 3 o 4: il bersaglio e/o l'area d'effetto sono alterati in modo casuale; 5: l'intensità (durata o danni) è dimezzata; 6: la magia rimane inalterata. Interpretate i risultati che risultano impossibili come un completo annullamento della magia.

La magia diretta contro un lume si rifletterà al 100% contro chi l'ha evocata o su chi aveva l'oggetto magico da cui è partita. Un lume stregato non è mai influenzato dalla magia.

I lumi stregati possono essere uccisi tramite attacchi fisici anche se, dopo che sono stati colpiti una volta, inizieranno ad ondeggiare su e giù e a zigzagare per evitare di essere colpiti, aumentando la loro reale CA da 2 a 0, e non possono passare attraverso uno spazio di meno di 15 cm di larghezza. Essi possono essere intrappolati con delle reti: un anello fatto di lumi stregati posti intorno ad un guerriero è una difesa davvero efficace contro i maghi.

I lumi stregati possono scaricare le loro energie attraverso il contatto fisico con una creatura vivente tramite un arco simile ad un lampo che causa 1d4+1 danni e *rallenta* la vittima a metà della velocità di movimento durante il round successivo. Fanno così solo il 40% delle volte in cui vengono a contatto con una creatura, apparentemente a caso piuttosto che come vera modalità di attacco.

I lumi stregati non subiscono alcun danno da attacchi basati sul fuoco, calore, freddo o luce; quest'ultimo tipo ripristinerà i PF perduti da un lume; trattate ogni PF di "danno" come un PF ripristinato fino a quando non vengono usati tutti o il lume riacquista tutti i suoi PF, a seconda di quale si verifica prima.

Qualsiasi attacco di Risucchio di Energia da parte di un non morto distruggerà un lume stregato, ma non l'incantesimo che duplica questa capacità; esso infatti non funzionerà se verrà usato contro un lume.

Putridume Notturmo

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	3*
Movimento:	18 m (6 m) Volando: 36 m (12 m)
Attacchi:	1 morso+ risucchio di sangue
Ferite:	2d4 + a seguire 1d4 per round
N° di mostri:	1-4 (1-4)
Tiro Salvezza:	Guerriero: 3°
Morale:	9
Tipo di tesori:	(solo anelli, forse magici)
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	50

Mostri delle Cinque Contee



Questi orrendi predatori delle Cinque Contee cacciano solo di notte o nella profonda oscurità del sottosuolo, sebbene le luci abbaglianti servano solo ad irritarli, non a renderli inermi. I putridumi notturni sono grandi anguille alate (lunghe fino a 3,5 metri) che vivono nelle grotte di montagna e nei crepacci, nelle caverne sotterranee e nelle grotte costiere. Mordono

con grandi bocche piene di file di denti affilati e possono agganciarsi ad un avversario e succhiargli il sangue. Un putridume notturno può interrompere all'istante questo drenaggio per rimettersi a combattere.

Il putridume notturno vola in linea verticale, si guarda attorno allerta e ha un'infravisione di 27 metri. Il corpo dalla pelle liscia è coperto da un limo che li rende

difficili da colpire, e la gommosità della pelle li rende più resistenti alle armi contundenti (subiscono solo la metà del danno da armi da botte). Se vengono tagliati o bruciati, i loro corpi spruzzano un liquido urticante come quello delle puzze. L'orribile odore di questa secrezione respinge le altre creature mentre attira altri putridumi. L'acqua farà diminuire l'odore, ma svanisce lentamente (1d4 giorni), a meno che non venga lavato subito grazie ad un'immersione nel vino o in un altro liquido che contenga alcol.

I putridumi notturni vengono anche incontrati nella Palude Funesta e nella Palude di Malpoggi, sebbene il loro numero sia così esiguo da non richiedere una caccia sistematica.

I putridumi notturni sono abbastanza intelligenti e scapperanno via se vengono bersagliati da attacchi magici o quando la vittoria sembra impossibile, solo per poi attaccare di nuovo all'improvviso quando gli avversari da cui erano fuggiti sono stanchi o in svantaggio, spesso se vengono ingaggiati in combattimento da un altro avversario.

I putridumi notturni hanno i corpi e le ali di colore blu scuro, malva o nero. I loro occhi sono di un nero scintillante con pupille bianche. Sibilano quando sono arrabbiati o feriti.

Seergar

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	5+5
Movimento:	54 m (18 m)
Volando:	63 m (21 m)
Attacchi:	4 artigli/1 morso
Ferite:	1d4/1d4/1d4/ 1d4/2d4
N° di mostri:	0 (2-5)
Tiro Salvezza:	Guerriero: 5°
Morale:	9
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	225

Per fortuna questi rari leoni alati vivono solo nelle montagne delle Cinque Contee. Devono il loro nome al suono che emettono come grido di esultanza dopo aver effettuato un'uccisione o per attirare i compagni per attaccare la preda che hanno appena avvistato. Tutte le razze che hanno abitato nelle Contee hanno cacciato i seergar, anche se solo i nani lo hanno fatto

per sport, e i seergar hanno restituito loro il favore.

I seergar sono grandi e potenti, con un manto di colore rosso fuoco, ruggine, marrone, grigiastro-marrone, o addirittura nero. Hanno occhi verdi luminosi, infravisione entro 60 metri e lunghe zanne ricurve. Solo una costrizione magica o una carenza alimentare, come quella causata dalle severe condizioni climatiche dell'inverno, li farà scendere dalle montagne.

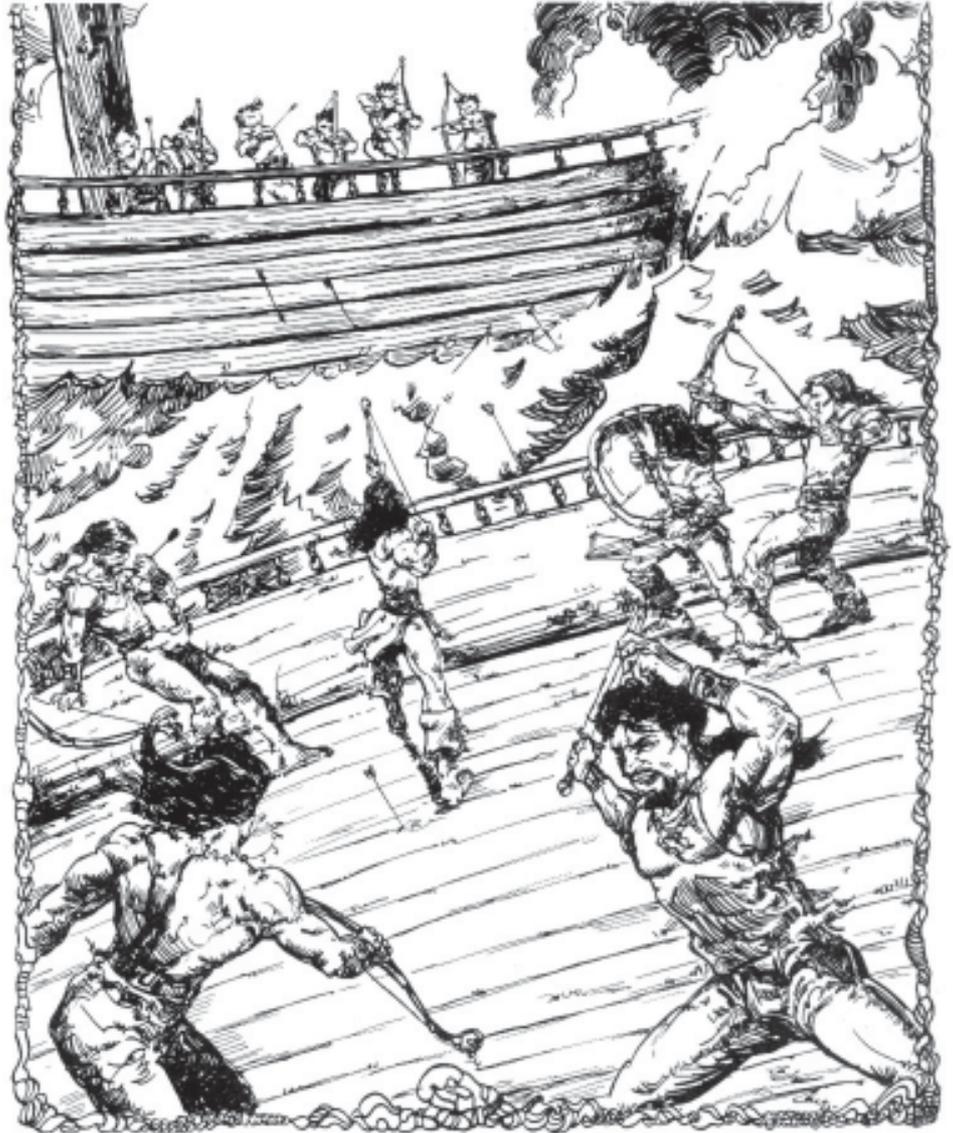
I seergar amano calare dal cielo, sbattendo le ali scure per trascinare un bersaglio mobile verso un punto morto, graffiando con i loro artigli e mordendo la testa o il collo, se riescono a farlo. I cavalli scapperanno se avvertono l'odore dei seergar, se ne hanno la possibilità. Molti racconti parlano di guerrieri e maghi che cavalcano seergar, ma nessuno oggi ammette di sapere come addestrarli.

I seergar sono feroci e spesso combattono i grifoni e predano i pegasi. Sono eleganti, agili e veloci in aria, a differenza delle manticore che sono goffe e pesanti. La carne di seergar si dice che abbia un gusto pesantemente "affumicato", ma per il resto assomiglia al manzo.

Zannaroccia

Classe dell'armatura:	2 (8 quando viene scoperto)
Dadi-Vita:	5+1
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	2 artigli/1 morso/ 1 pungiglione
Ferite:	1d2/1d2/1d4/2d6
N° di mostri:	1-2 (1-2)
Tiro Salvezza:	Guerriero: 5°
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	225

Questa strana creatura delle Cinque Contee miete diverse vittime inconsapevoli. Solitaria e completamente silenziosa, la zannaroccia con il suo corpo gommoso assomiglia ad un gigantesco girino. Il suo corpo principale è amorfo e può far crescere dei tentacoli o pseudopodi temporanei che lo aiutano a scalare le pareti o ad afferrare le rocce. Anche la sua coda può modificare la sua lunghezza avvolgendosi all'interno del suo corpo elastico o estendendosi completamente. La



coda termina con un uncino osseo seghettato e acuminato, come il pungiglione di uno scorpione, e la zannaroccia può utilizzarlo con grande destrezza e con una forza enorme. Una "zanna" della zannaroccia può perforare un'armatura di piastre e colpisce con una tale velocità che la zannaroccia può sferrare due colpi per round (per 2d6 danni ciascuno). Le zannaroccia attaccheranno gli stranieri, i minatori, gli scalatori e le altre creature che li disturbano. Possono anche usare le loro code per arrampicarsi e per scavare.

Le zannaroccia si nutrono di carogne, di alcune radici e di foglie, e delle creature di tutte le dimensioni che possono uccidere con le loro zanne o far cadere sulle scogliere o nei pozzi attaccandole

furiosamente con le loro zanne. La zanna di una zannaroccia non è velenosa.

Le zannaroccia sono di colore marrone-grigiastro, oca, e grigio, la tonalità dominante varia in base all'esemplare. Si possono trovare ovunque nelle Contee, in qualsiasi tipo di terreno, anche se sono rare nelle aree abitate perché gli halfling le uccidono a vista.

Le zannaroccia prendono il loro nome dalla loro abitudine di attrarre le rocce sui loro corpi con la coda e di rintanarsi sotto di esse, trasudando poi una forte colla. Questo le ricopre di detriti rocciosi che possono abbandonare a piacere, fornendo loro sia mimetizzazione che una protezione simile ad un'armatura.

Adattare l'Atlante al Gioco AD&D 2^a Edizione

Molti di voi potrebbero essere degli avidi giocatori dell'Advanced Dungeons & Dragons®. Per vostra comodità, abbiamo incluso questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo Atlante nella vostra campagna di AD&D.

Le differenze tecniche tra la versione base del D&D e l'Advanced sono relativamente insignificanti, ma per coloro che non hanno familiarità con il D&D base, diamo qui una serie di dettagli che necessitano di un chiarimento. Gli argomenti appaiono in ordine alfabetico per renderne più facile la consultazione:

Allineamenti: i personaggi del D&D base hanno a loro disposizione solo tre allineamenti: *Legale*, *Neutrale* o *Caotico*. Nell'AD&D, attribuire gli allineamenti *Buono*, *Malvagio* o *Neutrale* dipende di volta in volta dal contesto. **Classe Armatura (CA):** nel D&D base, la più alta (peggiore) classe armatura è 9. Nell'AD&D, la CA più alta è 10.

Classi: nel D&D base, elfi, nani e halfling sono di fatto delle classi di personaggi. Gli elfi della versione base corrispondono nella versione AD&D ad un elfo guerriero/mago. I nani e gli halfling della versione base sono invece guerrieri. Ai livelli più alti della versione Base, i personaggi semi-umani utilizzano le *Classi d'attacco*, che sono abilità finalizzate a combattere meglio. Ignora questa regola nella versione AD&D. Per le classi umane (guerrieri, maghi, ladri e chierici) non cambia nulla.

Domini: i domini sono terre sotto il controllo di un personaggio, come le baronie nella versione AD&D. I Signori di queste terre riscuotono le tasse dai loro abitanti e usufruiscono delle risorse naturali e dei servizi presenti sul territorio. La popolazione di un dominio, nel D&D, cresce ad una media del 15% -5d10 persone al mese. Con una densità di 50 abitanti per miglio quadrato, la crescita avviene al ritmo di 1d5% -5d10 persone. Per la tassazione, utilizzate le regole della versione AD&D.

Equipaggiamento: la terminologia usata nella versione base del D&D è molto simile a quella utilizzata nell'AD&D. Il costo dell'equipaggiamento, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione della CA sono leggermente differenti; quando siete in dubbio, utilizzate le statistiche della versione di AD&D.

Esperienza: anche se l'esperienza totale accumulata dai personaggi è diversa nelle due versioni di gioco, di fatto non ha un effetto sostanziale sul gioco. Chiunque capisce la differenza tra un mago di 1° livello ed uno stregone di 15°... speriamo!

Incantesimi: alcuni incantesimi della versione base del D&D hanno nomi leggermente differenti nella versione AD&D. Modificate il numero di incantesimi memorizzabili nella lista degli incantatori per allinearli alle regole della versione AD&D.

Ingombro: vedi la sezione Monete.

Immortali: gli Immortali sono equivalenti alle divinità della versione AD&D. Gli Immortali sono spesso dei PNG che hanno raggiunto il 36° livello e hanno completato una ricerca eroica di qualche tipo. Gli Immortali appartengono alle seguenti "sfere di potere":

Materia: relativa agli esseri Legali, di solito guerrieri, o elementali della terra. È opposta alla Sfera del Tempo.

Energia: relativa al Caos, ai maghi o agli elementali del fuoco. Opposta alla Sfera del Pensiero.

Tempo: riferita agli esseri neutrali, ai chierici o agli elementali dell'acqua. Opposta alla Sfera della Materia.

Pensiero: riferita a qualsiasi allineamento, ai ladri o agli elementali dell'aria. Opposta alla Sfera dell'Energia.

Entropia: non è collegata a nessun elemento tranne che alla distruzione, si oppone a tutte le sfere. Corrisponde ai Piani Inferiori dell'AD&D. I Signori dell'Entropia sono demoni.

Maestria nelle armi: ignora le indicazioni per la maestria nelle armi della versione D&D e rimpiazzale con l'equivalente sistema della versione AD&D.

Monete (mo): l'abbreviazione *mo* sta a significare moneta ed è un'unità di misura corrispondente alla versione AD&D.

Morale: ogniqualvolta i PNG o i mostri incorrono in qualche difficoltà, soprattutto durante il combattimento, esiste la possibilità che possano arrendersi o fuggire. Utilizzate il sistema di reazione/fedeltà della versione AD&D.

Mostri: alcuni mostri indicati in questo supplemento non esistono nella versione AD&D. Rimpiazzateli semplicemente con un'altra creatura appropriata. Tenete d'occhio l'equilibrio di gioco: possono verificarsi a volte delle differenze in DV e in abilità speciali, che richiedono un adattamento.

Movimento: le velocità di movimento nella versione D&D sono espresse in metri per turno e poi, tra parentesi, in metri per round. Nella versione D&D 30 metri al turno equivalgono a 25 cm al round nella versione AD&D.

Raggio d'azione: tutte le distanze sono espresse in metri, piuttosto che in centimetri. Considera che 3 metri equivalgono a 2,5 cm. nella versione AD&D.

Round: round e turni sono utilizzati nello stesso modo in entrambe le versioni. Il D&D base non usa i segmenti. Un round nella versione base equivale ad un minuto; un turno a 60 round. Per semplicità, conviene utilizzare le regole equivalenti della versione AD&D, senza procedere ad alcuna conversione.

Regolamento di Guerra: questo sistema di combattimento di massa della versione D&D non ha equivalenti nella versione AD&D. "VB"

sta per Valore di Battaglia e viene usato solo per il Regolamento di Guerra. Sugeriamo di utilizzare il supplemento BATTLESYSTEM® che gestisce i combattimenti di massa per entrambi i sistemi.

Note Finali: Quando adattate le vostre avventure del D&D Base tenete in mente che i personaggi dell'AD&D sono più difficili da gestire ai livelli bassi, mentre i personaggi del D&D Base sono in grado di procurare molti più danni ai livelli intermedi e alti.

Il D&D base è stato ideato per gestire livelli molto alti di gioco, fino ad un massimo di 36. È preferibile che manteniate gli stessi livelli di esperienza in entrambe le versioni del gioco fino al 20° livello. Oltre al 20°, partite dal presupposto che ogni due livelli del D&D base equivalgono ad un livello di esperienza nell'AD&D, arrotondati per eccesso. Usando tale conversione, un mago del 36° livello risulterebbe essere un Arcimago del 28° livello nella versione AD&D.

Le nazioni degli Atlanti possono ora essere inserite in altre campagne e ambientazioni di gioco, come quella descritta nel set di campagna FORGOTTEN REALMS®, o nel MONDO DI GREYHAWK®. Questo offre degli sviluppi alternativi interessanti per le regioni ancora non mappate, permettendovi di continuare la vostra campagna senza dover passare all'altro gioco. Il meglio dei due mondi potrebbe creare la più grande campagna di sempre!

Le Contee possono essere collegate agli altri mondi da un cerchio della *Fiamma Nera* che serve da portale per coloro che ci passano attraverso verso le terre degli halfling di Luiren nei Forgotten Realms o i Campi Verdi di Greyhawk. Luiren è nella costa meridionale di Faerun; le navi devono navigare intorno alle giungle di Chult e in direzione est per molti giorni per raggiungerla. I Campi Verdi si trovano tra la Grande Marca e il Ducato di Ulek, intorno alle sorgenti del Fiume Lort. Solo pochi Custodi conoscono come creare un *Anello della Fiamma* e l'unico permanente è nascosto da qualche parte al di sotto della catena delle Cime Nere.

AVVENTURIERI NON HIN NELLE CINQUE CONTEE

Molte persone che non appartengono alla razza hin vivono nelle Contee, tranquillamente accettati dagli hin come concittadini. Un famoso umano, ad esempio, gestisce la Locanda dell'Halfling Malconcio sulla strada ovest di Wereskalot.

Sono pochi i non hin ad essere accolti a vivere all'interno delle terre di un clan, mentre sono ben accetti i visitatori, e quindi degli abitanti non hin delle Contee di natura stanziale possono essere incontrati negli insediamenti più grandi, dove la terra viene venduta e comprata nello stesso modo in cui avviene nei territori umani. Le località favorite dai non hin sono Wereskalot (dove ci sono almeno 700 non hin), Shireton e Porto Shireton. Ci sono anche comunità numerose di non hin nelle città di Thantabbar, Tothmeer, Mimbur d'Ober e Sateeka.

Gli elfi ricevono il massimo riguardo nelle Contee: gli hin tendono ad essere amichevoli a prima vista con gli elfi che incontrano, a meno che non siano evidentemente ostili, in guerra o minacciosi.

Gli umani e gli gnomi tendono ad essere trattati in maniera neutrale, educatamente cauta. Coloro i quali per l'abbigliamento o la parlata rendono manifesta la provenienza dal Glantri o dalla Baronia dell'Aquila Nera, o che si dichiarano orgogliosamente thyatiani, attireranno su di sé un'accoglienza inizialmente molto fredda.

Fate attenzione alla parola "inizialmente". In tutti gli incontri, gli halfling guardano al carattere del singolo, piuttosto che alla razza o all'uniforme. Le uniche eccezioni si hanno quando vedono armi sguainate o facce che appartengono alle razze umanoidi.

I nani non sono graditi e vengono trattati con una finta educazione. Gli hin tengono le mani sempre vicine alle armi, soprattutto nei pressi delle montagne, dal momento che non dimenticano Loktal Scudodiferro. Un nano che visita le Contee e si muove per la campagna sarà strettamente sorvegliato. Vicino alle montagne, un nano in viaggio sarà continuamente provocato dai Krongdar, dalle pattuglie delle Zanne e dai minatori hin.

Gli orchetti e gli uomini lucertola sono odiati e vengono attaccati immediatamente. Gli gnoll sono così rari che alcuni hin potrebbero anche non riconoscerli. Se un Anziano di un clan del nord vede uno gnoll, lo riconoscerà e lancerà l'allarme. Lo gnoll farebbe bene a muoversi velocemente se vuole salvarsi la pelle.

Gli halfling trattano con rispetto gli anziani e i bambini di tutte le razze umanoidi. Gli anziani vengono ascoltati per primi, serviti per primi, fatti sedere per primi, e gli vengono dati i letti migliori a meno che non ci siano dei malati o dei feriti presenti, nel qual caso hanno la precedenza. Gli avventurieri che viaggiano per le Contee e provano a ordinare un pasto o

una stanza in una locanda passando avanti o gridando sopra le persone anziane di qualsiasi razza saranno semplicemente ignorati; se insistono, un hin farà loro notare in maniera calma quanto siano maleducati, come se stesse parlando ad un bambino ottuso.

Tabella dei Luoghi di Partenza dei Personaggi

NON HIN

Tirate il dado percentuale e fate riferimento alla classe del personaggio, oppure scegliete dalla tabella appropriata senza tirare il dado. Ogni volta che il risultato è "Altro insediamento" significa sempre che è il DM a scegliere la località nelle Contee, di solito il personaggio sarà uno dei pochissimi (1-3) estranei alle famiglie hin che vivono nel villaggio. A differenza di quanto indicato da questa tabella, i PG hin possono iniziare in qualunque punto delle Contee, sebbene la località debba combinarsi con il clan (se c'è) scelto per l'halfling.

Anche se i non hin possono diventare membri di un clan, è raro che un personaggio alle prime armi sia già membro di un clan. L'appartenenza ad un clan può essere guadagnata durante il gioco; spesso i non hin si fanno volentieri un tatuaggio sul petto per dimostrare la loro appartenenza ad un clan halfling. I non hin possono essere membri di più di un clan hin, ma questo è davvero *molto* raro.

I non hin nelle Contee devono avere sempre un "lavoro onesto" evidente, o almeno le loro famiglie devono averlo. I DM dovrebbero pensare bene a quale lavoro i PG possano svolgere, o abbiano svolto, o diano una mano a svolgere (es. quali abilità generali legate a arti e mestieri i PG possano avere quando iniziano l'avventura).

Tiro

del Dado Chierico

01-25
26-58
59-68
69-85
86-96
97-98
99-00

Personaggio inizia a:

Wereskalot
Shireton
Porto Shireton
Thantabbar
Tothmeer
Mimbur d'Ober
Altro insediamento

Guerriero

01-15
16-25
26-40
41-70
71-80
81-92
93-96
97
98-00

Wereskalot
Aercruth
Shireton
Porto Shireton
Thantabbar
Tothmeer
Mimbur d'Ober
Sateeka
Altro insediamento

Mago

01-15
16-18
19-22
23-27
28-34
35-39
40-44
45-49
50-60
61-74
75-85
86-94
95-00

Wereskalot
Malvafelce
Brigliasalda
Pietra del Wardle
Mimbur d'Ober
Altocerchio
Colleluna
Fondo Muschio
Thantabbar
Tothmeer
Shireton
Porto Shireton
Altro insediamento

Ladro

01-08
09-15
16-26
27-47
48-52
53-56
57-70
71-96
97-00

Wereskalot
Mimbur d'Ober
Thantabbar
Tothmeer
Rundegos
Sferragliacarretto
Porto Shireton
Shireton
Altro insediamento

Nano

01-60
61-79
80-88
89-95
96-00

Porto Shireton
Tothmeer
Shireton
Thantabbar
Altro insediamento

Elfo

01-06
07-09
10-14
15-20
21-24
25-32
33-40
41-50
51-59
60-66
67-72
73-74
75-77
78-84
85-90
91-00

Wereskalot
Brigliasalda
Mimbur d'Ober
Altocerchio
Pietra del Wardle
Fogliaccesa
Fondo Muschio
Colleluna
Portascura
Pozzafresca
Sateeka
Rivasicura
Rosaspina
Bandiera sul Guado
Shireton
Altro insediamento

Quello che Tutti Sanno sulle Cinque Contee

Pettegolezzi da taverna dagli altri paesi

La Gente: "Gli halfling sono come bambini. Intendiamoci, bambini un po' tocchi: tutti trasognati e pieni di progetti e di scherzi. La maggior parte di loro sono innocui, ma anche scaltri quei piccoletti. Sanno essere veloci con le dita e con le monete delle altre persone, se capite cosa intendo. Ma in generale hanno un cuore d'oro, la maggior parte di loro. Ti svuotano le tasche con una mano e ti danno il loro ultimo pezzo di pane con l'altra. E non si spaventano facilmente. Prendono un pugnale e vanno in cerca di draghi—di *draghi*, capite!—indifferenti come niente fosse, e non lo fanno per impressionare la gente. Vanno in giro a guardare gli orsi, quei piccoletti. Un giorno potrebbero anche arrivare a... beh, con loro non si sa mai".

La Terra: "Le Contee? Colline ondulate e alberi e il sole che splende sempre. È il posto più bello del mondo se ti piacciono i campi dorati più di tutto il resto, e anche la pace e la quiete. Tutti sono gentile, piacevoli e alla mano, se capisci cosa intendo. Niente pigrizia, ma non c'è nemmeno fretta o ansia. Il posto più bello del mondo, così ho sentito".

Shireton: "Shireton è un luogo strano. È tutta fatta di guglie, di piccole gallerie pazzesche, di ponti e di piccoli parchi. È come una specie di festival, aperto tutto l'anno, con la gente che fa festa, organizza scherzi, balla. Tutti coloro che non sanno cantare provano comunque a farlo nelle strade! E questo va avanti per tutta la notte; se è il sonno quello che cerchi, fai meglio a startene al di fuori delle mura. Si compra bene, ho sentito. Un posto strano. Fanno un sacco di giochi, ma sembra che non gli interessi vincere o perdere. Ci sono stato solo una volta, tanto tempo fa. Non mi dispiacerebbe vederla di nuovo".

Altri Insediamenti: "Non sono un granché con i nomi. Oh, hanno dei porti sulla costa, Thantabbar e Tothmeer, luoghi come tutti gli altri porti in qualsiasi altra parte del mondo, e c'è più di un forte sulla costa vicino alla Baronía dell'Aquila Nera (e chi non vorrebbe costruire qualche muro, avendo come vicino *lui?*). Hanno anche dei mercati a Wereskalot: lì è dove va la maggior parte degli umani, mentre se vuoi verdure fresche e cose simili devi arrivare in un posto chiamato Fogliaccesa. C'è

anche un altro villaggio che rifornisce le miniere, ma ha un nome strano, mi sembra "di Ober", Mimbur d'Ober, ecco qual è. Ma nelle città non ci sono molti halfling. Oh, puoi sempre trovare una locanda con un piccolo e incantevole villaggio intorno ad essa, come no. Ma non amano molto le città o gli edifici grandi, se cerchi questo. Quando dico un piccolo villaggio, intendo proprio 'piccolo'; non è che siano tanto alti e poi costruiscono un sacco di case sotto terra. Così se stai passeggiando e vedi una specie di promontorio tutto coperto di fiori o di viticci o di piante di pomodori, ci sono buone possibilità che stai guardando qualche giardino di famiglia degli halfling!".

Come diventare Ricchi e Famosi: "Vai oltre tutte le fattorie e trova le miniere in qualche modo. Attraverso le montagne tra loro e il Darokin hanno scavato dei tunnel. Le Cime Nere, così chiamano quelle montagne. Lasciamelo dire, là sotto c'è tanto di quell'oro quanto il mondo non ha mai visto prima, nascosto nell'oscurità. Estraggono anche l'argento e il rame, ma è l'oro che ha attirato qui i nani, tanto tempo fa. E gli halfling li hanno scacciati! Sono rimasti lì con le spade in pugno a combattere fino a quando il nano che si era incoronato re non è scappato a gambe levate, e con qualche freccia nel fondoschiena! Ma non è finita qui. Ho anche sentito che hanno trovato delle gemme nei fiumi. Smeraldi e rubini, alcuni grandi come il tuo pugno! Riempi un carro o due con *quelli* e sgattaiola via in qualche modo, e se riesci a tenere la bocca chiusa su dove hai trovato tutto quel ben degli dei, ti sei sistemato per la vita!".

Consigli Utili: "Non essere precipitoso nello sfoderare la spada o nell'aprire la bocca. Sii calmo e gentile e sorridi molto. Sono più svegli di quello che sembrano. Non trattarli come bambini piccoli, danno di matto se lo fai. Gli anziani vengono prima, poi le donne e le ragazze; colui che si presenta senza invito ottiene l'ultima porzione di carne, e la più fredda. Ricordatelo."

Dalle conversazioni con un avventuriero esperto

La Gente: "Gli hin sono il popolo più gentile ed imparziale che tu possa mai incontrare. Non hanno davvero paura di niente e scenderanno in campo contro chiunque. Se dovessi assaltare Forte Destino domani, mi piacerebbe prendere con me un centinaio di halfling più di qualunque altro combattente. E non commettere mai l'errore di pensare che siano degli stupidi. Comportati bene nelle Contee e loro saranno cortesi ed educati con te come fossero i tuoi migliori amici, o anche di più. Mettiti a fare il padrone e finirai per incontrare la morte, non importa quanto possano sembrare pacifici."

La Terra: "Una delle più belle terre su cui potrai mai posare gli occhi, non importa quanto tu abbia viaggiato. Piccole fattorie laboriose, villaggi pittoreschi e un sacco di alberi. Anche le grandi foreste, i boschi e le montagne sono pericolosi come qualsiasi altra terra senza legge. Gli hin lasciano vivere e non si danno troppo pensiero per le cose. Chi si aggira nelle foreste e intorno alle antiche rovine e agli altri luoghi remoti in cerca di tesori—beh, disturberanno qualsiasi cosa ci sia. E troveranno alcune bestie che gli faranno vedere i sorci verdi, dai retta a me! Ce n'è una con tre teste che vola come un drago! C'è un coso simile ad un serpente sgusciante che succhia sangue. C'è anche un oggetto simile ad una sfera di luce brillante che risucchia la magia dagli oggetti, o così mi hanno detto. Ne ho visto uno una volta, e i guerrieri che erano con me hanno cominciato a correre a gambe levate come non avevo mai visto. E quelli erano uomini che un giorno immergono le mani nel sangue degli orchetti e il giorno dopo vanno a caccia di draghi! Stai in guardia: non tutto è così pacifico come sembra."

Shireton: "Un covo di ladri, pessimo come ne puoi trovare ovunque. Solo che lì i ladri sono tutti ad altezza ginocchio rispetto a te, e così sono i tunnel e le fogne che utilizzano. Non è un posto per essere messi con le spalle al muro. Se ti vuoi divertire, devi solo andare in giro: è tutta una grande festa! Naturalmente, ci vorrà un po' di tempo per abituarsi alle belle fanciulle che arrivano appena oltre il ginocchio, ma dopo tutto, è l'avventura che cerchi, non è vero?"

Quello che Tutti Sanno sulle Cinque Contee

Un luogo selvaggio, Shireton. Gli hin vanno lì per divertirsi e per fare compere, e credimi, quando gli hin perdono le loro corone e le loro cinture, diventano *veramente* selvaggi! Tutti dovrebbero vederlo almeno una volta. Anche in questo caso, non essere troppo veloce a sguainare la spada: ci saranno un po' di hin lì intorno in grado di infilarti una moneta di rame nella narice sinistra lanciandola dall'altra estremità di un lungo vicolo! Non mi credi, eh? Glielo riferirò quando mi rimanderanno indietro il tuo cadavere."

Altri Inseguimenti: "Gli hin non vivono nelle città come facciamo noi; loro preferiscono i piccoli villaggi, di solito raggruppati dove si incontrano i poderi di più clan. Tutti sembrano assonnati e pacifici, ma non farti ingannare. I membri del clan troppo vecchi per lavorare si rendono utili osservando i passanti tutto il giorno. Da qualche finestra che tu non potrai mai vedere, nascosti nell'erba alta sotto il tuo ginocchio. Una collinetta erbosa tra due case di un villaggio *non* è un buon luogo dove fermarsi a riposare: è probabilmente il giardino della casa di qualcuno. Occhi non visti osserveranno qualsiasi tuo respiro dal momento in cui ci entrerai. Il vecchio hin che ne è il proprietario sarà in grado di raccontare ad

uno Sceriffo quanto tempo è passato dall'ultima volta che ti sei rasato, quanti anni hai in base alle rughe che hai intorno agli occhi e quanto sono puliti i tuoi denti e le tue unghie in quel preciso momento, e direbbe la verità. Stai in guardia."

Come diventare Ricchi e Famosi: "Porta profumi, medicinali e abiti preziosi nelle Contee e scambiali solo per gemme e oro. Sii giusto, mantieni i prezzi bassi, rimani pacato, gentile e semplice, senza mai forzare nessuno, e, soprattutto, sii schietto ed onesto. Aiuta la gente che ne ha bisogno, sii gentile con tutti, e non scherzare quando non è necessario. Gli hin saranno così stupiti di trovare qualcuno che li tratta alla pari che ameranno fare affari solo con te. Se sarai fortunato, potrai andartene ricco, rispettato, senza bisogno di sguainare la tua lama nemmeno una volta in tutto il viaggio. Se tenti di rubare le gemme o l'oro e vieni scoperto—beh, vedrai che *c'è* un modo per *morire* ricco e famoso, e anche molto velocemente."

Consigli Utili: "Sarai sempre osservato, anche se non te ne rendi conto. Comportati di conseguenza. Questa gente è saggia e abile tanto quanto gli esseri umani, a parte il fatto che sono alti tre piedi; ficcatelo bene in testa e non dimenticartelo mai. Danno valore all'onestà sopra ogni cosa, ai

commerci fatti sulle piazze, e alla gentilezza. Se darai loro queste tre cose non avrai problemi. Lascia che la tua spada parli per te se ci sono problemi, ma non usarla per nessun'altra ragione. Non riuscirai ad impressionare nessuno tranne che un ladro che conosce un posto dove rivenderla."



Quello che Tutti Sanno sulle Cinque Contee

Suggerimenti per gli stranieri nelle Contee —

Un mercante di Ierendi ai suoi assistenti sulla nave, poco dopo l'avvistamento di Porto Shireton:

"In alto gli animi, ragazzi. Stiamo per conoscere la gente più onesta che possiate trovare in tutto il mondo. Qui si può trattare onestamente restando a proprio agio, e trarre profitto da ciò. Vi innamorerete di questi luoghi, a me è successo. Ma non fatevi ingannare dalle loro bellezze: questa piccola gente ha ricacciato indietro gli orchetti nelle montagne un sacco di volte, e ha anche affrontato l'Aquila Nera portandola ad uno stallo.

"Tra loro ci sono anche i pirati più spietati che possiate incontrare, come anche i migliori tagliaborse. Quindi guardatevi attorno con attenzione. Se lo farete in maniera discreta, senza fissare lo sguardo, presto noterete che *tutti* vi osservano. Ogni vostra mossa sarà esaminata, quindi non cercate di fare trucchetti con i soldi qui. Non pensate mai che gli hin siano degli idioti solo perché sono più bassi di noi.

"Vedrete degli umani per le strade e anche degli elfi. Guardate gli umani con maggiore attenzione degli halfling: possono essere mercanti o peggio, possono essere dei potenti stregoni. I maghi

sembrano amare questa terra: si insediano qui ogni volta che possono e alcuni di quelli che incontrerete oggi per le strade potrebbero sollevare il Castello di Corallo di Ierendi e farlo finire sottosopra nella Baia dello Specchio nel lontano Karameikos, senza versare una goccia di sudore. Ora filate. E datevi uno sguardo intorno, così capirete perché la maggior parte di noi naviga fin qui quando ha bisogno di una pausa. Vi mancherà, quando ce ne andremo."



Guida del DUNGEON Master

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Cinque Contee

di Ed Greenwood

Gli umani (e le altre razze) li chiamano "halfling", e tendono a non prendere troppo seriamente questo piccolo popolo. Sembrano bambini, così vengono trattati da bambini—non degni di fiducia, sottovalutati o semplicemente ignorati.

Ma c'è molto di più negli hin (come gli halfling si chiamano) che rubacchiare e scherzi infantili. E' gente matura e tosta, fiera del loro lignaggio di secoli di sopravvivenza alla faccia dell'indifferenza e delle persecuzioni ingiustificate da parte delle altre razze. Le Cinque Contee, un Atlante per il sistema di gioco DUNGEONS & DRAGONS®, offre una visione profonda e completa degli hin e del loro mondo.

L'Atlante comprende:

- Una nuova classe per gli halfling.
- Tutto quello che serve per conoscere la magia degli halfling.
- Eccitanti avventure nelle Cinque Contee.
- Mappe colorate delle Cinque Contee e le sue città.
- Un segreto sui pirati halfling.
- Guide distinte per giocatori e DM-101 pagine in tutto!!
- Il segreto della Fiamma Nera.