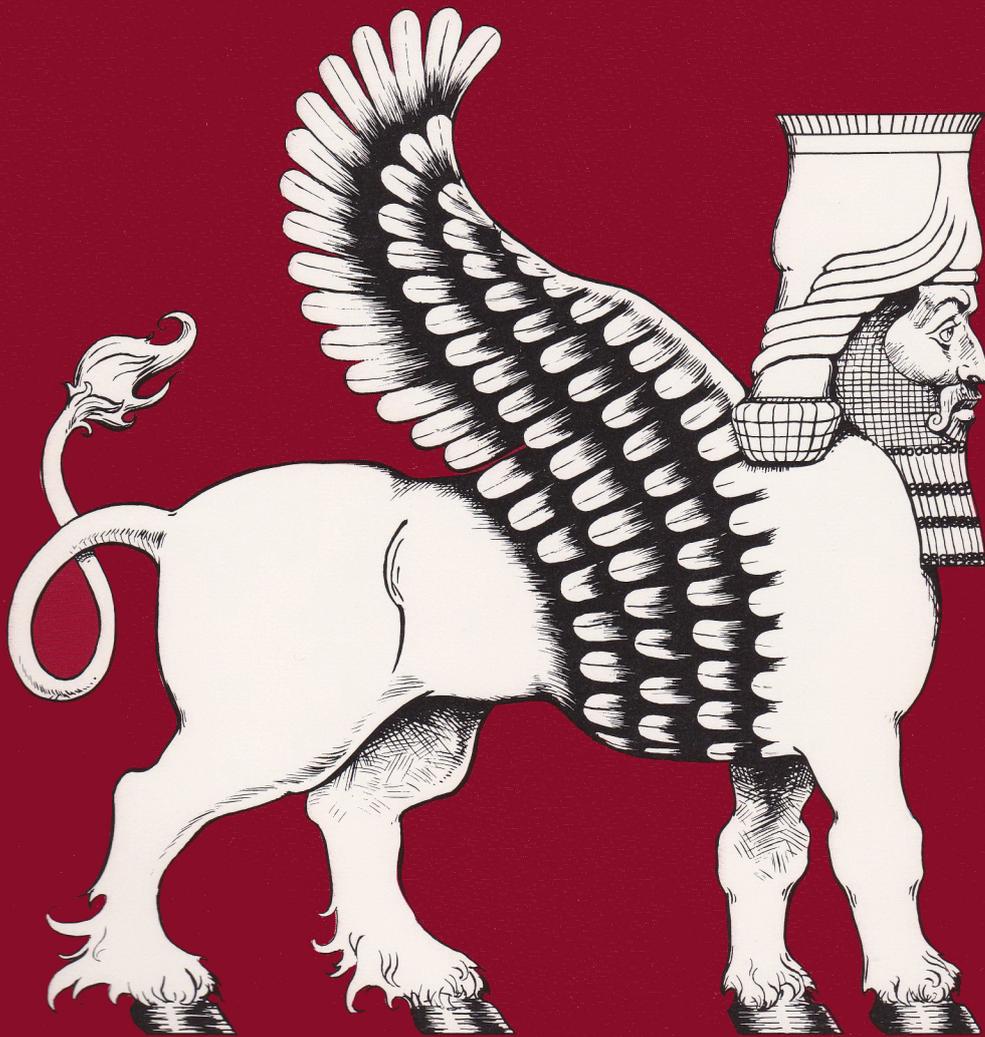


DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE



LIBRO TERZO:

Guida del Giocatore ad Alphatia

di Aaron Allstone

Nota alla Traduzione Italiana

Questa traduzione dell'Atlante in scatola L'Alba degli Imperatori, descrive finalmente anche i due grandi imperi del MONDO CONOSCIUTO di D&D®, Thyatis ed Alphatia. Come di consueto, prima di lasciarvi alla lettura di questo fantastico supplemento, suddiviso come nella versione originale in tre volumi, bisognerà chiarire alcune scelte compiute durante l'elaborazione della traduzione italiana.

La traduzione è stata realizzata cercando di seguire le linee guida del Gazetteer originale in inglese, senza alterarne il contenuto. In diversi punti si è reso necessario interpretare il significato del testo, cercando di offrire un senso compiuto alla traduzione. Come spesso accade, alcuni punti in lingua originale risultano alquanto contorti e, in alcuni casi, senza un chiaro corrispettivo nella nostra lingua. In questi casi, si è cercato di tradurre utilizzando dei termini che si avvicinino il più possibile al senso della parola e lasciando invariati quelli che invece potrebbero aiutare a comprendere l'ambito geografico e culturale dell'ambientazione.

Naturalmente, sono stati mantenuti quasi tutti i termini "tecnici" utilizzati nelle traduzioni ufficiali di D&D® pubblicate dalla Editrice Giochi negli anni '80 e '90, con qualche piccola eccezione. In qualche caso specifico, come per il termine "magist," utilizzato in questo Atlante come titolo per indicare il ruolo di Demetrium presso la corte dell'Imperatore di Thyatis, e tradotto nel Manuale delle Regole Expert con "esperto di magia," si è preferito lasciare il termine originale "magist" per una semplice scelta stilistica. Ove necessario, sono state aggiunte delle piccole note per le opportune spiegazioni.

Questo atlante, sviluppato sulle diverse culture racchiuse all'interno dei due Imperi di Thyatis ed Alphatia, svela gli aspetti della vita quotidiana, le abitudini, la cultura e tutti gli altri aspetti culturali e geografici delle svariate nazioni che formano i due imperi antagonisti.

Per quanto riguarda i nomi, si è cercato di mantenerli il più possibile vicini all'originale, traducendoli quando possibile, e lasciando in lingua originale quelli che con la traduzione in italiano rischierebbero di perdere il loro vero significato o che potrebbero apparire come delle forzature. Pertanto, molti dei nomi delle città e delle stesse nazioni sono rimasti invariati o, in alcuni casi, viene riportato sia il nome originale in inglese che la sua possibile traduzione. Anche il numero delle pagine e le corrispondenze più o meno precise tra le due versioni, qui subiscono qualche piccolo cambiamento, specialmente nelle traduzioni del Libro Secondo e del Libro Terzo, che in italiano presentano un numero maggiore di pagine, dovuto soprattutto alla scelta di non rimpicciolire la grandezza dei caratteri utilizzati nel testo per non appesantire la lettura dei supplementi. Inoltre, anche le citazioni rimandanti ad altri Atlanti o libri di regole, sono state aggiornate in base alle versioni italiane (sia per quelle ufficiali tradotte dalla Editrice Giochi, sia per quelle tradotte in via non ufficiale). Di conseguenza, alcuni numeri delle pagine potrebbero non corrispondere. Naturalmente, ove necessario, sono state corrette le inesattezze con la solita nota esplicativa.

L'atlante è corredato di tabelle e mappe tradotte in italiano.

La presente traduzione è stata realizzata solo per uso privato e quindi ne è vietata la vendita, in quanto tutti i diritti dell'opera originale in inglese appartengono alla TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.

Buona lettura e buon divertimento con DUNGEONS & DRAGONS® e gli Imperi di Thyatis ed Alphatia.

Il Traduttore
thorikc

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

L'Alba degli Imperatori

di Aaron Allstone

Indice

LIBRO TERZO: LA GUIDA DEL GIOCATORE AD ALPHATIA

Introduzione	2	Abbigliamento	15
La Storia di Alphatia	4	Armi ed Armature	16
Le Origini degli Alphatiani	4	Gli Alphatiani e gli Immortali	16
Il Periodo dell'Aria e del Fuoco	4	Cibi e Bevande	16
La Follia di Alphaks	5	Intrattenimenti	17
L'Anno della Pulizia	5	Le Classi Sociali	18
L'Approdo, e gli Altri Sopravvissuti	5	L'Istruzione	20
Il Nuovo Impero Alphatiano	5	La Legge	20
I Primi 500 Anni	6	Le Organizzazioni	21
Il Primo Declino	6	L'Economia	21
La Prima Guerra Alphatiana/Thyatiana	7	Il Calendario	22
Gli Anni della Ricostruzione	7	Creazione del Personaggio	24
I Tempi Moderni	7	Razze e Classi di Personaggio	24
L'Ultimo Mezzo Secolo	8	Nuovi Incantesimi per Maghi	24
Una Panoramica di Alphatia	10	Razze	29
Il Continente di Alphatia	10	Famiglia	29
I Territori Assoggettati	11	Nomi	29
Società e Politica Alphatiana	14	Lingue	30
Il Carattere Nazionale	14	Competenze Generali	30
Razze	14	I Maghi di Alphatia	31
I Sessi	15	La Realizzazione degli Oggetti Magici ..	31
L'Età	15	La Creazione di Grandi Oggetti Magici ..	34

Crediti:

Ideazione: Aaron Allstone
Materiale Aggiuntivo: Mark Bennett
Editing: Karen S. Boomgarden
Direttore Editoriale: Bruce Heard
Copertina: Clyde Caldwell
Disegni Interni: Stephen Fabian
Cartografia: Dave Sutherland
Traduzione ed Impaginazione: thorikc

DUNGEONS & DRAGONS, D&D® sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale, né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

©1989 TSR Inc.
Versione PDF 1.0 01/05/2017

Introduzione



Quello che Sanno Tutti su Alphatia

Dai Carteggi di un Viaggiatore Ierendiano

"La cosa più spaventosa di Alphatia, è che tutto quello che si dice su quel paese corrisponde al vero... da qualche parte. Ho trascorso anni interi come inviato presso la corte a Sundsvall, ho viaggiato per tutto il loro Impero ed ho visto cose che riesco a malapena a descrivere.

"Sì, in quella terra non sei niente se non conosci le arti magiche. Tuttavia, lì anche il potere magico più debole potrebbe bastare per farti diventare un nobile - ringrazio gli Immortali per le mie scarse competenze in quelle arti! Pertanto, tutti i loro governanti ed i loro grandi eroi sono maghi ed alcuni chierici ed elfi - tutti gli altri sono un semplice gradino al di sopra degli schiavi.

"Esistono due tipi di leggi, una per i nobili ed una per quelli che non possiedono la magia. Potete immaginare quale delle due sia la più umana... Trattano i loro schiavi come noi trattiamo i nostri carcerati e trattano i loro uomini liberi come noi trattiamo i nostri schiavi. Spesso si comportano come un popolo crudele.

"Tuttavia, sono molto creativi ed artistici. Le cose che riescono a fare con la magia fanno vacillare l'immaginazione. Le cose create in questo modo andrebbero descritte oggetto per oggetto, nave per nave, palazzo per palazzo, con tutti i loro fantastici colori e le distrazioni e le speciali funzioni - ed un'altra cosa da vedere sono le migliaia di queste cose disposte una di fianco all'altra, come un mosaico che attraversa tutta la città di Sundsvall. Bisogna vederlo per crederci.

"Per quanto riguarda le storie più oscure... cose di questo tipo non sono comuni. Tuttavia, in una terra empia come questa (si tratta di una terra senza legge a causa della classe governante), troverete maghi che praticano ogni sorta di malvagità, dall'evocazione di antichi orrori, alla creazione di macabre creature. Qualunque nobile con cui oggi stiate cenando o chiacchierando in spensierata allegria, domani potrebbe volare via verso il suo palazzo nascosto nel cuore della foresta del Blackheart (Cuore Nero) e praticare ogni sorta di più macabro esperimento magico. Il progresso delle conoscenze magiche rappresenta la loro unica preoccupazione - la giustizia e la generosità, specialmente nei confronti di coloro che non possiedono alcuna magia, per loro non sono importanti..."

Quello che Sanno Tutti su Alphatia

Le Memorie di Ecatrina, una Labra Karamaikana

"Siamo stati due mesi nelle terre Alphatiane, dopo il naufragio, fino a quando non abbiamo avuto l'opportunità di tornare alla civiltà.

"Avevamo già perso Joram. Aveva insultato un signore dall'aspetto trasandato in una taverna e quell'uomo gli aveva fatto saltare di netto la testa - un mago maestro sotto mentite spoglie. Ve ne sono un sacco lì. Il tribunale del posto ha rilasciato quell'uomo in cambio del pagamento di una multa, un centinaio di monete d'oro come risarcimento per noi... questo per un omicidio. Dopo di quell'evento, mantenemmo un basso profilo.

"Alla fine, però, si sparse la voce che una ciurma di specialisti altamente qualificati - noi - era in cerca di lavoro e ci fu affidata una commissione da un altro mago. Si trattava di un negromante del posto che aveva viaggiato un sacco con una di quelle navi volanti Alphatiane. Egli aveva due cose importanti: un antico libro che il nostro mecenate voleva ed una qualche sorta di dispositivo che dovrebbe servire per *individuare il magico* in qualsiasi momento. Ci rendemmo conto che il nostro mecenate non avrebbe potuto semplicemente utilizzare i propri poteri per salire a bordo e prendersi il libro; l'altro l'avrebbe individuato ed ucciso. Il nostro mecenate ci diede i piani di volo della nave e ci chiese come progettavamo di portare a termine la missione; gli dicemmo, nel modo più cortese possibile, che quelli erano i nostri trucchi del mestiere. Non volevamo che quei maghi aristocratici sapessero più di quello che dovevano sapere.

"Bomblin, il nostro nano artigiano, modificò una balestra in modo che potesse lanciare degli speciali rampini. La notte dell'incursione, ci togliemmo di dosso qualunque oggetto magico avessimo - e quello fu un sacrificio! - e, vestiti tutti di nero, trovammo il modo di piazzarci dove sarebbe dovuta passare la nave del negromante

"Una volta che ci superò, Bomblin sparò il suo rampino ed agganciò la sua corda all'ancora della nave. Prendemmo tutti posizione e lasciammo che quella nave volante ci portasse dritti in aria - ed anche nel folle volo in cui ci ritrovammo.

"Una volta giunti a bordo, il resto della missione fu un gioco da ragazzi. Strisciammo furtivamente per la nostra strada, dovemmo colpire solo una

guardia sulla testa e ce la svignammo con il libro, la sfera di cristallo che individuava la magia ed anche una discreta quantità d'oro. Bomblin attrezzò una cima con la quale potemmo scivolare giù dalla nave e far cadere la corda dopo di noi, e così ci ritrovammo su una spiaggia a non più di due giorni di cammino dal nostro punto di partenza, ove ci ritrovammo di nuovo sulla terra. Il negromante dormì per tutto il tempo.

"Queste persone possiedono magie orribili... ma dal momento che in quel luogo ogni cosa si basa sulla magia, essi sottovalutano la pura intelligenza, l'abilità e la forza muscolare. Si tratta di qualcosa da tenere a mente.

"Consegnammo il libro, fummo pagati, vendemmo la sfera di cristallo al mercato nero, e fummo pagati anche per quella e - anziché prenotare un passaggio che ci portasse lontano da quella terra infernale - ci comprammo una nave nostra, con l'intenzione di compiere qualche atto piratesco lungo il cammino verso casa..."

Alphatia di Prima MANO

La giovane donna scosse la testa irritata e mise via le lettere ed i diari che stava leggendo. Guardò la persona anziana dall'altra parte del tavolo, e lui guardò lei. Lo stavano facendo molto ultimamente.

La bellicosa donna diede una smossa alla sua spiovente massa di capelli castano rossici e serrò le sue mascelle. "Non capisco perché dovrei imparare tutte queste ulteriori fesserie. Non mi importa di come "percepiscono gli stranieri gli Alphetiani." Voglio solo imparare ad utilizzare la magia. La Principessa Asteriela diceva che avrei potuto farlo. Ma, come se l'apprendimento della magia non fosse abbastanza, volete assegnarmi anche tutto questo lavoro extra. Io sono una Lady (Signora) di Corte e non ci sono abituata."

Al che, l'uomo proruppe in una risata, scuotendo il suo corpo e la sua barba chiazza di grigio dal divertimento. La donna interruppe la sua ramanzina e lo guardò in cagnesco, mentre l'uomo rideva.

Alla fine, asciugandosi le lacrime dagli occhi per il troppo ridere, l'uomo si raddrizzò. Sorridendo con malizioso diletto, volse la sua attenzione alla giovane. "Cerchiamo di capirci l'un l'altro," disse l'uomo con una dolcezza forzata. "Torna a Thyatis, dove eri un'altolocata dama di compagnia della Principessa Asteriela. Potresti essere una Lady di Corte. È abbastanza vero.

"Ma qui, nelle terre Alphetiane, sai cosa

sei?" La sua espressione si fece seria, ostile. "Sei uno sputo sul marciapiede. Non comandi nessuna persona e su nessuna terra. Tu non conosci le vie della magia. Sei al servizio di un altro. Questo fa di te una serva di rango - vali a malapena poco più di uno schiavo, nonostante che la Pricipessa ti consenta di vestire bene.

"Ora, Asteriela ha detto che potresti apprendere la magia. Se sarai un'allieva sveglia, potrai passare dalla tua posizione di degrado a quella di Aristocratica. Se non sarai un'allieva sveglia - ed è quello che ho intenzione di farti diventare - potresti restare a sgobbare fino alla fine dei tuoi giorni."

La donna, sconvolta, faticava a rispondere, ma egli sconvolse il suo silenzio. "No, andrò avanti. Due anni fa le forze di Thincol di Thyatis catturarono il giovane Principe Tredorian, il figlio più piccolo e più giovane della nostra Imperatrice Eriadna, nel Norwold. Eriadna, in modo alquanto naturale, pretese la restituzione di suo figlio o vi sarebbero stati degli spargimenti di sangue. Thincol, invece, inviò la propria figlia, la vostra Principessa Asteriela, come ostaggio da tenere qui durante la permanenza di Tredorian a Thyatis. Questo dimostra quanto capisce il vostro Imperatore - Tredorian era senza speranza con la magia, mentre Asteriela ha un talento naturale per essa; di gran lunga, abbiamo fatto l'affare migliore.

"E così, alla fine, Asteriela ha mandato te, Galatia, la sua serva Thyatiana preferita."

"Ma io sono Alphetiana," mormorò Galatia, afflitta dalla raffica di disprezzo dell'uomo.

"Nata sull'Isola dell'Alba, così da avere un buono e reale lignaggio Alphetiano," concesse l'uomo; egli indicò la pelle ramata ed i lucenti capelli di Galatia, molto simili ai suoi quando era giovane. "Ma sei stata cresciuta come una Thyatiana e, come loro, hai questa sciocca concezione del rango legato alla nascita e che i titoli immeritati concessi dai politici contino qualcosa."

L'uomo si alzò bruscamente e si avvicinò ad una delle finestre della stanza, coperta da dei grossi drappaggi di velluto. Con un ampio gesto plateale, tirò il velluto da parte, scoprendo la grande finestra - un unico pezzo di spesso e perfetto cristallo piombato - e mostrò ciò che vi era al di là. "Guarda Sundsvall, la città costruita con la magia!" Egli gridò.

La luce inondò la stanza, insieme al panorama che mostrava la grande città di Alphas. Torri e rocche, castelli e palazzi, ville e manieri fino a perdita d'occhio - abitazioni che apparivano più adatte a posti lontani nelle regioni selvagge, circondate da terreni agricoli, foreste o pendii montani - raggruppate fittamente, separate da ondulate e serpeggianti strade. Ogni grossa dimora

aveva colori brillanti, di modo che il paesaggio urbano mantenesse una sorprendente profusione di tonalità.

Mentre Galatia osservava, comparve la prua di una nave volante che fluttuava maestosamente oltrepassando questa finestra panoramica al decimo piano, scendendo lentamente e con eleganza dal suo percorso aereo verso l'attracco in attesa sul suolo imperiale. Le sue vele erano smosse da una magica brezza mai provata su una nave d'altura ed i suoi passeggeri erano raggruppati ai corrimano, indicando ed ammirando le numerose attrazioni di Sundsvall viste dall'alto.

Una figura si alzò dal terreno per andare incontro al veicolo - il Principe Zandor, il probabile erede al trono dell'intera Alphetia, sulla groppa sellata del suo grifone, il suo destriero preferito, volteggiò intorno alla nave in discesa e salutò coloro che si trovavano sul ponte. Con un gesto della mano ed una parola di potere, circondò la nave con una cintura traslucida dei colori dell'arcobaleno ed i passeggeri applaudirono la sua maestria.

L'insegnante con la barba grigia di Galatia richiuse il drappaggio con uno scatto irritato del suo polso. Tuttavia, quando il vecchio si voltò e parlò di nuovo, la sua voce era quasi gentile. "Questa non è Thyatis," disse. "Questa non è nessuna terra che conosci. Impara i suoi modi e potrai avere più potere di quanto tu abbia mai concepito. Fallisci - o infastidisci quelli che vorrebbero aiutarti - ed il meglio che tu possa sperare, il destino più misericordioso, sarà quello di servire coloro che detengono il potere, servire e sgobbare fino alla miserabile fine della tua miserabile vita."

La giovane non rispose. L'uomo con la barba grigia riusciva a vedere che era intimorita, ma ella non scoppiò in lacrime, né si lamentò alla sua maniera, e neppure confutò le sue parole con sconsiderate smentite. La giovane tenne a freno la propria lingua.

L'uomo annuì soddisfatto e continuò con un tono basso. "Oggi inizieremo con la storia, la storia più antica conservata nei nostri registri..."

La Storia di Alphatia



"La Vera Storia del nostro amato impero," iniziò l'uomo con la barba grigia "non è sempre stata felice. Le nostre grandi conquiste si accompagnano ad una cronaca di catastrofici tradimenti e lotte per il potere.

"Gran parte di questa storia è ben documentata. Una parte altrettanto grande, però, è mera leggenda, o si tratta di storia autentica deformata da generazioni di cambiamenti ed incomprensioni. Quella che ti racconterò oggi è la vera storia dell'Impero, per quanto riusciamo a stabilire."

Le Origini degli Alphatiani

Millenni fa, in un mondo lontano chiamato Alphatia, gli Alphatiani delle origini (una razza umana) raggiunsero un livello senza pari di civiltà e comprensione della magia. Il potere esercitato come razza rivaleggiava con quello di alcuni Immortali. La manipolazione della magia dava loro da mangiare, li vestiva e gli offriva riparo.

Questi Alphatiani avevano un aspetto diverso dai quotidiani Alphatiani di oggi. Potete vedere la loro somiglianza con quelli che noi chiamiamo Alphatiani "puri": dalla pelle pallida, dai capelli neri e dagli occhi chiari.

Quasi tutti gli appartenenti a questa razza esercitavano la magia. Il resto, quei pochi bimbi nati senza il dono della magia, venivano addestrati per sfruttare le loro doti fisiche al loro massimo livello di realizzazione.

Gli Alphatiani costruirono un impero nel loro mondo soggiogando le altre razze. La più grande di queste razze soggiogate fu quella dei Cypris, uomini con la pelle ramata ed i capelli castani o rossi. Gli Alphatiani avevano pure conquistato i

Cypris - ma alla fine assorbirono la loro cultura e la razza divenne più Cyprica che Alphatiana. Gli Alphatiani che presentano i tratti dell'originale razza dalla pelle pallida sono ormai pochi e molto rari.

Le due razze amalgamate tra loro, Cyprica-Alphatiana, conquistarono il loro mondo e poi estesero il loro impero negli altri mondi vicino al loro. Le conquiste erano rinvigorenti; affermavano la loro superiorità sopra ogni altra razza; rappresentavano un loro diritto o così credevano che fosse.

Non avendo bisogno di lavorare, con l'eccezione di occasionali utilizzi della magia, divennero deboli e decadenti. Una larga parte della popolazione divenne dipendente dal frutto chiamato zzonga, che riuscirebbe a ridurre un potente mago ad uno stato di sedato appagamento per giorni e giorni. Man mano che la popolazione divenne dipendente dallo zzonga, i restanti maghi dovettero lavorare di più per tenere insieme l'impero e si risentirono con i loro colleghi drogati di zzonga. Colonie lontane si staccavano dal governo madre via via che gli Alphatiani allentavano la presa.

Ed intanto gli Alphatiani discutevano, litigavano, combattevano e si facevano la guerra l'un l'altro. All'interno di una razza nella quale più della metà della popolazione, per gli standard moderni, avrebbe potuto essere annoverata come un popolo di studiosi, le faide accademiche durarono secoli e furono secoli amari. Videro la nascita di diverse filosofie, accettate da molti ed osteggiate da altrettante persone. A volte furono combattute faide sanguinarie e guerre a tutto campo tra le grandi famiglie e le chiese Alphatiane per il più ridicolo dei pretesti.

Il Periodo dell'Aria e del Fuoco

Poco più di 2.000 anni or sono, nell'Anno -200 (i Thyatiani direbbero nel 1.200 PI) due scuole di magia diedero inizio ad una lite che decretò la fine del primo impero Alphatiano.

Il Grande Collegio dei Giusti dello Splendore Aereo (chiamato al giorno d'oggi i Seguaci dell'Aria) era una setta dedicata agli studi del Piano dell'Aria ed alla magia aerea. I Maghi dell'Aria compirono imprese miraboliche con la loro magia dell'aria - come ad esempio raccogliendo una grande bolla di aria respirabile per circondare il sistema solare degli Alphatiani.

La Verità Universale del Dominio del Fuoco, una setta rivale (chiamata al giorno d'oggi i Seguaci della Fiamma), dichiarò che il Piano del Fuoco era la fonte di tutto il potere e della saggezza e che i Seguaci dell'Aria erano soltanto, ehm, aria fritta. Ma i Seguaci della Fiamma erano irascibili e tendevano a distruggere quello che avevano ottenuto nel loro cammino.

Le due sette si scontrarono in numerose lotte e duelli che si trasformarono in popolari spettacoli pubblici; gli Alphatiani a lungo annoiati dal lavoro amministrativo necessario a mantenere unito l'impero, ed offuscati dalla pigrizia e dall'autocompiacimento derivante dalla dipendenza dallo zzonga, si appassionarono molto a questi scontri. Nuovi studenti e combattenti furono attratti a migliaia da queste due sette nemiche.

Uno studioso neutrale, cercando il percorso da cui erano nate alcune di queste ostilità per fini più costruttivi, pose una semplice questione accademica: "Cos'è più potente nella nostra dimensione - l'Aria o il Fuoco. Se si tratta dell'Aria, come mai il fumo del fuoco può avvelenarla? E se invece si tratta del Fuoco, come mai la

La Storia di Alphatia

mancanza dell'aria lo soffoca?" Egli invitò gli studiosi di entrambe le sette a presentare delle prove a sostegno di entrambi i lati della questione.

I leader studiosi di entrambe le sette abbracciarono avidamente questa tesi e spesero un incredibile quantità di tempo e di energie per scrivere i loro dibattiti. Il giudice neutrale prese le parti migliori dei loro saggi, le assemblò, e le pubblicò. E se una grande mole di lavoro e di ingegno era stata profusa su un argomento inutile, almeno le persone non perirono a causa dei disaccordi tra queste sette.

La Follia di Alphaks

Tuttavia, all'interno di questo palcoscenico, un uomo distrusse la civiltà Alphantiana con un solo colpo di penna. Alphaks I era l'imperatore degli Alphantiani. Molto intelligente, estremamente potente, incline a geniali intuizioni e capricci infantili, sedette sul trono di Alphatia per l'intero periodo in cui si snocciolò questo conflitto, non sostenendo nessuna delle due fazioni, in quanto era abbastanza saggio da comprendere che questo sarebbe sfociato in una rovinosa guerra. Considerando che egli stesso era un Seguace del Fuoco, agì in modo straordinariamente intelligente e rigoroso... per un po'.

Ma ora, con il conflitto limitato alle branche del mondo accademico (e quindi al sicuro), egli pensò di esprimere il proprio parere. Lesse il saggio con molto interesse e divertimento, come qualsiasi altro Alphantiano e, successivamente, grazie ai poteri attribuiti all'imperatore Alphantiano, convertì in legge un proclama che la Verità Universale del Dominio del Fuoco, con le proprie argomentazioni superiori, aveva vinto il dibattito, ora e per sempre.

Come risultato ottenne l'indignazione del collegio dell'Aria. Elementi di quella setta andarono su tutte le furie contro le ragioni dell'ateneo della setta del Fuoco ed evocarono dei potenti venti per spazzare via gli edifici. In seguito, Alphaks, irritato, firmò un altro proclama - con il quale veniva bandita la setta dell'Aria. Nel frattempo, i seguaci della setta del Fuoco compirono numerose rappresaglie contro i maghi dell'Aria; il più sanguinoso di questi assassini del Fuoco rese pubbliche le loro azioni, tra le acclamazioni dei seguaci ed Alphaks non li punì.

L'ANNO della Pulizia

Seguirono numerose rappresaglie, compiute da entrambe le sette, ed improvvisamente Alphatia sprofondò nella guerra civile. I Seguaci del Fuoco, guidati da Alphaks, si

opposero ai Seguaci dell'Aria in modo così terribile che passò alla leggenda come l'apocalisse. Questa guerra devastò il mondo, distrusse tutto ciò che vi era di bello, uccise i membri migliori di tutte le famiglie nobili, fece pulizia dei mondi satelliti dell'impero. Morirono in milioni.

Ed Alphaks, con suo eterno rammarico, scoprì quale delle due sette era la più potente - quella dell'Aria. Più esperti, meno inclini alle passioni ardenti ed agli errori fatali, i Maghi dell'Aria erosero gradualmente la forza dei Maghi del Fuoco, distruggendo le loro forze, martellandoli fino alle cittadelle della capitale di Alphatia.

Sapendo che il loro mondo era rovinato, e che non avrebbe potuto più raggiungere la bellezza di una volta, i leader sopravvissuti dei Maghi dell'Aria cercarono un altro mondo in cui vivere - e trovarono un pianeta sul quale l'Aria rappresentava una cosa naturale per il mondo.

Nel frattempo, i Maghi del Fuoco decisero di provare a stipulare la pace. Si sollevarono contro Alphaks, lo bandirono e fecero delle proposte di pace ai Maghi dell'Aria. Ma i Maghi dell'Aria, amareggiati dalla distruzione delle loro famiglie e del loro mondo, rifiutarono l'offerta di pace. Essi riversarono il loro potere in un singolo incantesimo di distruzione, evocando un'enorme tempesta in grado di riversarsi sull'intero pianeta per anni e di spaccarlo in numerosi pezzi, fuggirono, lasciando Alphaks ed i rimanenti Maghi del Fuoco a perire.

L'Approdo, e gli Altri Sopravvissuti

Questi Alphantiani giunsero nel nuovo mondo e chiamarono quell'evento Landfall (l'Approdo) - il calendario Alphantiano è datato dall'Approdo, che rappresenta l'anno 0. Gli Alphantiani, lentamente, iniziarono a rendere questo mondo adatto per viverci.

Anche se non era noto in quel momento, sopravvissero anche molti Maghi del Fuoco. Anche se avevano avuto la presunzione di paragonarsi quasi agli Immortali, alcuni di essi ritornarono alle loro fedi prima che il loro mondo morisse. Gli Immortali intervennero in nome loro e dissero loro che la loro razza non sarebbe perita... ma che questi Seguaci del Fuoco avrebbero dovuto vagare per i Piani Esterni fino a che tutti coloro che erano ancora vivi nel periodo della guerra dell'Aria e del Fuoco non fossero morti o non avessero abbandonato la propria razza.

Dal momento che molti di questi sopravvissuti furono maghi longevi, trascorse molto, molto tempo. Trascorsero 1.400 anni prima che i sopravvissuti del periodo di Alphaks morissero o se ne

andassero, ed i loro discendenti, che si facevano chiamare i Flaem (le Fiamme), furono purificati dalla corruzione di Alphaks.

In seguito, gli Immortali condussero i Flaem in un nuovo mondo per ricostruire la loro società. Essi giunsero nello stesso mondo ove erano giunti i loro avversari, si stabilirono nella regione che un giorno sarebbe stata chiamata Glantri, dando vita a casate come quella dei Vlaardoen.

Il Nuovo Impero Alphantiano

Mentre i Seguaci del Fuoco superstiti vagavano per i Piani Esterni, i Seguaci dell'Aria si stabilirono in questo mondo, in un continente che gli ricordava maggiormente il proprio vecchio mondo. Gli Alphantiani giunsero alla conclusione che questo pianeta si era spostato dalla rotazione del proprio asse da non più di duemila anni e che negli ultimi duecento o trecento anni il ghiaccio si era ritirato da questa bella isola - e che, nel frattempo, nessun nuovo insediamento umano di un certo rilievo si era insediato in questo luogo. (Oh, vi furono alcuni insediamenti umani che vennero conquistati in fretta e le loro popolazioni furono assorbite nel nuovo impero come schiavi.)

Tuttavia, gli Alphantiani non erano così potenti in questo mondo come lo erano stati nel proprio. Così, molti dei loro artefatti si erano esauriti e così pure molti dei loro grandi maghi erano periti durante la guerra e così la conoscenza magica non era più quella di una volta; inoltre, anche la stessa natura della magia era diversa ed i maghi scoprirono di dover apprendere di nuovo i loro concetti di magia ed i suoi utilizzi.

Ciò non vuol dire che non fu sufficiente a renderli padroni del loro mondo. Dominarono la loro isola senza sforzi, chiamandola Alphatia, ed iniziarono a costruire città ed a soggiogare gli altri regni umani.

Tuttavia, la loro mancanza di potere magico (rispetto alla forza che avevano sul loro mondo) li costrinse a fare alcune concessioni. La magia non avrebbe più potuto nutrire una nazione, così divenne importante l'agricoltura; adesso gli agricoltori coltivavano la terra e venivano aiutati, invece di essere soppiantati, dai maghi. La magia non era più sufficiente a tirare su ogni mattone di ogni città; erano gli umani a costruire le mura e la maggior parte degli edifici e la magia erigeva solamente i palazzi e le torri degli stessi maghi. La magia da sola non avrebbe portato agli Alphantiani tutte le ricchezze che bramavano... così conquistarono altri popoli e li costrinsero ad inviare tributi.

La Storia di Alphatia

I Primi 500 ANNI

Il Gran Consiglio di Alphatia

Subito dopo l'arrivo degli Alphatiani in questo mondo, si incontrarono il leader dei Seguaci dell'Aria, chiamato Kerothar, ed i restanti pochi maghi maestri convenuti. La maggior parte dei presenti concordarono sul fatto che Kerothar sarebbe dovuto diventare il primo imperatore della nuova Alphatia; molti concordarono anche sul fatto che non avrebbe dovuto avere l'autorità che Alphaks ed i suoi predecessori avevano avuto. Da questo incontro, e da quelli che seguirono, emersero le modalità di governo ritrovate ad Alphatia nei giorni nostri.

L'Impero è guidato da una sola persona, un Imperatore o un'Imperatrice. Il titolo è ereditario, venendo trasmesso dal genitore al figlio o alla figlia da quest'ultimo nominati, fintanto che il Gran Consiglio sia d'accordo.

Il Gran Consiglio rappresenta l'altro organo di governo. Ogni mago che raggiunga il livello di maestria finale (36° livello) può far parte del Consiglio - anche se non tutti possono farne parte dal momento che i consiglieri sono in numero limitato, 1.000.

La Frammentazione della Fede

Inevitabilmente, nel momento in cui i maghi iniziarono a studiare nuove modalità dell'uso degli incantesimi, alcuni abbandonarono la fede nei Seguaci dell'Aria. Alcuni maghi che avevano delle credenze segretamente tramandate loro dai Seguaci della Fiamma, iniziarono a studiare il fuoco ancora una volta. Il contatto con gli Immortali nativi di questo mondo convinse molti maghi a studiare e ad osservare la filosofia di questi potenti esseri. Nel giro di una o due generazioni, non vi fu più un'unica filosofia in cui tutti gli Alphatiani potevano ritrovarsi.

D'altra parte, nella mente di molti era ancora fresca la distruzione del Primo Impero. Di conseguenza, le lotte tra le fedi e le sette furono molto rare. La società Alphatiana sviluppò rigide regole riguardo la regolamentazione dei dibattiti - all'interno della corte ed il rigido controllo dei duelli e delle guerre private. Coloro che infransero le regole create per stabilire i dibattiti furono terribilmente puniti dall'Imperatore e dal Consiglio.

Il risultato finale fu che questa specializzazione dello studio e dell'interesse ampliò le conoscenze degli Alphatiani. Ora i dibattiti accademici divennero utili, anziché che distruttivi o violenti, ed adesso il

il sistema educativo degli Alphatiani incoraggia la tolleranza delle credenze e delle religioni discordanti.

Il Primo Declino

Diversi secoli dopo, gli Alphatiani avevano conquistato tutte le terre intorno alla loro nuova amata patria, e ricevevano enormi tributi annuali ed erano compiacentemente assisi sul trono del mondo. Tuttavia, il marciame stava iniziando a piantare le sue radici.

I ranghi dell'esercito furono sempre più composti da barbari, conquistati dagli Alphatiani ed annessi nel loro impero, ma la loro principale lealtà era ancora per le loro tribù e le loro patrie.

La famiglia di Kerothar I era dedicata allo sforzo per la preservazione della "Purezza Alphatiana," il ceppo razziale caratterizzato dalla pelle pallida con i capelli corvini dai riflessi bluastri e dagli occhi neri, azzurri o viola. Il clan della famiglia allevava i suoi figli e le sue figlie come se fossero stimati cavalli. Il risultato fu che divenne il clan con la maggiore purezza Alphatiana che si potesse mai trovare... ma la consanguinità delle unioni condusse la famiglia governante ad una discendenza folle e malaticcia.

Cinque secoli dopo l'Approdo, gli Alphatiani incontrarono le tribù Thyatiane nel momento in cui questi barbari iniziarono a depredare il commercio marittimo Alphatiano. Dal momento che la nobiltà Alphatiana era in declino, poco fu fatto per frenare queste razzie... e, col tempo, esse portarono ad un serio prosciugamento dell'economia Alphatiana.

All'inizio del nono secolo dopo l'Approdo, Kerothar IV divenne Imperatore. Egli era di salute cagionevole, arguto nella magia, ma ottuso e pigro nelle faccende di governo. L'esempio lasciato da lui e dalla sua patetica famiglia aiutò l'Impero a sprofondare nel suo declino.

Anche il potente frutto dello zsonga sopravvisse alla morte del suo pianeta natale. In origine, fu una famiglia a portare il frutto in questo mondo. Non avrebbe potuto crescere in modo naturale in questo mondo, ma i maghi della famiglia impararono velocemente come allestire delle serre all'interno delle quali avrebbe potuto fiorire.

Nei primi secoli di questo Secondo Impero Alphatiano, gli imperatori provarono ad eliminare il frutto dello zsonga, ma non vi riuscirono mai del tutto. In seguito, dal momento che il clan Kerothar cadde in declino, uno dei suoi imperatori permise che la coltivazione dello zsonga avvenisse indisturbata - ma che fosse tassata la vendita dei prodotti derivanti dallo

zsonga a beneficio della tesoreria imperiale. Adesso, il commercio dello zsonga prosperava di nuovo florido... e dal nono secolo del Secondo Impero il frutto portò nuovamente un dazio da pagare per la civiltà.

I Barbari Thyatiani

Più o meno in quel momento, gli Alphatiani decisero di conquistare i barbari del continente occidentale. Per tre o quattro secoli i Thyatiani avevano dimostrato di essere una minaccia per il commercio marittimo. Inoltre, possedevano altre due caratteristiche che stavano affliggendo gli Alphatiani. I Thyatiani erano astuti ed ostinati. Erano talmente testardi che la frase "Ha un collo come un Thyatiano" viene ancora utilizzata dagli Alphatiani - il significato della frase è da intendersi nel fatto che una persona descritta in questo modo è più testarda di qualunque altro tipo di uomo o di bestia vivente.

Si pensava che questi barbari non avessero nulla che gli Alphatiani potessero volere - fin quando gli Alphatiani non scoprirono che le montagne Thyatiane erano ricche di oro. Gli stessi Thyatiani ne estraevano solo una piccola quantità; essi preferivano rubare i loro tesori dalle navi Alphatiane e dalle missioni commerciali.

Gli Alphatiani decisero di uccidere due draghi in un sol colpo. Con la conquista avrebbero potuto far cessare le incursioni piratesche ed avrebbero ottenuto l'accesso ad un sacco di oro. Così si mossero per soggiogare le tre tribù Thyatiane.

I Thyatiani risultarono particolarmente difficili da sottomettere ed alcuni maghi Alphatiani rimasero sorpresi di ritrovarsi uccisi da questi barbari ostinati. Tuttavia, la consueta risposta Alphatiana ad un problema - riversarvi sopra la magia finché il problema non viene risolto - alla fine funzionò ed i Thyatiani divennero l'ultimo popolo aggiunto all'impero Alphatiano.

Gli Alphatiani presero l'oro estratto dalle montagne di Thyatis, gli animali allevati e le coltivazioni dei Thyatiani, le robuste navi e la sapienza marinara sviluppata dai barbari. In cambio, insegnarono ai nuovi assoggettati le magie e le arti, commerciarono oggetti con i Thyatiani e li educarono.

Tuttavia, come ogni studente sa, gli ostinati Thyatiani rigettarono gli insegnamenti Alphatiani - o meglio, li appresero e li corrupevano secondo il proprio modo di pensare. Stettero buoni per due secoli, convincendosi di essere stati ridotti in schiavitù da un malvagio impero. Ed alla fine si ribellarono.

La Prima Guerra Alphatiana/Thyatiana

Un uomo nato Thyatiano, ma addestrato dagli Alphetiani, Lucinius, il Governatore di Kerendas, nel corso della sua breve vita, raggiunse la maestria nel lancio degli incantesimi. Egli, ovviamente, credette che questa cosa gli desse diritto alla regalità. Con l'aiuto di un guerriero (un disgraziato che non aveva familiarità con la magia) di nome Zendrolion, assassinò i maghi Alphetiani presenti a Thyatis e dichiarò quella terra arretrata un regno indipendente.

La mancanza di civilizzazione dei Thyatiani rappresentò un punto a loro favore. Le truppe Alphetiane giunte per riprendere questi territori furono accolte con una resistenza - che includeva anche l'utilizzo della magia clericale - talmente disorganizzata che gli Alphetiani non riuscirono immediatamente a debellare. Alla fine, gli Alphetiani avrebbero sicuramente prevalso... se l'Impero non fosse sprofondato fino a quel punto nel declino.

I maghi, invece di darsi da fare per l'Impero, preferivano trascorrere il loro tempo drogati dalle nebbie dello zsonga. In questa guerra, Alphatia si ritrovò ad assumere una posizione difensiva - i Thyatiani conquistarono delle parti dell'Isola dell'Alba, un protettorato Alphetiano quasi dal momento in cui l'Impero aveva visto il suo inizio in questo mondo, e minacciarono di assalire il continente Alphetiano. Nel frattempo, l'Imperatore Kerothar IV stava dissanguando le scarse tesorerie del paese - non nella difesa di Alphatia, ma nelle continue spese per le prossime celebrazioni millenarie dell'Impero.

Vi era il bisogno di prendere una decisione rapida. Il Gran Consiglio depose Kerothar IV. Un giovane ed energico mago prese il trono ed il nome da tempo onorato di Alphas, il sesto ad utilizzare quel nome.

Alphas mise in atto delle severe rappresaglie contro i maghi che non avrebbero combattuto per l'Impero e finì per ridurre sul lastrico le tesorerie imperiali assoldando delle ottime truppe non magiche provenienti dalle nazioni estere. L'avanzata dei Thyatiani nell'Isola dell'Alba fu fermata ed alla fine fu stipulato un trattato di pace tra Alphas VI e Re Lucinius.

Alphatia non si era mai trovata in uno stato così misero, Thyatis sarebbe ritornata all'ovile... ma anche tutte le migliori intenzioni del mondo non avrebbero potuto compensare i secoli di abbandono in cui il clan Kerothar aveva condotto Alphatia.

Gli Anni della Ricostruzione

Nei decenni che seguirono la fine della

guerra, Alphas VI ed il Gran Consiglio impostarono un programma di ricostruzione dell'Impero. Essi imposero delle aspre pene per i maghi che eseguivano atti ufficiali di governo, sentenze o servizi governativi mentre erano sotto l'effetto del frutto dello zsonga; essi rivolsero le loro attenzioni alla ricostruzione magica dell'agricoltura e del commercio; eliminarono dal loro esercito gli incompetenti ed i dipendenti dallo zsonga. Anche così, il nuovo Impero di Thyatis, sotto l'Imperatore Zendrolion e, successivamente, sotto l'Imperatrice Valentia, si riprese molto più velocemente dalla guerra e prosperò ancora più di prima.

Durante questo periodo, Alphatia volse molte delle sue attenzioni a ricostruire ed a mantenere i propri domini nel lontano oriente. Assunse dei saccheggiatori provenienti dal nord per distruggere un avamposto commerciale Thyatiano costruito nelle terre Alphetiane (in quello che ora è il Norwold) e mantenne un'agguerrita presenza militare nella contesa Isola dell'Alba, ma soprattutto mantenne la sua attenzione sui territori orientali.

Si dovette attendere fino all'Anno 1250 (250 DI nel calendario Thyatiano) perchè Alphatia si considerasse guarita a sufficienza per ricominciare l'espansione verso occidente. Come prima cosa, furono create delle colonie lungo le coste settentrionali di Ylaruam e quelle ricche colonie portarono grandi ricchezze all'Impero per 250 anni. Durante quel periodo, anche le linee di confine Alphetiano/Thyatiano sull'Isola dell'Alba furono spostate avanti e indietro molte volte; anche se il potere magico Alphetiano era superiore al potere militare Thyatiano, la patetica abitudine Thyatiana di estendere la piena cittadinanza a chiunque, fece amare le abitudini di quell'impero a gran parte della popolazione dell'isola, rendendo difficoltosa la conquista Alphetiana.

Intorno all'Anno 1400 (400 DI nel calendario Thyatiano), gli stregoni Alphetiani scoprirono che i discendenti dei Seguaci della Fiamma si erano stabiliti nelle profondità del continente occidentale. Per la fortuna di tutti gli interessati, questi Alphetiani, che chiamavano sé stessi Flaem (Fiamme), volevano solamente costruire la loro propria nazione e non avevano alcun desiderio di fare la guerra contro Alphatia.

I Tempi Moderni

Un secolo dopo, le colonie Alphetiane che si stavano espandendo verso il sud, sotto la costa di Ylaruam, si imbararono nei barbari colonizzatori Thyatiani che si stavano spostando verso il nord. Scoppiarono alcuni sporadici, ma cruenti combattimenti tra le colonie e fu un continuo altalenarsi di

combattimenti per oltre duecento anni.

Altrimenti, questo fu un periodo pacifico per l'Impero. Questo tempo rappresentò il più grande periodo di costruzione e potenziamento che vide la luce all'interno dell'Impero. Furono costruite delle grandi scuole e grandi città furono ampliate e rinnovate.

Una carismatica maga di nome Mylertendal, una abitante della città di Aasla, iniziò a dimostrare una teoria di sviluppo e di abbellimento. Il suo pensiero era che gli Alphetiani erano stati infettati dai desideri Thyatiani di conquista e di accaparramento delle terre e che la loro razza, invece, sarebbe dovuta tornare ai precedenti valori di vita con la pura magia. Ella spese anni interi ad abbellire la propria torre di Aasla e predicando le proprie filosofie politiche - che l'Impero sarebbe dovuto essere grande la metà di quello che era, che il Gran Consiglio avrebbe dovuto usare il proprio potere per la crescita nazionale e della popolazione, che l'energia magica avrebbe dovuto essere stata spesa per rendere l'Impero il luogo più glorioso in cui vivere di qualunque mondo.

Ella riuscì a convertire migliaia di persone con il suo credo ed ogni città e regno all'interno dell'Impero mostra i segni di questa grande ossessione Alphetiana di far sì che i giochi, i monumenti e gli edifici abbiano un design elegante e bello - e per l'assoluta indifferenza Alphetiana per le questioni militari e di espansione imperiale.

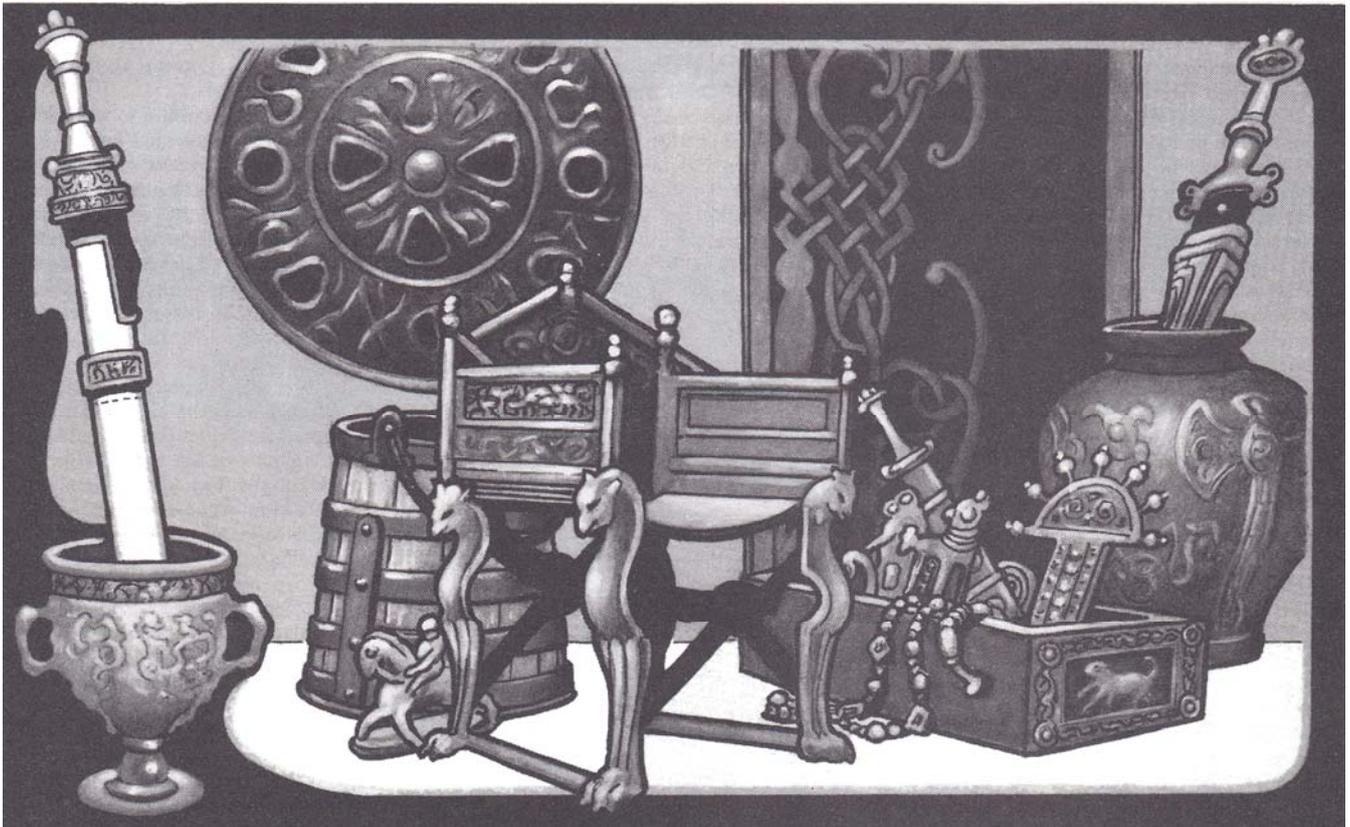
Mylertendal è ancora viva ed insegna presso l'Università di Aasla.

Anche se era in corso questa rivoluzione nazionale, le colonie Alphetiane all'interno di Ylaruam stavano schiacciando i loro pietosi rivali Thyatiani. Tuttavia, nel momento del trionfo Alphetiano, i barbari Ylari si unirono insieme sotto la bandiera di un fanatico religioso di nome Suleiman Al-Kalim. Attaccarono le colonie Alphetiane in numero schiacciante, attaccando in preda ad una furia berserk, senza preoccuparsi delle loro vite, e così, a tradimento, respinsero gli Alphetiani fuori dalle loro terre.

Non molto tempo dopo quell'evento, 50 anni o giù di lì, un membro del Gran Consiglio chiamato Halzynthram propose un piano per conquistare una nazione lontana per la gloria dell'Impero - si trattava di un piano che avrebbe richiesto poco in termini di risorse e che avrebbe assestato un colpo agli antichi nemici Alphetiani dei Seguaci della Fiamma.

Nelle lontane terre Flaem, i discendenti Alphetiani della città di Braejr stavano sopprimendo gli altri coloni presenti sulla stessa terra - in particolare i coloni thyatiani ed elfi. Con l'aiuto di alcuni maghi radunati uno ad uno e con pochi approvvigionamenti, Halzynthram avrebbe viaggiato fino a lì, offerto il proprio aiuto

La Storia di Alphatia



agli umani ed agli elfi oppressi, sarebbe diventato il loro leader ed avrebbe mostrato loro come conquistare i territori dei Flaem.

Si trattò di un buon piano e funzionò. Nel giro di due anni, gli umani e gli elfi sotto il comando di Halzunthram sconfissero i Flaem di Braejr, ma quando questi annunciarono che la terra da quel momento era ormai un protettorato Alphatiano, i cittadini proditoriamente insorsero contro di lui - e comportandosi in questo modo collaborarono con i Flaem! Dopo quarant'anni di guerra senza risultati, una coalizione umani/Flaem/elfi, guidata (cosa abbastanza naturale) da un barbaro signorotto Thyatiano, catturò Halzunthram e lo scacciò fuori da Braejr.

L'Imperatore Alphatiano Tylion IV, in cerca di un modo per recuperare alcune delle perdite dell'Impero, diede inizio ad uno sforzo volto a colonizzare le lungamente dimenticate terre del Norwold - ed anche così, non molto tempo dopo, i Thyatiani diedero inizio ai propri insediamenti anche lì.

L'Ultimo Mezzo Secolo

Nell'Anno 1959 (959 DI nel calendario Thiatiano), i Thyatiani ruppero un trattato commerciale stipulato tra l'Impero Thyatiano e quello Alphatiano. Questo fece arrabbiare l'Imperatore Tylion IV - si

trattava tutt'altro che del primo trattato rotto dai barbari da quando egli sedeva sul trono - così decise di distruggere l'Impero Thyatiano una volta per tutte ed ordinò un massiccio attacco nel continente di Thyatis. Entro la fine dell'anno, era riuscito a conquistare la maggior parte dell'Isola dell'Alba e si stava preparando per dare l'assalto in primavera alla stessa Thyatis.

L'anno successivo, le forze Alphatiane raggiunsero la stessa Città di Thyatis, uccisero il suo imperatore e, per un breve periodo - si riaffermò il dominio di Alphatia su questa barbara terra. Tuttavia, un improvviso contrattacco in massa dei cittadini - guidati dal rude guerriero che sarebbe diventato il nuovo Imperatore dei Thyatiani - spezzò la punta dell'avanguardia dell'assalto e scacciò gli Alphatiani fuori dalla città. La caparbietà e l'orgoglio dei barbari fu sufficiente a far ritirare l'esercito Alphatiano fino all'Isola dell'Alba ed a recuperare diverse territori su quell'isola. Per l'Imperatore Tylion IV, fu la fine. Durante il suo regno, l'Impero aveva perduto tutte le colonie Ylari, non era riuscito a prendere Braejr, non era riuscito a mantenere pulito il Norwold dai coloni Thyatiani ed ora aveva fallito nella più promettente impresa militare degli ultimi decenni.

Il Gran Consiglio decretò che non sarebbe più stato a capo dell'Impero. Qualunque fossero state le ragioni dei suoi fallimenti,

egli aveva fallito. Il Consiglio non poteva forzarlo a dimettersi (anche se alcuni stregoni avrebbero potuto duellare con lui, era ancora un potente mago); tuttavia, il Gran Consiglio avrebbe potuto opporsi alle sue decisioni, lo avrebbe potuto ostacolare in ogni modo.

La Figlia di Tylion, maga maestra lei stessa ed erede designata al trono, gli consigliò di abdicare. Di fronte all'opposizione del Gran Consiglio, Tylion abdicò, e sua figlia, Eriadna la Saggia, divenne imperatrice. Durante gli anni successivi, espanse la colonizzazione nel Norwold, stabilizzò i confini dell'Isola dell'Alba, mantenne sotto controllo l'espansione Thyatiana e si oppose strenuamente al commercio dello zsonga. Anche se è Imperatrice da meno di 40 anni, sembra che verrà annoverata tra i migliori governanti dell'Impero.

"Così," concluse l'uomo anziano "questo è un abbozzo della nostra storia. Puoi farne ciò che vuoi, basta che lo impari. Studialo durante il tuo tempo libero. Di tanto in tanto, farò delle verifiche per testare la profondità della tua conoscenza; non mi deludere.

"Si è fatto tardi e devi assistere la tua principessa. Ma ritorna qui domani alla stessa ora... e ti farò conoscere le numerose terre di Alphatia e le sue nazioni assoggettate."

Una Panoramica di Alphatia

"Oggi," annunciò Terari, "vedremo l'Impero nella sua interezza - parlando del continente di Alphatia e delle terre che controlla." Di fronte a lui, sul tavolo, era stata spiegata una grande mappa, con i suoi angoli bloccati da delle coppe per bere. La mappa mostrava le terre dalle coste orientali del continente occidentale incluse l'Isola dell'Alba e la stessa Alphatia, verso le straniere coste orientali del continente orientale.

"Inizieremo con Alphatia stessa. Vedi, qui..."

Il Continente di Alphatia

Sul poster pieghevole viene riportata la mappa del continente di Alphatia, fornita come punto di riferimento per la descrizione di quest'area.

Per comprendere Alphatia, bisogna capire che l'Impero è composto da decine di regni semindipendenti. Ciascuno di essi obbedisce alle leggi imperiali, ma può comunque stabilire delle leggi proprie. Ognuno di questi regni è governato da un grande mago e probabilmente vi sono una dozzina o più di maghi che vi risiedono.

I fattori che potrebbero porre limiti o offrire benefici alle nazioni con meno magia nelle terre non giocano alcun ruolo qui. Se un regno non ha uno sbocco sul mare, non ha importanza: i suoi maghi potrebbero avere approvvigionamenti inviati con mezzi magici. Un grande mago potrebbe avere una lunga, ma sicura, strada sotterranea scavata verso il mare o verso una nazione amica. Le regole ordinarie, semplicemente non si applicano ad Alphatia.

Nelle descrizioni che seguono non verranno trattate tutte le nazioni o le città - solo quelle importanti o interessanti. La maggior parte delle nazioni hanno una grande città come capitale e contengono molti piccoli villaggi e comunità. Alcune nazioni non hanno grandi città; alcune ne hanno diverse.

Alphatia Sub-Occidentale

Questa parte del paese è soleggiata, gode di un clima temperato ed è ben riparata dai venti invernali del nord grazie alle montagne a nord. Si tratta di una buona terra per le coltivazioni e per questo le sue città tendono ad essere circondate da terreni agricoli e da terre da pascolo. È un'area dell'Impero molto colonizzata e civile; i mostri sono pochi.

Nazione: **Haven**. Città **Aasla**. Duemila anni fa, quando gli Alphetiani giunsero a Landfall, in quella che più tardi sarebbe

diventata Sundsvall, erano guidati da Kerothar I. Era noto che egli preferiva gli Alphetiani "puri" dalla pelle bianca rispetto ai "comuni" Alphetiani dalla pelle ramata. Una lungimirante maga di nome Aasla, una Alphetiana comune, decise di dare vita ad una propria comunità, una comunità all'interno della quale i propri simili non sarebbero stati frenati dai pregiudizi dei seguaci di Kerothar. Ella trovò un meraviglioso luogo che si affacciava su un bel golfo, vi costruì la sua torre e la sua città, chiamando la città col proprio nome. Oggi, Aasla è il più grande porto di Alphatia ed è il centro del commercio marittimo dell'Impero. Si tratta di una delle due grandi città di costruzioni navali dell'Impero; l'altra è Trikelios, nell'Isola dell'Alba.

Nazione: **Vertiloch**. Città: **Sundsvall**. Questa città, la capitale imperiale dell'intera Alphatia, viene anche chiamata la Città Costruita con la Magia. Essa non fu realmente costruita con la magia, ma qui vi sono più edifici magici rispetto a qualsiasi altra città. Per decreto reale, questa città è composta da grandi proprietà appartenenti soprattutto agli aristocratici. Sundsvall è anche il centro dell'Impero per quanto concerne dal costruzione delle navi volanti.

Nazione: **Greenspur**. Città: **Eagret**. Questa è la più grand base navale di Alphatia. Per questo motivo, qui vi sono più uomini senza magia che maghi; qui, vi è una delle più alte concentrazioni di guerrieri dell'isola, i membri di alto rango della piccola nobiltà senza magia tendono ad essere trattati in modo più giusto e più equo rispetto ad Aasla o a Sundsvall. La base navale controlla i Tragitti Marittimi verso Aasla e le sue navi pattugliano l'ampio Golfo di Aasla.

Alphatia Nord-Occidentale

Questa terra è molto montagnosa, in particolare lungo le coste occidentali del continente insulare; essendo una zona montagnosa e più settentrionale, i suoi inverni sono più rigidi e si produce meno cibo rispetto ai climi meridionali. È anche più selvaggia e meno popolata rispetto alla metà meridionale del continente.

Nazione: **Limn**. Città: **Trollhattan**. Lungo la costa occidentale di Alphatia, in un'area piena di montagne, vi è una vasta regione di territorio collinare, ma vivibile. Duemila anni fa, mostri semi intelligenti come i troll si stabilirono in gran numero in quest'area. Quindi secoli fa, i maghi Alphetiani, interessati allo stile di vita di questi non umani, conquistarono questa terra - ma non ne soggiogarono la popolazione di mostri. Al contrario, diedero loro le stesse opportunità che venivano

offerte agli umani all'interno dei loro domini: obbedite alle leggi e dimostrate di avere delle capacità magiche ed anche voi diventerete degli Aristocratici. Così, oggi Trollhattan è una grande città di maghi di tutte le specie - umani, elfi e sciamani e wicca di molte razze (in particolare centauri, driadi, giganti, goblin, orchetti e troll) vivono e studiano qui. Si tratta di una città rude e brutale, con i fruitori di incantesimi che vivono all'interno di abitazioni di vari gradi, magnifiche, grezze e disgustose. Tutti coloro che non sono utenti di magia devono appartenere alla famiglia di un mago o di un chierico (ed i viaggiatori senza magia devono viaggiare in compagnia di un mago o di un chierico) o diventare vittime di esperimenti magici (o cibo per le bestie catturate). L'enorme zoo chiamato Bestiario Vivente, all'interno del quale si possono vedere i rappresentanti di centinaia di razze diverse di mostri catturati dai maghi della città, rappresenta una delle grandi attrazioni turistiche presenti in questa città. Trollhattan rappresenta un centro di studio per animali, mostri e creature non umane ed un luogo in cui vengono svolte molte ricerche sulla creazione dei mostri.

Nazione: **Stonewall (Mura di Pietra)**. Città: **Draco**. Forse, questa è l'unica città di Alphatia amichevole con guerrieri e ladri. A Greenspur i guerrieri sono tollerati e ricevono un trattamento equo ed i ladri possono essere trovati in largo numero in alcune zone periferiche della città - ma solo Draco ama questo tipo di persone. Qui vi sono più templi clericali che in nessun'altra parte di Alphatia. Il fondatore della città, un avventuriero di diverse centinaia di anni fa, era in stretta amicizia con i suoi "inferiori" - guerrieri e ladri - e per questo fondò una città dove persone come loro avrebbero potuto trovare delle opportunità. I non utenti di magia sono ancora limitati allo status di Plebei, ma qui non subiscono oppressioni. Per quanto riguarda la popolazione, Draco è la più grande città di Alphatia, ma la sua popolazione è in gran parte formata da individui che non utilizzano la magia, solo i maghi che accettano la filosofia della città vivono qui, e sono pochi.

Nazione: Nessuna. Luogo: **Vulcano di Alphaks**. Al largo della costa occidentale di Alphatia vi è un'isola perennemente avvolta nella nebbia. Fu scoperta meno di una trentina di anni fa; potrebbe essere affiorata qualche tempo prima e rimasta ignota a causa del manto di nebbia. Le navi a vela ordinarie non possono raggiungerla; vengono distrutte dai mostri marini e da misteriosi vortici. I maghi esperti che utilizzano i loro poteri per raggiungere l'isola si accorgono che essa è intrisa delle magie dell'Immortale Alphaks e la abbandonano rapidamente (per lo meno la

Una Panoramica di Alphatia

maggior parte di essi; alcuni non vengono più visti di nuovo). Si dice che qui vi sia una piccola comunità di maghi e chierici devoti ad Alphaks, ma non sono mai stati visti. Il vulcano brontola di tanto in tanto, ma, dal momento in cui è affiorata l'isola, non ha mai eruttato.

Nazione: **Stoutfellow**. Città: **Denwarf-Hurgon** (Caverne Rockborn). Gli Alphatiani sono felici che i maestri artigiani lavorino per loro; è più semplice che apprendere loro stessi la padronanza di questi mestieri. Così, appena cinquanta anni fa, la corte imperiale emanò un invito per far sì che gli artigiani semi-umani venissero a stabilirsi in una regione di Alphatia; la corte promise che la città avrebbe avuto una propria autonomia nella creazione della propria struttura di governo a condizione che gli abitanti avessero pagato le tasse e progettato bellissimi oggetti per gli Alphatiani. Nani provenienti da Casa di Roccia, gnomi provenienti da tutto il continente occidentale ed halfling provenienti sia dal Norwold che dalle lontane Cinque Contee si stabilirono in quest'area montagnosa con le sue grandi caverne. La maggior parte dei nani vivono nelle Caverne Rockborn, mentre i loro amici halfling nelle città all'aria aperta sopra le caverne; gli gnomi sono più o meno equamente divisi tra le due metà della comunità.

Alphatia Nord-Orientale

Come la parte nord-occidentale di Alphatia, questa regione è più fredda. Ma è incontaminata, bella e molto popolare tra coloro che venerano la natura e le sue opere. In questa zona vi sono un po' di fattorie e vi sono molti castelli nascosti di maghi solitari, per lo più celati all'interno della regione selvaggia. Animali e mostri si aggirano senza controllo e gli umani senza magia possono vivere qui senza alcun governo, guadagnandosi da vivere come cacciatori, pellicciai e pastori.

Nazione: **Ambur**. Città: **Starpoint**. Questa città si distingue per i suoi numerosi astronomi che mandano avanti la scienza dell'osservazione delle stelle e per il suo sistema teatrale - qui vi sono più attori, più teatri ed anfiteatri e più produzioni che in qualsiasi altra città dell'Impero. Ad Ambur, non basta essere solo un mago: per essere una celebrità in questo luogo, bisogna essere un attore drammaturgo o un direttore di scena.

Nazione: **Floating Ar (La Fluttuante Ar)**. Capitale: **Skyreach**. Subito dopo l'Approdo, un potente stregone di nome Ar venne in questo luogo per portare avanti il suo antico sogno di costruire grandi cose

che fluttuavano nell'aria. Nel corso dei secoli, Ar imparò a creare palazzi, campi ed infine montagne che fluttuavano pigramente nell'aria. Il territorio della nazione che prende il nome da Ar, è composto da grandi pezzi di territorio che fluttuano sopra il terreno, a volte di soli tre metri, a volte chilometri sopra al suolo; e molti maghi hanno costruito su queste isole fluttuanti palazzi e città. Queste isole fluttuano un po' alla deriva, fino ad una distanza di 1,5, 3 chilometri in un raggio intorno al loro punto di origine, ma senza mai allontanarsi ulteriormente da lì. Per questi motivi, La Fluttuante Ar attira molti maghi interessati alle magie dell'aria e Skyreach è un centro di ricerca aeronautica.

Alphatia Sub-Orientale

Questa è la regione più pianeggiante ed agricolamente abbondante di Alphatia; ha il terreno più ricco ed il maggior numero di terreni agricoli di qualunque altro luogo del continente. È in questo luogo che si trovano le numerose serre, pubbliche o nascoste, dove si coltivano piante come l'inebriante frutto dello zzonga. È qui che crescono la maggior parte delle uve di Alphatia ed è qui che l'industria vinicola ha la sua base. Si tratta di una regione calda ed oziosa (oziosa per i governanti; naturalmente, la classe lavoratrice che non possiede la magia deve lavorare sodo, qui come altrove), piena di piccole e graziose città e di contadini che lavorano duro.

Nazione: **Aquas**. Città: **Seashield (Scudo del Mare)**. La città di Aquas si trova appena al largo delle coste sud-orientali di Alphatia - costruita *sott'acqua* da ingegnosi maghi ed ingegneri. La città bassa è scavata sotto le fondamenta della crosta terrestre; la città alta, piena di eccellente architettura sperimentale, è costruita sotto un'enorme ed assurda campana di vetro nel fondale marino. Aquas è collegata alle coste vicine con delle gallerie. La città è un centro per lo studio dei mostri marini ed i loro utilizzi a scopo creativo, di allevamento e commerciali.

Nazione: **Arogansa**. Città: **Bluenose (Naso Blu)**. Con l'eccezione di Sundsvall, questa è la città con la più alta ricchezza pro-capite di Alphatia... ed è di gran lunga più altera e prestigiosa delle città capitale dell'Impero. Questo è il luogo in cui si acquista un immobile e si costruisce una villa per stupire, per mostrare e per godersi il proprio stravagante stile di vita ed il proprio valore. Una volta, la città di Bluenose era un villaggio di pescatori chiamato così per via dei delfini che si divertivano nel mare; ora, la spiaggia è piena di oziosi ricchi che si divertono

trascorrendo il loro tempo divertendosi in vacanza.

Alphatia Centrale

La regione centrale di Alphatia è un luogo selvaggio e senza legge. Si tratta di un'area pesantemente invasa dalle foreste con delle piccole regioni montagnose. Mostri e fuorilegge si aggirano nei fitti boschi e nessun viaggiatore - a parte un avventuriero molto potente - è al sicuro in questo luogo.

Nazione: **Shiye-Lawr**. Città: **Alfleigh**. Questa è una nazione di fitti boschi e una città di elfi. Fu colonizzata con l'autorizzazione dell'imperatore di Thyatis più di quindici secoli fa; si tratta di un luogo molto antico, molto ben nascosto e molto misterioso tranne che per gli amici della razza elfica. Gli Shiye (gli elfi Alphatiani) sono lontani cugini degli elfi di Alfheim e del continente occidentale ed hanno la reputazione di essere maligni e minacciosi. Si dice questo perché terrorizzano coloro che si aggirano indesiderati all'interno del loro regno... ma sono ancora dei fedeli alleati dell'Impero e molti elfi lasciano le fitte foreste di Shiye-Lawr per decenni o per secoli in cerca di avventure nel mondo esterno.

Nazione: **Blackheart** (Cuor Nero). Città: **Shraek**. A parte i maghi Alphatiani, non sono molte le persone che hanno sentito parlare di Blackheart e della sua capitale Shraek. Fu fondata da e per i maghi che volevano stare lontani dal resto dell'umanità. È abitata da maghi antisociali e dai loro servitori terrorizzati, si tratta di un luogo da visitare solo per brevissimo tempo e quando si deve cercare una specifica persona. Si dice che i maghi qui costruiscano torri e laboratori nascosti quando desiderano condurre esperimenti che farebbero inorridire gli altri maghi Alphatiani e gli esseri umani e vi sono poche informazioni disponibili riguardo a questi esperimenti. Le foreste di Blackheart sono piene di orrendi mostri, molti dei quali sono degli orrori unici che probabilmente rappresentano i risultati di quegli esperimenti. All'interno della corte di Sundsvall ed in molti altri posti, Blackheart non viene nominata quando si è in gentile compagnia.

I Territori Assoggettati

Date uno sguardo alla mappa dell'Impero Alphatiano.* Essa mostra il continente di Alphatia ed anche il resto dei territori dell'Impero. Fate riferimento a questa mappa durante la lettura dei paragrafi che seguono.

UNA PANORAMICA DI ALPHATIA

*ndt. Nel testo originale in inglese si fa riferimento ad un'inesistente mappa a pagina 12.

Le Alatian

Queste grandi isole, nell'estremità meridionale di Alphatia, erano parzialmente popolate da contadini. Tuttavia, poche centinaia di anni fa, nel periodo in cui la filosofia dell'abbellimento di Mylertendal stava raggiungendo il proprio culmine, l'imperatore diede ordine che le isole venissero spopolate (i suoi contadini si spostarono a Bellissaria ed altrove) e consegnate agli artigiani magici che avrebbero trasformato in opere d'arte o in centri di studio. L'esperimento fu un parziale successo: due delle isole furono un fallimento come centri artistici e furono riconvertite a comunità agricole e di commercio, mentre due rimasero... insolite.

Isola/Nazione: **Aegos**. Città: **Aegopoli**. Aegos, la più occidentale delle isole, fu riconvertita all'agricoltura. Anche se è governata da un mago ed abitata dalla sua parte di cittadini maghi, essa è per lo più una regione agricola.

Isola/Nazione: **Aeria**. Città: **Featherfall (Piuma Caduta)**. Aeria, la più settentrionale delle isole, è ora la sede dell'erudizione accademica dei Seguaci dell'Aria. La città di Featherfall vanta una grande università ed una grande biblioteca e qui sono concentrate più informazioni sul Piano dell'Aria che in qualsiasi altro luogo del Mondo Conosciuto.

Isola/Nazione: **Gaity**. Città: **Rainbow Park (Parco dell'Arcobaleno)**. L'isola più orientale è dedicata ai divertimenti, allo svago ed al piacere. Si tratta di una località per i divertimenti. In tutta l'isola, ma soprattutto concentrati nella città di Rainbow Park, si possono trovare strani divertimenti: cavalcare draghi sulla groppa delle bestie catturate, terremoti simulati, campi di addestramento non letale per esploratori di dungeon, comunità teatrali all'interno delle quali i maghi, con l'ausilio di incantesimi di *personificazione*, aiutano gli spettatori a mettere in atto le loro fantasie più intime, e via dicendo. Tutti i divertimenti sono gratuiti, ma il soggiorno sull'isola costa un'enorme quantità di denaro - si parte da un minimo di 5.000 mo al giorno - che viene diviso tra tutti gli operatori dell'isola in proporzioni stabilite dal Re di Gaity.

Isola/Nazione: **Ne'er-do-well (Buono a nulla)**. Città: **Crossroads (Incrocio)**. Dopo numerosi anni nei quali l'isola non è riuscita a sopravvivere come isola di artigiani, questo sito fu rilevato da un re che voleva fare degli esperimenti con il governo. Egli rinominò l'isola in base alla tipologia di

residenti che voleva attrarre. A Ne'er-do-well, qualunque crimine che non arrechi danno fisico agli altri è legale - il furto, il contrabbando, ecc..., sono tutti legali, e l'utilizzo delle maschere viene incoraggiato dal Re. Le tasse sono alte e l'elusione fiscale costituisce un crimine che porta a punizioni atroci... ma l'abbondanza di imposte inviate alla tesoreria imperiale fa in modo che Ne'er-do-well non venga "castigata" dal governo imperiale. Si tratta di un'isola di ladri, trafficanti, eretici, anarchici e furfanti, un luogo di transito per il commercio illegale, un luogo in cui le merci rubate da qualsiasi parte dell'Impero possono essere ricettate, dove i maghi più noti di Alphatia possono mettersi delle maschere sul viso e fare buoni affari con sostanze ed oggetti rari, dove si vendono le identità, dove si trovano le dicerie più arcane, redditizie e pericolose.

Bellissaria

Bellissaria viene chiamata il Paniere di Alphatia, in quanto gran parte del cibo destinato all'Impero cresce qui. È la grande isola, grande quasi la stessa Alphatia, che si trova immediatamente a sud-est di Alphatia. Come Alphatia, è suddivisa in tanti singoli regni e governata da maghi, ma viene considerata più campagnola rispetto ad Alphatia.

Nazione: **Meriander**. Città: **Alchemos**. Si tratta di una città dominata dai saggi e dagli alchimisti. Alcune parti della città vengono costantemente fatte saltare in aria dagli esperimenti alchemici. Qui vengono sviluppate molte interessanti innovazioni scientifiche e la città ha una buona reputazione anche rispetto ad Alphatia.

Nazione: **Surshield**. Città: **Spearpoint (Punta di Lancia)**. Il re di Surshield governa da Spearpoint, una grande città militare che protegge Alphatia dalla lontana nazione orientale di Minaea. Tuttavia, il resto di Surshield, la fertile striscia di terra che corre dalle montagne a sud ed il mare, è una terra di anarchia, per volontà del suo re. La sua legge consiste nel fatto che non vi è alcuna legge - nessuna giustizia diversa dalla propria forza, nessuna legge, nessun ordine. Quella regione è occupata qua e là da alcuni maghi (e dalle loro comunità di servitori) che vogliono evitare interferenze imperiali con i loro studi o le loro attività; in questa terra vi sono anche parecchi latitanti in fuga dalla giustizia imperiale.

Esterhold

Esterhold fu strappata via anni fa dalla landa selvaggia di Jen e, periodicamente, deve respingere le invasioni provenienti dai suoi guerrieri pitturati e dai suoi potenti

sciamani. Tuttavia, l'oro trovato ad Esterhold fa sì che qui la continua presenza Alphantiana sia una certezza.

Si tratta di una terra aspra e sterile, ad eccezione delle sue miniere di minerali, ma particolarmente adatta ai nobili ambiziosi che vogliono colonizzarla - la corte imperiale garantisce l'autorizzazione a colonizzare a qualunque Alphantiano che si dimostri capace di prendere e mantere una terra.

Nazione: **Blackrock (Roccia Nera)**. Città: **Skyfyr**. 1.000 anni fa, la città fu chiamata Sky-Fire - così chiamata per via degli Alphantiani che invasero la città di Jennite che si trovava qui e la bruciarono completamente. Il nome si è corrotto nel corso degli anni.

Nazione: **Verdan**. Città: **Faraway**. Faraway è una comunità militare; il "regno" è in realtà composto da una comunità di forze militari mercenarie ed alleate, il suo re è un uomo d'affari. Faraway riceve denaro imperiale per sorvegliare una parte dei confini di Esterhold con Jen e riceve oro dal regno di Blackrock per fornire una difesa aggiuntiva a Skyfyr. La nazione produce anche del cibo sfruttando gli schiavi da lavoro catturati dai Jenniti. Si tratta di una comunità sudicia, avida, incivile e molto profittrice.

L'Isola dell'Alba

L'Isola dell'Alba, una stretta e lunga isola con ottime acque per la pesca ed uno splendido paesaggio, fu colonizzata dagli umani prima che gli Alphantiani creassero Landfall. Le sue genti, i Thothiani, erano civilizzate e molto sagge; avevano commerciato in pace con gli Alphantiani per centinaia di anni. Durante il periodo in cui gli Alphantiani incontrarono per la prima volta i barbari Thyatiani, i Thothiani ebbero qualche sorta di ribellione, rivoluzione o di altra crisi (ancora oggi gli studiosi Alphantiani non riescono a capire cosa sia successo); le forze Alphantiane si mossero per acquietare il turbamento in atto e l'imperatore di quel periodo decise che Thothia sarebbe rimasta una provincia Alphantiana. Fu così per altri cinquecento anni o giù di lì, con gli Alphantiani che gradatamente davano vita alle proprie colonie tra gli insediamenti Thothiani, fino alla prima guerra Alphantiana/Thyatiana. In quel periodo, molte parti dell'isola caddero in mano agli invasori Thyatiani. Nel corso dell'ultimo millennio, le aree sotto il controllo Thyatiano ed Alphantiano sono cambiate molte, molte volte; nel lungo periodo, le parti popolate dell'isola restano suddivise abbastanza equamente tra i due imperi.

Nazione: **Confederazione di Dunadale**

Una Panoramica di Alphatia

(ex **Bogland (Terra Paludosa)**). Città: **Dunadale, Deirdren**. Queste città, conosciute con altri nomi, originariamente erano degli insediamenti Thothiani, abbandonati nel momento in cui Thothia ebbe il suo periodo di tumulto ed aggiunti all'Impero. Gli Alphatiani, soprattutto gli agricoltori senza magia - occuparono queste città e le terre circostanti che erano un territorio acquitrinoso. La regione, chiamata Terra Paludosa, fu percorsa avanti e indietro lungo il confine Alphatiano/Thyatiano molte volte. Alla fine, fu chiesto il pieno status di regno all'Impero (come Confederazione di Dunedale); e potrebbe suddividersi anche il ulteriori piccoli regni in futuro), raccolse le proprie armate e più o meno pose fine al problema del "brulicante confine Thyatiano." La regalità è ereditaria ed il trono si trova a Dunedale - ma le altre città eleggono i propri leader cittadini!

Nazione: **Hillvale (Collinvalle)**. Città: **Porto Orientale (East Portage)**. Questa città di 1.000 abitanti è l'equivalente di Porto Occidentale (West Portage) controllato dai Thyatiani. Grandi quantitativi di spedizioni di merci, così come piccole imbarcazioni e navi, fanno la spola da una costa all'altra. È qui che ha luogo la maggior parte del commercio legale tra gli imperi di Alphatia e Thyatis. Qui, il piccolo re, Lornce N'Jozee, è rinomato per avere degli amici all'interno della classe mercantile Thyatiana e per questo il Gran Consiglio lo tiene rigidamente d'occhio.

La **Città Stato di Ekto** è un'ex colonia Thothiana; è rinomata per i suoi esperti di

metallurgia, i più grandi studiosi di metalli di tutto il mondo (anche se molti nani avrebbero qualcosa da ridire su questa affermazione).

La **Città Stato di Trikelios** è un'altra ex colonia Thothiana; è rinomata per i suoi grandi cantieri navali e la sua innovativa ingegneria navale.

Nazione: **Thothia**. Città: **Edairo**. Si tratta davvero una cultura umana molto antica, diversa da qualsiasi altra cultura del Mondo Conosciuto; ed anche se i sapienti Alphatiani ritengono che abbia avuto origine altrove, essi non hanno avuto molta fortuna nel determinare da dove provenga questa civiltà. Il re Thothiano viene chiamato faraone; il popolo studia il misticismo e non onora gli Immortali; i Thothiani costruiscono grandi piramidi per ospitare i corpi dei loro re defunti.

Le altre regioni indicate nell'isola sono controllate dai Thyatiani, con l'eccezione del selvaggio ed incontaminato Altopiano del Sud, che è una terra di nessuno. Thothia ne rivendica il possesso, ma non vi si insedia, non lo pattuglia o non lo colonizza, così le altre nazioni ignorano le sue rivendicazioni.

Il Norwold

Il Norwold è una delle più distanti nazioni coloniali di Alphatia. Si tratta di una terra di fitte foreste e grossi ghiacciai e, raramente, è stata contesa da intrusi Thyatiani. Appartiene ad Alphatia ed è governato da Ericall, il secondogenito dell'Imperatrice;

tuttavia, la sua popolazione è composta in gran parte da coloni Heldannici, discendenti delle Terre del Nord, halfling ed uomini di discendenza Thyatiana, come anche dagli Alphatiani. Dal momento che Re Ericall non possiede la magia, nel Norwold, i non utenti di magia possono ottenere titoli nobiliari e governare un possedimento. Ciò lo rende una regione invitante in cui stabilirsi per la Piccola Nobiltà di Alphatia. Il Norwold non sta cercando attivamente di ottenere l'indipendenza, ma l'accoglierebbe con favore.

Città: **Alpha**. Questa è la capitale della nazione. Possiede dei buoni litorali e dei ricchi terreni agricoli.

Città: **Leeha**. Questa città rappresenta un punto di ritrovo centrale per i molti clan halfling che vivono nel Norwold.

Città: **Oceansend**. Questa città, costruita e colonizzata dai Thyatiani, nell'ultimo mezzo secolo, ha saggiamente rigettato il giogo del dominio Thyatiano. Attualmente mantiene la propria indipendenza, ma alla fine sarà costretta a giurare fedeltà al Norwold e, per associazione, ad Alphatia. Il suo reggente si fa chiamare re.

Città: **Landfall (Approdo)**. Questa comunità, vagamente chiamata città, è un paradiso dei pirati ed una città di ladri. Potrebbe anche essere la più brutta e sudicia città di quelle dimensioni dell'Impero. Dal momento che finge di pagare le tasse e non compie incursioni ufficiali nelle altre città Alphatiane, l'Impero ha deciso di non interferire.



UNA PANORAMICA DI ALPHATIA

Qeodhar

Si tratta di una fredda e distante isola nel nord e, tecnicamente, questa è solo un alleato dell'Impero. Tuttavia, il suo ambizioso governante ha cercato di sposare una figlia dell'Imperatrice ed ha pensato di negoziare anche con i Thyatiani; se non dovesse comportarsi bene, Alphatia si muoverà per soggiogare ufficialmente il Qeodhar.

Città: **Farend**. Questa città, come il resto del regno dell'isola, non è una magocrazia. Di temperamento è più vicina al Norwold piuttosto che ad Alphatia.

L'Arcipelago Yannivey

Queste isole, di proprietà del trono imperiale, non risultano ufficialmente colonizzate. Nessuno vuole creare delle colonie qui. Le isole sono povere ed i loro abitanti sono per lo più pescatori, razziatori, pirati e fuggitivi senza magia. Di solito fa freddo e le isole sono disagiati. Si vocifera che maghi provenienti da Blackheart spesso vengano in queste terre per raccogliere vittime per i loro esperimenti.

"Questo," concluse il Maestro Terari "è l'Impero - ben più vasto di quanto tu possa immaginare considerate le tue umili origini."

Galatia rimase impressionata - il mutamento delle sue espressioni via via che il maestro esaltava le meraviglie dell'impero ne erano un chiaro segnale. Tuttavia, ora, la sua espressione era tanto dubbiosa quanto deliziata. "I dove e i quando ed i nomi delle città non mi dicono granché. A Thyatis ho conosciuto guerrieri che erano grandi uomini e grandi governanti, ma qui sarebbero trattati come dei rifiuti. Perché? Perché gli Alphetiani sembrano così potenti e creativi in alcune cose e tuttavia hanno ottenuto così poco? Perché -"

Terari alzò una mano per anticipare le sue domande. "Pensi che noi Alphetiani non riusciamo ad essere all'altezza delle nostre potenzialità? egli chiese in tono severo.

Galatia serrò la mascella. "Sì, e tutte le tue magie non possono cambiare questa verità."

Il maestro si strinse nelle spalle. "Bene. Credi di aver ragione. Sono lieto di vedere che stai pensando con la tua testa... ma di queste riflessioni ne parleremo di più domani."

Società e Politica Alphatiana



"Individualità e libertà rappresentano le brillanti promesse dell'uso della magia," annunciò il Maestro Terari. Si appoggiò allo schienale della sedia, intrecciò le mani sulla pancia e guardò contemplativo in direzione di Galatia. "Ad un certo punto della tua crescita nello studio della magia, scoprirai che non avrai più bisogno delle altre persone - naturalmente, per qualcosa di diverso dalla compagnia e dalle alleanze contro i nemici comuni - e che potrai utilizzare il tuo tempo per i tuoi interessi. A quel punto, le altre incombenze che richiederanno il tuo tempo diventeranno puro fastidio, da evitare ogni qualvolta che sia possibile - e di avere abbastanza potere da poter evitare tutto, tranne le chiamate più importanti che richiederanno la tua attenzione. Qualcosa di questo ha senso finora?"

"Credo di sì," rispose la giovane donna. Ma una cosa è affermare tutto questo ed un'altra è metterlo in relazione con le persone reali - e vedere come ciò influisca sul vostro impero."

Terari annuì con piacere. "Allora facciamo un esempio un po' più personale. Diciamo che tu, Galatia, sei una promettente studiosa di magia. Apprendi bene ed in fretta. Potresti uccidere il più grande guerriero con un gesto della tua mano. Puoi proiettare il tuo essere in qualunque altro Piano di Esistenza. Hai trovato l'amore del più grande e più bel mago di tutta Alphatia. Ed hai scoperto un altro talento, diciamo nel disegnare abiti, per i quali, gli ammiratori provenienti da ogni parte dell'impero vengono a visitarti e ti riempiono di sontuose lodi.

"E che poi tutti i tuoi parenti maschi muoiano in una guerra contro gli Uomini-Pollo di Ploo. Devi ritornare a casa per governare le terre dei tuoi

antenati, e spuntano delle esigenze urgenti legate al tuo dominio che ti impongano di rinunciare ai viaggi planari, alla progettazione dei tuoi abiti ed al tuo amante. Cosa faresti?"

Galatia non ci pensò molto a lungo. "Che te lo dico a fare, designerei altre persone per svolgere tutto il lavoro di amministrazione del possedimento, mentre io andrei avanti con le mie attività."

"E se queste altre persone fossero inaffidabili?"

"Meglio per loro che non lo siano! Se fossi così potente potrei leggere le loro menti e charmare i loro spiriti e spazarli via in caso di tradimento."

"Bene. Ora ti trovi nella fase cruciale dei tuoi passatempi. Il tuo amante esige una quantità maggiore del tuo tempo e stai organizzando una sfilata di moda a Sundsvall, alla quale manca solo una settimana. E, improvvisamente, l'Imperatrice dichiara che l'esercito ha bisogno di maghi come te che partano volontari per una breve guerra contro l'Impero di Thyatis. E adesso?"

"Beh... non andrei. Alphatia ha un sacco di altri maghi più adatti a quel tipo di impresa. Ed io avrei delle preoccupazioni più pressanti."

Terari sorrise. "Ora, immagina un impero governato da persone proprio come te. C'è da chiedersi se, come hai detto ieri, gli Alphatiani non siano all'altezza del loro potenziale?"

Il Carattere Nazionale

Gli Alphatiani, come popolo - o comunque le loro classi dirigenti - sono caotici, liberi ed individualisti. Credono nella libertà di pensiero e di scelta... ma solo per chi possieda il privilegio della magia. Coloro

che non possono utilizzare alcun tipo di magia, in un modo o nell'altro, sono destinati a servire.

L'atteggiamento degli Alphatiani porta alla grande bellezza delle loro città e delle loro arti ed al grande potere posseduto dai singoli maghi. Tuttavia, significa anche che gli Alphatiani hanno ben poca forza nell'unità - preferiscono continuare a fare i propri studi. Non riescono a schierare in guerra tanti maghi contemporaneamente rispetto a quelli che dovrebbero essere in grado di schierare; quelli schierati di solito vorrebbero trovarsi da qualche altra parte e quindi non combattono nel modo più efficace possibile. Questo, ovviamente, limita l'efficacia dell'impero in guerra ed in espansione.

Ovviamente, non tutti gli Alphatiani condividono questo atteggiamento. Molti di essi, specialmente quelli che hanno trascorso degli anni avventurandosi nel mondo (e che sono stati esposti a molte altre culture), potrebbero pensare ed agire in modo diverso - potrebbero portare rispetto nei confronti dei non utenti di magia, potrebbero svolgere i loro compiti velocemente e senza riserve. Ma sono in netta minoranza.

Razze

Gli Alphatiani, a differenza dei Thyatiani, non si affrettano a mescolare la loro razza con le altre; tendono a conquistare le altre razze ed a trasformarne le loro genti in servitori, piuttosto che considerarli come alleati e cittadini. I Thotiani dell'Isola dell'Alba rappresentano un'eccezione; erano civili ed avevano i loro maghi da molto prima che gli Alphatiani venissero in questo mondo, per questo vengono considerati come pari all'interno dell'Impero.

Ma gli altri popoli - gli umani scomparsi da molto tempo che in origine si stabilirono

Società e Politica Alphatiana

sul continente Alphatiano, i Thyatiani, i Jenniti ed i Mineani - vi sono entrati a far parte solo per indifferenza o per conquista. Se un mago o un chierico dovesse venire ad Alphatia, verrebbe trattato con il rispetto concesso a qualsiasi altro utente di magia; questi sarebbe un Aristocratico e sarebbe protetto dalla legge Alphatiana. Ma i non utenti di magia di quelle razze verrebbero automaticamente considerati come servi.

Oggi il rapporto è ancora peggiore. I maghi vivono più a lungo ed hanno meno figli rispetto a coloro che non possiedono alcuna magia. Per questo, un possedimento di un potente mago potrebbe avere numerosi membri della famiglia in possesso di abilità magiche... e decine di servitori e schiavi che non possiedono la magia. Al giorno d'oggi, si stima che solo un Alphatiano su cinque nasca con il tratto distintivo della capacità di utilizzare la magia.

All'interno delle famiglie nobili, gli sfortunati che nascono senza la capacità di utilizzare la magia svoltano verso la magia clericale. In ogni caso, alcuni lo fanno; l'indifferenza Alphatiana nei confronti degli Immortali è tale che sono pochi quelli che diventano realmente dei chierici, benché essere un chierico equivalga nello status ad essere un mago. Alcuni altri si dedicano a professioni combattenti o ladresche in alcune parti dell'Impero (ed al di fuori dell'Impero), dove saranno apprezzati.

I Sessi

All'interno di Alphatia vige la parità dei sessi. In migliaia di anni non è stato possibile determinare se l'uno o l'altro sesso abbia qualche vantaggio nell'utilizzo della magia; convenzionalmente, nessuno dei due sessi è superiore all'altro e sono davvero pochi quelli che sostengono il dominio di un sesso sull'altro.

L'atteggiamento di superiorità maschile nell'entroterra Thyatiana da' sui nervi agli Alphatiani, specialmente ai maghi di sesso femminile, e questa è una delle cause di attrito tra le due culture.

L'Età

L'età è un concetto difficile ad Alphatia, specialmente tra i maghi al potere. Grazie all'utilizzo di *pozioni di longevità* e di incantesimi di *desiderio*, alcuni di questi maghi riescono a vivere fino a cinquecento o seicento anni, mantenendo un aspetto giovanile ed una prontezza di spirito fino alla fine dei loro giorni. Perciò, è difficile fare una stima di quanto sia esperto un mago Alphatiano solo guardandolo. Se un mago appare vecchio è perchè lascia che questo accada.

Abbigliamento

La Seta di Ragno

L'abbigliamento degli Aristocratici è quasi sempre realizzato con la seta di ragno. Il ragno della seta, un invertebrato a otto zampe portato dalla dimensione nativa degli Alphatiani, viene allevato all'interno di enormi aziende tessili; questa creatura fila uno spesso e resistente (secondo gli standard dei ragni) filo di seta che viene raccolto, lavato per ripulirlo dalla colla del ragno, separato meccanicamente da un congegno simile ad una sgranatrice di cotone, tinto e trasformato in capi di abbigliamento.

La seta di ragno rappresenta una delle grandi esportazioni di Alphatia in terre come Thyatis e Glantri, ove la moda rappresenta una pressante preoccupazione; Ylaruam, ove questo tessuto leggero e resistente è molto ambito dalle classi ricche; ed Alheim, in quanto gli elfi apprezzano le qualità estetiche del tessuto.

Sono numerose le tinte delicate che vengono impiegate con il tessuto e se riuscite ad immaginare un colore, ad Alphatia esisterà sicuramente un colorante per la seta che darà quella tonalità.

L'Abbigliamento Nobiliare

L'indumento comune tra gli uomini e le donne della nobiltà è il *kihara*, o toga. Si tratta di una toga lunga fino al pavimento con delle lunghe e fluenti maniche larghe, allacciata in vita. Questa descritta è la sua forma basilare, ma vi sono anche numerose varianti. Solitamente, gli avventurieri ne indossano una versione lunga fino alle ginocchia, insieme a dei calzoni o a delle brache sottostanti. Nei climi più caldi, potrebbero essere presenti dei cordini attaccati sulle spalle per fare in modo che le maniche possano essere tirate su e legate. Nei climi più freddi, l'abito potrebbe essere di un materiale più pesante, con un sottostrato per isolare il freddo e potrebbe avere anche un cappuccio incorporato.

Il *kihara* viene lasciato senza decorazioni solo se si vuole restare anonimi. Queste toghe hanno tinte di colori vivaci o appariscenti e dei ricami pieni di colori e dai disegni stravaganti.

Con questa toga solitamente si indossa una cintura composta da una singola ed ampia fascia di cuoio alla quale possono essere appesi sacchetti e foderi. Spesso, però, si tratta di un filo di cuoio o un cordoncino avvolto per tre giri intorno alla vita e legato sul davanti o di una fuscaccia colorata annodata al livello dell'anca (una

moda molto popolare tra le donne).

Tra le calzature sono incluse ciabattine (da indossare nei pressi del maniero), scarpe o stivaletti morbidi (per l'abbigliamento ordinario) oppure alti stivali rigidi (particolarmente popolari tra gli avventurieri e coloro che indossano calzoni).

L'Abbigliamento Popolano

I popolani più ricchi (a livello di piccola nobiltà e uomini liberi) indossano abiti più o meno alla moda... ma le leggi suntuarie* Alphatiane prevedono che, all'interno di Alphatia, solo gli aristocratici e gli appartenenti alle classi superiori possano indossare abiti prodotti con seta di ragno (indipendentemente da chi li indossa nelle terre nelle quali questa seta viene esportata). Così, i *kihara* delle classi inferiori, sebbene possano essere di tinte altrettanto vivaci, ricamati in modo stravagante e squisitamente cuciti su misura, vengono realizzati con altri tessuti, soprattutto col cotone Bellissariano.

Gli Alphatiani più poveri, principalmente servi e schiavi, indossano una specie di tunica informe a maniche corte che arriva a metà coscia o alle ginocchia e viene allacciata in vita da una cintura o da una corda. Quelli che lo preferiscono, o che ne hanno bisogno per via del loro lavoro, indossano anche calzoni e stivali.

L'uniforme militare rappresenta una variante del costume sopra descritto. Ciascun regno di Alphatia veste il proprio esercito con una divisa differente, ma l'uniforme dell'Impero (compresa la Marina Imperiale) è composta da una tunica lunga fino alla coscia, calzoni dorati e stivali e cintura da spada di uno scuro marrone dorato. Le cappe (indossate nelle stagioni fredde e dagli ufficiali) sono di colore marrone scuro, sempre senza cappuccio, e potrebbero avere le maniche; le tuniche indossate nelle stazioni ove vige un clima freddo sono a maniche lunghe ed hanno dei cappucci incorporati.

*ndt. Le leggi suntuarie erano dispositivi legislativi atti a disciplinare l'ostentazione del lusso, per classi sociali, sesso, status economico, religioso o politico.

Le Acconciature

Tra i nobili Alphatiani vige la moda di portare i capelli lunghi - più sono lunghi e meglio è (rappresentano un simbolo dello status). Possono essere lisci, mossi o acconciati in riccioli sciolti. A volte vengono acconciati in una singola treccia o a coda di cavallo; a volte intrecciati con nastri decorativi, catenine o collane di perline o sonaglietti, ecc... Questa moda

Società e Politica Alphantiana

vale sia per gli uomini che per le donne.

Gli avventurieri Alphantiani trovano che i capelli molto lunghi siano un fastidio - richiedono troppe attenzioni e possono essere afferrati dai nemici in un combattimento corpo a corpo. In genere, i maghi tendono a portarli lunghi fino a non più della metà della schiena; i maschi guerrieri, ladri e chierici tendono a tenerli lunghi fino alle spalle o anche più corti; le donne guerriere, ladre e chieriche tendono a lasciarli crescere fino a metà schiena, ma spesso li portano intrecciati in alto.

I servi e gli schiavi portano i capelli come viene loro indicato. La maggior parte li portano corti. Lasciare che un servo o uno schiavo possa portare i capelli più lunghi rappresenta un segno di favore.

Il Trucco

Gli Alphantiani che possono permetterselo amano particolarmente truccarsi il viso. Si dipingono i marchi del clan, creature ed altri disegni sui loro volti con colori vivaci. Ciò viene fatto abitualmente in occasione di feste ed appuntamenti, non nei giorni normali.

Una moda che sta prendendo piede tra le donne è quella del trucco "a maschera," con il quale viene dipinto il disegno di una maschera intorno agli occhi di un unico colore. Il disegno potrebbe essere con la forma di un'ampia maschera da ladro o con la forma di una farfalla.

Gli Alphantiani in servizio in estremo oriente si imbararono nell'usanza dei tatuaggi e la portarono in patria. La maggior parte degli Alphantiani sono disgustati dai tatuaggi permanenti, ma hanno sviluppato un incantesimo *tatuaggio* che utilizzano sia per le decorazioni personali che per fini artistici.

I Gioielli

Quando si tratta di gioielli, gli Alphantiani tendono alla semplicità. Essi indossano uno o due anelli alle dita, semplici orecchini, collane e bracciali - ma raramente tutti insieme. Questi gioielli tendono ad essere molto semplici, ma eleganti; non amano l'abbondanza di pietre e gemme.

Gli uomini indossano le stesse tipologie di gioielli delle donne, inclusi gli orecchini.

Armi ed Armature

Ciascuna divisione arma il proprio esercito in modo differente. Le forze di una nazione potrebbero essere composte da rinomati picchieri; quelle di un'altra da guerrieri armati di ascia; altre saranno composte da guerrieri armati con spada e scudo; e così

via. Dal momento che le classi nobiliari non sono interessate alle faccende militari, i responsabili senza magia delle forze militari tendono ad essere molto pratici nella scelta delle armi; per esempio, non vedrete forze schierate in battaglia senza nient'altro che cornamuse e pugnali.

I guerrieri della Marina Imperiale e delle altre forze imperiali portano le seguenti combinazioni di armi: spada lunga, scudo e pugnale; arco lungo, faretra, stocco e pugnale; balestra, faretra, spada corta e pugnale; picca (lancia lunga), spada corta e pugnale.

Gli Alphantiani e gli Immortali

Avrete senza dubbio inteso che gli Alphantiani si disinteressano della maggior parte delle questioni legate agli Immortali. È vero. Ad Alphantia vi sono pochi chierici; la percentuale degli appartenenti alle classi inferiori che partecipano alle funzioni dei templi non è ampia. Tuttavia, dal momento che i chierici esercitano la magia, essi vengono comunque considerati alla pari con i maghi nello status sociale.

I maghi di livello più alto offrono una quantità crescente di attenzioni agli Immortali... affinché possano apprendere il più possibile sul funzionamento dell'universo e, magari, diventare loro stessi degli Immortali. Tuttavia, essi non volgono lo sguardo verso gli Immortali con il rispetto che portano gli uomini delle altre nazioni; piuttosto, con il rispetto che si porta a qualcuno che appartiene ad una classe sociale superiore, una classe che, un giorno, si voglia raggiungere per sé stessi.

Specifici Immortali

Tra i pochi Immortali studiati in Alphantia vi sono:

Alphaks. Anche se viene considerato come il Distruttore del Primo Impero ed è odiato in tutta Alphantia, Alphaks è seguito da alcuni chierici Caotici e maghi di inclinazione malvagia. La sua presenza è stata avvertita solamente negli ultimi due secoli; prima di allora, si presume che stesse percorrendo il suo cammino verso l'Immortalità, mentre poi, che abbia avuto difficoltà a trovare i discendenti degli Alphantiani originari. I suoi seguaci hanno intenzione di aiutare a distruggere l'Impero Alphantiano; per questa ragione, questa setta è fuorilegge ed i suoi seguaci vengono spietatamente eliminati dall'Impero ovunque vengano incontrati. Sfera dell'Entropia; Caotico.

Alphatia. Nel giro di un paio di secoli dall'Approdo, una Immortale di sesso femminile di nome Alphantia rese nota la sua

presenza all'interno dell'Impero. Il suo obiettivo è la salvaguardia dell'Impero, ma non sembra essere a favore delle conquiste Alphantiane degli altri territori. Sfera dell'Energia; Legale.

Eiryndul. L'Immortale elfico che condusse il clan Shiye ad Alphantia intorno all'Anno 200 (800 PI secondo il calendario Thyatiano) e patrono della razza elfica di Alphantia. (Gli Shiye sono anche a conoscenza dell'esistenza di Ilsundal, il primo patrono elfico Immortale, ma non lo venerano.) Sfera del Tempo; Neutrale.

Koryis. Il Patrono della Pace e della Prosperità è seguito da una certa percentuale della Piccola Nobiltà mercantile di Alphantia. I maghi Alphantiani, in cuor proprio, lo considerano inutile - questi sono consapevoli di poter raggiungere la pace e la prosperità attraverso i propri studi della magia. Anche i guerrieri lo ignorano, provano avversione per il suo ruolo di patrono della pacificità. Sfera del Pensiero; Legale.

Rathanos. Questo Immortale viene adorato da alcuni Thothiani; egli è il patrono di Thothia e dei Maghi del Fuoco e per questo viene studiato dai marrani discendenti dei Seguaci della Fiamma. Sfera dell'Energia; Caotico.

Zirchev. Questo Immortale si interessa agli animali ed ai mostri di ogni genere; egli promuove lo studio degli animali, il rispetto della natura, la preservazione dei boschi e del regno animale. Questo Immortale viene studiato e venerato da alcuni elfi e da numerosi chierici, maghi, sciamani e wicca della nazione di Limn e della città di Trollhattan. Sfera dell'Energia; Neutrale.

Cibi e Bevande

Considerato l'amore degli Aristocratici Alphantiani per la molteplicità e l'accesso a incredibili magie, sarebbe impossibile descrivere tutte le varietà di cibi e bevande. Basti dire che preferiscono che il loro cibo sia preparato con delle prelibatezze piuttosto che i pasti siano abbondanti; salumi sottilmente affettati disposti in forma di fiori o con altre forme, paté, antipasti, salse, vini pregiati, liquori esotici e via dicendo - niente grosse e sostanziose porzioni di carne, né piatti di verdure o ciotole di stufati per gli Alphantiani.

Gli Uomini Liberi, la Piccola Nobiltà e gli Aristocratici che non hanno ancora fatto fortuna (vale a dire, i maghi ed i chierici di basso livello) mangiano in modo più assennato. I ricchi terreni agricoli di Alphantia e Bellissaria producono grano, orzo, mais ed un'ampia varietà di frutta e verdura; le foreste ed i pascoli fanno in modo che vi sia selvaggina, carne di manzo ed un sacco di carne di montone (la carne di

Società e Politica Alphatiana

maiale non è molto popolare).

Schiavi e servi mangiano quello che gli viene dato, che solitamente non è molto - pane, un po' di verdura, qualche occasionale boccone di carne; zuppe e stufati sono più comuni tra gli appartenenti alle classi inferiori.

Intrattenimenti

Il Teatro

Alphatia ha un sistema teatrale attivo e qualificato sostenuto dalla nobiltà - che costituisce la maggior parte degli attori. La città di Starpoint nel Regno di Ambur rappresenta il fulcro delle arti teatrali, ma in ogni grande città vi è una comunità di artisti ed ogni grande città ha qualche sorta di teatro.

A differenza delle compagnie teatrali delle altre nazioni, le compagnie teatrali Alphatiane non viaggiano. Queste sono associate con un teatro e fanno i loro spettacoli solamente lì. A volte, il teatro Alphatiano può comprendere anche balletti tipo la danza e canti lirici. Le tragedie tendono ad essere in tono minore e minimizzate; le commedie tendono ad essere pungenti satire ed argute commedie in costume.

Le Arti Visive

"Arti Visive" è un titolo polivalente che raccoglie tutti gli intrattenimenti inventati dai maghi ed esibiti per gli altri, solitamente grazie all'utilizzo dei poteri magici, della conoscenza alchemica e via dicendo. Qui vengono riportati alcuni esempi di Arti Visive:

Fuochi d'Artificio. Approntati da alchimisti o da maghi tramite l'utilizzo di un sacco di incantesimi legati al fuoco.

Diorami Viventi. Gli "scultori" di diorami preparano le scene utilizzando golem, costruiti ed altri esseri creati al posto delle statue; i diorami possono muoversi delicatamente, in modo che la scena sia leggermente diversa ogni volta che la si guarda, o marcatamente, per qualche effetto scioccante o di narrazione.

Fantasma. Un incantesimo *creazione spettrale* lanciato su di un supporto che attiri l'interesse (un telo, uno specchio, all'interno di una bottiglia) e poi colpito da un incantesimo di *permanenza*, diventa un'opera d'arte in movimento... nelle mani degli artisti giusti. Spostamenti, pose e ritratti di apparenti segni di respirazione a volte vengono realizzati in questo modo; una figura che riporti una specie di immagine tridimensionale di qualcuno all'interno di una bottiglia da offrire in seguito ad un amante. Alcuni artisti di

Fantasma creano gallerie intere con le loro immagini.

Potrebbero esistere svariate Arti Visive legate solo all'immaginazione nell'utilizzo degli incantesimi. Tuttavia, non tutte le Arti Visive risultano buone, artistiche o interessanti, anche se i loro creatori penseranno sempre che lo siano. Alcuni Artisti Visivi sono davvero dei geni, o per lo meno dei tecnici creativi; tuttavia, molti di essi sono degli illusi, degli egocentrici, dei montati senza talento che credono di abbellire il mondo, mentre invece sprecano energia magica per morbosa spazzatura.

I Duelli

I duelli all'interno di Alphatia sono delle battaglie condotte direttamente tra maghi (o chierici). I duelli sono sempre all'ultimo sangue. Questi potrebbero essere svolti per vendetta o per risolvere un problema. Pochi maghi amano duellare; molti l'hanno fatto almeno una volta.

I duelli sono eventi pubblici; i prezzi per assistere ad un duello vanno da 10 mo fino a 1.000 mo, a seconda della fama dei duellanti. I duelli non vengono combattuti in un'atmosfera di festanti acclamazioni o sgarbate grida da parte degli spettatori; il pubblico vi assiste con un affascinato turbamento dal momento che due o più maghi provano ad uccidersi l'un l'altro.

Tuttavia, nonostante il fatto che i duelli siano un'affare sconvolgente, vedono una nutrita partecipazione di pubblico. Nelle grandi città come Aasla e Sundsvall, si tiene almeno un duello al giorno. Solitamente, i duelli si svolgono tra maghi di basso livello, ma lo sporadico grande evento - una o due volte l'anno - potrebbe vedere coinvolti maghi che hanno raggiunto la padronanza finale nel loro mestiere; in casi di questo genere, il duello potrebbe essere orribile e spettacolare, e potrebbe andare avanti per un po' di tempo.

La "Costruzione del Fienile"

Occasionalmente, un mago di medio livello - di solito tra l'11° ed il 15° livello - decide che è arrivato il momento di avere una casa. Il mago acquista un terreno ed informa i suoi amici. Tutti loro si daranno allo studio di incantesimi per creare abitazioni permanenti. Se il mago stesso non è ingegnere ed architetto ne dovrà assumere uno.

Successivamente, iniziando un bel dì ed andando avanti per un giorno a settimana, questi maghi ed architetti costruiranno magicamente la sua dimora in un evento chiamato "Costruzione del Fienile" (a seguito dell'evento legato alla costruzione

del fienile da parte degli agricoltori di Alphatia). Solitamente, questo evento è un grande divertimento, con tutti i partecipanti che contribuiscono con sorprese insolite alla progettazione dell'edificio (scherzi, stanze nascoste, effetti magici inaspettati); nel corso della sua vita, ogni mago partecipa ad alcune costruzioni del fienile.

Gli Intrattenimenti delle Classi Inferiori

Ad Alphatia, le classi sociali inferiori hanno quattro tipi di intrattenimenti preferiti (in ogni caso, quattro di cui riusciamo a parlarne qui).

Gioco d'Azzardo. I giochi d'azzardo di ogni genere (soprattutto dadi, carte da gioco e scommesse sulle gare di hard-ball) rappresentano un passatempo molto diffuso ad Alphatia.

Musica. I musicisti Alphatiani delle classi sociali inferiori si organizzano in bande ed orchestre, componendo in particolare brillanti, suggestive e possenti ballate musicali e balli in rapida evoluzione. Le musiche suonate per i nobili e per i loro balli, solitamente sono più miti e più tradizionali rispetto alla musica veloce e spesso triste che suonano per sé stessi. Ad Alphatia, numerose taverne sono degli auditorium all'interno dei quali suonano bande di grande prestigio. Alcuni maghi che studiano la musica sono in grado di unirsi a queste bande, ma sono molto rari.

Girare per le Osterie. Un sacco di gente trascorre la notte fuori spostandosi da un'osteria ad una taverna, da un posto all'altro e spendendo un bel po' di denaro in vini ed altre bevande. Il gioco d'azzardo e la musica da ascoltare, tra gli altri divertimenti, fanno spesso parte del giro delle osterie.

Hard-Ball. Questo è lo sport nazionale degli Alphatiani delle classi sociali inferiori. Si tratta di una competizione sportiva che implica l'uso di una pallina di gomma dura del diametro di pochi centimetri. Il campo di gioco è diviso in griglie quadrate di circa 9 metri per lato; c'è una porta con una rete sul retro, larga ed alta circa 3 metri ed al centro di ciascun lato esterno del campo di gioco di 90 metri per 45 metri. Nel gioco, ogni squadra composta da una dozzina di giocatori, cerca di mandare la pallina nella rete della porta della squadra avversaria. Si può correre con palla solo all'interno dei quadrati di 9 metri, anche se la palla potrebbe essere lanciata dall'altra parte dei quadrati confinanti con quel quadrato, di modo che questa debba passare di mano innumerevoli volte durante il suo avanzamento sul campo. I placaggi, i blocchi e gli scontri per togliere la palla agli

avversari sono tutti consentiti; per questo la palla viene tirata come se fosse un'arma. In questo gioco la magia non può essere usata. Il gioco dell'hard-ball è terribilmente popolare tra la piccola nobiltà e le classi sociali inferiori.

Bisogna far notare che le classi sociali superiori non sono del tutto immuni dalle lusinghe degli intrattenimenti delle classi inferiori. Non dovrebbero provare interesse per queste cose, ma in molti si lasciano coinvolgere da questi intrattenimenti. Un sacco di Aristocratici vestono in modo informale e nascondono il loro rango elevato, poi scendono nelle parti più basse della città e nelle zone in cui vivono le comunità appartenenti ai ceti inferiori per godere di questi spettacoli "minori." Molti maghi utilizzano delle *sferi di cristallo* focalizzandole sulle arene sportive per guardare la partita di hard-ball in corso.

Le Classi Sociali

La società Alphatiana è divisa in nove classi sociali. Ciascun Alphatiano appartiene ad una di queste classi. Le quattro classi sociali inferiori costituiscono le classi Plebee; le cinque classi sociali superiori costituiscono le classi Nobiliari.

Di seguito vengono riportate le varie classi in ordine di crescente importanza e potere:

Schiavi. Uno schiavo è un individuo che non possiede alcuna abilità magica (da mago o da chierico); non possiede alcuna proprietà; ed appartiene ad un'altra persona, una con uno status da Uomo Libero o superiore. Dall'età di 2 anni, tutti gli schiavi vengono trascritti in un elenco tenuto da un ufficio anagrafe del governo ed il proprietario elenca il valore monetario di ogni suo schiavo; il suo valore potrebbe cambiare di anno in anno in base al valore percepito dello schiavo. Un individuo di rango aristocratico o superiore può legalmente uccidere qualunque schiavo per qualunque ragione o anche senza una ragione; non è prevista alcuna indagine o condanna. Tuttavia, questi dovrà risarcire il proprietario dello schiavo in base al valore indicato nei registri. (Si potrebbe pensare che un nobile che voglia proteggere i propri schiavi possa registrarli ognuno con un valore altissimo - diciamo 50.000 mo ciascuno... Però, i proprietari degli schiavi pagano delle tasse annuali in base al valore dichiarato per lo schiavo, per questo viene redatta una dichiarazione più realistica del suo valore.) Gli schiavi non possono portare armi; per uno schiavo che imbracci un'arma per una ragione diversa dalla difesa del proprio padrone è prevista la morte. Gli schiavi possono essere liberati solo dai loro

padroni. Solitamente, la vita di uno schiavo consiste in una straziante vita di massacrante lavoro dalla gioventù fino alla morte; a pochi viene permesso di imparare a leggere; in pochi riescono a tenere una moneta nel corso delle loro vite; i fuggitivi vengono giustiziati secondo la legge imperiale. Ovviamente, i Personaggi Giocanti non dovrebbero essere degli schiavi.

Servi. Un Servo tecnicamente è un uomo libero, ma possiede pochi diritti. Seconda la definizione, il Servo è un individuo che non possiede abilità magiche e non manda avanti un'attività. Un Servo non può possedere la terra e deve appartenere alla famiglia di una persona che abbia uno status da Uomo Libero o superiore. Tuttavia, i Servi possono avere delle proprietà personali e possono lasciare la famiglia di un padrone (anche se questo scontenta il padrone) per quella di un'altro (ovviamente con il consenso di quest'ultima). I Servi lavorano per altre persone, a volte per niente più del vitto e dell'alloggio, a volte con l'aggiunta di uno stipendio. Gli agricoltori che lavorano le terre di un signore sono dei Servi; così come lo sono i domestici (anche se alcuni potrebbero essere ben educati e molto agiati); così come lo sono i soldati con un grado inferiore a quello di ufficiale; così pure i commessi dei negozi e gli avventurieri erranti che non abbiano registrato alcuna attività a proprio nome.

Uomini Liberi. Gli Uomini Liberi sono molto simili ai Servi, ma hanno messo da parte abbastanza denaro per comprare e registrare una sorta di fattoria, negozio, o attività all'interno di Alphatia. Un Servo può diventare un Uomo Libero solo se ha abbastanza denaro per farlo. Molti avventurieri aprono dei piccoli uffici ove vendono i loro servizi come esploratori e, a volte, come ufficiali mercenari, andando alla ricerca di avventure personali per il resto del tempo, in modo da evitare di essere classificati come Servi. Gli Uomini Liberi non devono appartenere alla una famiglia di una persona appartenente ad una classe sociale superiore. Gli Uomini Liberi possono possedere terreni, edifici e schiavi; non possono assumere dei Servi; possono accettare o rifiutare un lavoro come meglio preferiscono. Tuttavia, devono guadagnare abbastanza per mantenere la sede della propria attività e per iscriverla ogni anno all'autorità imperiale, oppure si vedranno strappate via le proprie attività e si ritroveranno nuovamente allo status di Servi. Gli Uomini Liberi possono essere ufficiali militari, ma devono comunque utilizzare una parte del loro salario per mantenere un ufficio o un negozio da qualche parte all'interno di Alphatia - di solito si tratta della loro sede ufficiale di reclutamento nella loro città preferita.

Piccola Nobiltà. Appartenere alla Piccola Nobiltà è come essere un Uomo Libero, tranne che: gli appartenenti alla Piccola Nobiltà devono tenere almeno 10.000 mo all'interno di una delle banche di Alphatia; possono avere delle filiali della loro attività, o attività con filiali in diverse città; vengono trattati come degli aristocratici con un patrimonio inferiore e spesso viene loro permesso di mescolarsi con gli aristocratici nelle relazioni sociali. I chierici di 1° livello - che ancora non sanno lanciare incantesimi, ma appartengono ad un ordine clericale - vengono trattati come Piccola Nobiltà.

Aristocratici. Gli Aristocratici sono le persone che utilizzano la magia, indipendentemente dalla propria ricchezza personale o di famiglia. La figlia di uno schiavo, se possiede la capacità di utilizzare la magia e le può venire insegnato un incantesimo, viene automaticamente elevata al rango di Aristocratica. Questa ragazza potrebbe non possedere nient'altro che una veste sudicia, ma presto lo farà. Gli Aristocratici, indipendentemente dalla loro ricchezza, possono indossare indumenti in seta di ragno, possono accedere alle università imperiali e sono trattati alla pari - come "uno dei nostri" - dagli altri Aristocratici di Alphatia. Coloro che appartengono alle classi sociali inferiori devono riferirsi a loro chiamandoli "Milord (nome)" o "Milady (nome)," anche se un titolo del genere non viene richiesto nei confronti degli altri Aristocratici. Gli Aristocratici possono aspirare a governare un possedimento all'interno di Alphatia, a differenza di altri che non potrebbero mai farlo. Un chierico, subito dopo aver imparato il suo primo incantesimo, apparterrà all'Aristocrazia.

Lord/Lady. Aristocratici che, come la Piccola Nobiltà, tengono almeno 10.000 mo in una banca e cha hanno una propria attività, che forniscono un servizio o che occupano una posizione imperiale di qualche tipo (ministro, ambasciatore, consigliere, ufficiale militare, ecc...) potrebbero farsi chiamare Lord o Lady. I Plebei, quando parlano con loro devono chiamarli con i loro titoli: "Lord Hydenthal," "Lady Kara," ecc... I Nobili non sono tenuti ad usare questi titoli quando incontrano un altro Nobile.

Principe/Principessa. Un Principe o una Principessa è il figlio o la figlia di un Re, di una Regina, di un Imperatore o di una Imperatrice. Coloro che appaiono destinati a governare vengono chiamati Principe (nome) o Principessa (nome) sia dai plebei che dai nobili. Coloro che probabilmente non governeranno mai devono essere chiamati dai plebei a seconda del titolo, ma di solito i nobili non utilizzano il titolo. Essere Principe o Principessa non conferisce alcun vantaggio oltre allo stile di vita di cui

Società e Politica Alphatiana

beneficia il figlio di un governante.

Re/Regina. Un individuo che governa su un possedimento all'interno dell'Impero Alphatiano è un re o una regina. Per ottenere un possedimento bisogna ereditarlo da un familiare (di solito un genitore) o essere disposti a colonizzare, insediarsi e governare in qualche luogo remoto dell'Impero (come il lontano Norwold) e bisogna soddisfare gli altri requisiti abituali necessari per governare un possedimento nel gioco di D&D®. Non basta solo armare un esercito, conquistare un regno esistente e proclamarsi re; una cosa del genere è contraria alle regole dell'Impero. In una situazione del genere, i rappresentanti del Gran Consiglio arrivano, si riprendono il regno e, nel mentre, uccidono il governante abusivo.

All'interno di Alphatia e di Bellissaria, tutti i Re e le Regine devono essere maghi, chierici o elfi. Nell'Isola dell'Alba, nel Norwold ed in altri territori più remoti, l'Impero permette che i governanti non siano degli utenti di magia.

Secondo una moda in crescita nell'Impero, i re e le regine si fanno chiamare Baroni e Baronesse. Il termine Barone, che normalmente si usa nella sua forma occidentale per indicare un piccolo governante di un possedimento, viene considerato dagli Alphatiani plateale, malizioso e romantico (cosa che scaturisce da storie di baroni dissoluti e malandrini). I re alleati di Qeodhar e della piccola Porto Orientale dell'Isola dell'Alba si riferiscono a sé stessi con il termine di Baroni... ma attenzione a non fraintendere, un barone Alphatiano è un re.

Un re o una regina possono governare solamente un regno. Questi potrebbe conquistare il regno vicino ed aggiungerlo al proprio, facendolo diventare un unico regno (una cosa del genere non è contraria alla legge imperiale - un re può conquistare un altro regno laddove un nobile di rango inferiore non può farlo), ma sarà comunque un unico regno; un re o una regina non possono governare su due regni separati. Concettualmente, un re potrebbe dividere il proprio regno in due regni, dandone la metà ad un altro nobile; comunque, l'Imperatrice dovrebbe riconoscerlo come un nuovo regno appartenente a quell'individuo che dovrebbe essere classificato come re o regina.

I Plebei devono riferirsi a questo nobile chiamandolo con il suo titolo: Re (nome) o Regina (nome). È inoltre opportuno utilizzare "Vostra Maestà." I Lord o gli Aristocratici Nobili utilizzano anch'essi questi titoli; coloro che appartengono al rango di Principe o superiore non lo fanno.

Imperatore/Imperatrice. L'Imperatore (o l'Imperatrice) governa l'Impero di Alphatia - stabilisce le politiche, le concessioni di titoli e di possedimenti,

ordina guerre ed attacchi militari, ecc... Questi è automaticamente il Re di Vertiloch. Se era già re di un'altra nazione, se preferisce, può rimanere re di quella nazione e di Vertiloch. Tuttavia, la maggior parte degli imperatori mantengono la regalità delle loro terre originarie e concedono la regalità di Vertiloch a coloro che nominano come loro eredi imperiali. I Plebei devono riferirsi a questo governante chiamandolo "Imperatore" (nome) o "Imperatrice" (nome), o "Vostra Maestà Imperiale," cosa che abitualmente fanno i nobili fino al rango di Principe; i Re, le Regine ed i membri del Gran Consiglio non lo fanno e potrebbero familiarmente utilizzare il nome del sovrano.

Ad Alphatia non si ottiene alcun riconoscimento dal matrimonio. Pertanto, non si ottiene nessuna sorta di status sposando qualcuno di status più elevato. Se un Re sposa una schiava, questa resterà una schiava... a meno che il coniuge non la acquisti e le renda la libertà. Quindi, se si tratta di una Serva resterà tale... a meno che non le acquisti un'attività, in quel caso diventerebbe un donna con status di Uomo Libero. Se questa dovesse ottenere o ricevere 10.000 mo da tenere in banca, passerebbe alla Piccola Nobiltà. Non potrebbe mai diventare un'Aristocratica di qualunque genere a meno che non imparasse la magia, indipendentemente di chi fosse moglie.

Lo Status di Figlio

Fino a che non raggiungono l'adolescenza, i figli vengono trattati come i loro genitori, dal momento che probabilmente avranno lo stesso rango.

Al raggiungimento dell'adolescenza, i figli dei nobili vengono analizzati dai maghi per vedere se recano i tratti che consentiranno loro di imparare la magia. In caso affermativo, ricevono il rango ufficiale di Aristocratici. In caso contrario, vengono trattati come Uomini Liberi - Uomini Liberi che i loro genitori potrebbero amare ardentemente, ma comunque Plebei.

Tra i 14 ed i 16 anni, più o meno prima o più o meno dopo in alcune famiglie, apprendono i principi della magia e, al termine di quel periodo, vengono insegnati loro i primi incantesimi. I figli Nobili senza magia, durante questo periodo potrebbero entrare a far parte degli ordini clericali ed essere considerati come appartenenti alla Piccola Nobiltà fino a quando non avranno imparato i propri incantesimi... dopo di che diventeranno degli Aristocratici.

I Titoli Stranieri

Nelle lontane terre assoggettate dell'Impero,

le classi sociali potrebbero essere un po' differenti. Nel Norwold, ad esempio, Re Ericall concede possedimenti minori ai governanti che gli giurano fedeltà. Nel Norwold, questo rango potrebbe essere chiamato col titolo di Conte o Barone, ma una volta ritornati ad Alphatia, sarebbe classificato come Lord - questo mezzo governante viene considerato come un Nobile che amministra a nome del proprio Re. Il trono imperiale non considera questo tipo di possedimenti come un vero e proprio dominio, in quanto Ericall tecnicamente avrebbe il diritto di portarlo via al governante per violazione della legge.

Classe del Personaggio e Classe Sociale

Mettiamo in relazione tutte le informazioni relative alle classi sociali con le professioni dei personaggi.

Gli Uomini e Donne Comuni, vale a dire i personaggi di livello 0, vengono trattati come Plebei, a meno che non appaiano in grado di apprendere la magia (nel qual caso verrebbero trattati come Aristocratici). Gli uomini e le donne comuni che non hanno mai praticato una professione legata alle classi dei personaggi, possono essere schiavi, servi, uomini liberi o appartenere alla piccola nobiltà.

I **Maghi** sono automaticamente degli Aristocratici. Nel momento in cui riescono a mantenere 10.000 mo nelle banche Alphatiane, diventano dei Lord. Se e quando vengono riconosciuti in quanto figli di re (o eredi al titolo) diventano dei Principi. Nel momento in cui ereditano o realizzano dei loro propri domini, diventano Re.

I **Guerrieri**, come gli uomini e le donne comuni, sono dei plebei. Se un individuo è un guerriero di 1° livello, questi è perlomeno un Servo. Una volta guadagnate e spese almeno 1.500 mo (300 per la registrazione annuale dell'attività, almeno 1.200 per le spese annuali dell'attività o per l'affitto di un ufficio), questi potrà essere considerato un Uomo Libero. Nel momento in cui riuscirà a tenere 10.000 mo in una banca apparterrà alla Piccola Nobiltà. A quel punto, la sua scalata nelle classi sociali si interromperà, a meno che non riesca a raggiungere il livello del Titolo con l'esperienza e non riesca a convincere l'Imperatrice a concedergli un possedimento al di fuori di Alphatia e Bellissaria - per esempio, al confine con il Norwold, o nell'Isola dell'Alba, oppure ad Esterhold o nell'Arcipelago Yannivey. Se vi riesce, può diventare un re di una nazione dell'Impero... ma, quando si troverà sul continente Alphatiano, verrà comunque considerato più o meno come un Plebeo.

I **Ladri** hanno le stesse opportunità e



restrizioni dei guerrieri.

I **Chierici**, dal momento in cui entrano a far parte del loro ordine clericale e durante il loro primo livello di esperienza, vengono considerati come appartenenti alla Piccola Nobiltà. Successivamente, diventano degli Aristocratici con lo stesso status dei maghi; a questo punto non saranno più vittime di alcuna stigmatizzazione sociale. I chierici possono elevarsi allo status di Lord/Lady attraverso il metodo comune di tenere 10.000 mo in banca e gestire un'attività o lavorare in un ufficio governativo. Per ottenere un rango superiore, dovranno raggiungere il livello del Titolo e presentare all'Imperatrice una petizione per un possedimento. Anche se ciò è inusuale, potrebbero diventare re e regine all'interno di Alphantia e Bellissaria; il che rappresenterebbe una cosa molto rispettabile per poter colonizzare altrove...

Gli **Elfi**, essendo dei fruitori di magia, nell'Impero rientrano automaticamente nella classe degli Aristocratici. Possono raggiungere il titolo di Lord con i soliti metodi, diventare dei Principi se sono degli eredi al trono e potrebbero diventare Re e Regine di una nazione.

I **Nani** vengono per lo più trattati come i guerrieri. Un nano chierico (vedere ATL 6, *I Nani di Casa di Roccia*) che è noto pubblicamente per esserlo (e questo è sempre più comune nelle nazioni di Stoutfellow e di Linn) viene trattato come un chierico.

Gli **Halfling** sono quasi tutti senza magia e per questo non possono elevarsi ad un livello di classe sociale superiore alla Piccola Nobiltà. Tuttavia, dato che gli halfling possono diventare dei Maestri ed apprendere l'uso della magia (vedere ATL 8, *Le Cinque Contee*) e che, in linea teorica, potrebbero passare da Plebei ad Aristocratici con un unico balzo, gli Alphantiani tendono a prenderli un po' più seriamente. Ad un halfling senza magia non

viene mai concesso un possedimento all'interno di Alphantia o Bellissaria, ma potrebbe essergli concesso un dominio nel Norwold e nei remoti territori assoggettati. Un halfling Maestro può elevarsi fino ai ranghi di Lord/Lady, Principe/Principessa, Re/Regina secondo i soliti metodi.

Solo i maghi umani possono sempre raggiungere il rango di Imperatore o Imperatrice.

Gli sciamani ed i wicca, quando sono tollerati (come ad esempio a Troolhattan), portano il rango di Aristocratici.

L'Istruzione

Genitori e mecenati devono sostenere il costo per l'educazione dei bambini Plebei; coloro che possono permettersi di assumere un insegnante, pagano per le lezioni o mandano i loro figli nelle scuole. Queste scuole non sono sovvenzionate dall'Impero; i genitori pagano le rette scolastiche e talvolta i costi per il vitto e l'alloggio. Coloro che non possono permettersi di pagare per nessun tipo di istruzione, insegnano loro stessi ai figli tutto ciò che possono.

Gli ordini clericali ricoprono anche il ruolo di scuole per i loro chierici. Un chierico riceverà una buona educazione durante la propria carriera ecclesiastica. Inoltre, alcuni ordini clericali offrono un insegnamento gratuito o a basso costo per gli allievi promettenti, perfino a quelli che sembrano non avere alcun orientamento clericale.

Alphantia vanta numerose ottime scuole ed università per i maghi. Per coloro che possiedono un reddito alto, vi sono scuole che costano migliaia di mo l'anno per le lezioni. Per coloro che hanno un livello di reddito inferiore, vi sono delle speciali tipologie di convitti all'interno dei quali gli studenti imparano la magia, assistono i loro maestri ed utilizzano le loro magie per

guadagnare e compensare i costi delle lezioni, del vitto e dell'alloggio - si tratta di un'istruzione "gratuita" (senza alcun costo per i genitori, ma lo studente non potrà andare oltre il terzo livello di esperienza).

La Legge

Abbiamo già visto che l'Impero Alphantiano è composto da tanti regni governati da propri re che sono sotto il controllo dell'Imperatrice, che, a sua volta, viene tenuta sotto controllo dal Gran Consiglio. La Legge Imperiale si occupa del mantenimento dello status quo. Essa protegge il diritto dei maghi alla vita, alla libertà ed alla ricerca della conoscenza; stabilisce la scala dello status sociale utilizzata nella maggior parte dell'Impero; la legge sancisce come debbano essere trattate le successioni dei troni minori all'interno dell'Impero; stabilisce le tasse imperiali (che sono in aggiunta alle locali tasse del regno) e fa rispettare la loro raccolta, e così via.

Tuttavia, a parte questo punto, i singoli re hanno ampia discrezionalità per quanto riguarda le altre leggi all'interno dei propri regni. Il furto potrebbe comportare un'ammenda all'interno di una nazione e la pena di morte all'interno di un'altra. In una nazione potrebbero non esserci schiavi; in un'altra, gli individui che non appartengono al rango di Aristocratici o superiori sono automaticamente degli schiavi.

Alta e Bassa Giustizia

In tutto l'Impero, le leggi riguardanti crimini e pene si dividono in due categorie: Alta Giustizia e Bassa Giustizia. La Bassa Giustizia si applica ai Plebei, mentre l'Alta Giustizia è per i Nobili. Ciascuna di esse ha i propri giudici all'interno di ogni nazione.

Nel diritto Alphantiano, il giudice cerca di stabilire la colpevolezza o l'innocenza.

Società e Politica Alphantiana

I giudici propendono dalla parte dell'innocenza; il verdetto di colpevolezza significa che l'imputato avrebbe dovuto fare quello che ha fatto o che ha avuto intenzioni malvagie nel compimento del suo atto ed è impenitente. Dal momento che nei procedimenti penali viene sempre utilizzato l'incantesimo *ESP*, ad Alphantia la giustizia è rapida e corretta quasi nel 100% dei casi.

Un verdetto di innocenza potrebbe essere accompagnato da un'ordinanza del giudice per risarcire la vittima... ma l'imputato non subirà ulteriori condanne dal tribunale.

Di seguito vengono riportati alcuni esempi di Bassa ed Alta Giustizia piuttosto comuni in tutto l'Impero.

Bassa Giustizia: Crimini dei Plebei

Crimine	Sentenza
Aggressione	
su un Plebeo	Multa (1)
su un Nobile	Multa (1)x10
Truffa	
Uguale a Furto	
Insolenza	
vs Aristocratico	10 Frustate
vs Lord	20 Frustate
vs Principe	Confisca (2)
vs Re	Confisca (2)
vs Imperatore	Confisca (2)
Omicidio	
di Plebeo	Confisca (3)
di Nobile	Confisca (3)
Stupro	
di Plebeo	Multa (1)
di Nobile	Confisca (2)
Furto	
fino a 10 mo	10 Frustate, Risarcimento
fino a 100 mo	20 frustate, Risarcimento
fino a 1.000 mo	Confisca (1)
oltre 1.000 mo	Confisca (2)
Tradimento	Confisca (3)

L'Insolenza prevede un insulto intenzionale ed il non chiamare un Nobile con il proprio titolo. L'*ESP* confermerà se l'insolenza era intenzionale o meno.

L'Omicidio viene definito come uccisione intenzionale ed ingiustificata (di umani, di semi-umani ed in pochi casi di non umani.) Se l'assassinio è giustificabile (ricordatevi l'*ESP* a conferma della testimonianza), l'uccisione non viene considerata un crimine. Le sentenze sono le stesse, anche se la vittima è stata successivamente riportata in vita.

La Multa (1), serve per pagare le spese processuali ed il costo per riportare la vittima il più vicino possibile al suo stato di salute precedente, magicamente o attraverso cure mediche.

La Confisca (1) indica che alla persona

vengono confiscati tutti i suoi beni e la ricchezza, i ricavi generati dalla confisca servono per risarcire la vittima dalle eventuali perdite (in quanto Multa (1)), il resto va alla tesoreria del regno; ciò porta il colpevole allo status di Servo.

La Confisca (2) indica che alla persona vengono confiscati tutti i suoi beni e la ricchezza (come per la Confisca (1)), ma il colpevole viene retrocesso allo status di Schiavo e dato alla persona alla quale ha arrecato danno.

La Confisca (3) indica che alla persona vengono confiscati tutti i suoi beni e la ricchezza (come per la Confisca (1)) e l'autore del reato viene condannato a morte.

Alta Giustizia: Crimini dei Nobili

Crimine	Sentenza
Aggressione	
su un Plebeo	Multa (1)
su un Nobile	Multa (1)
Truffa	
Uguale a Furto	
Omicidio	
di Plebeo	Multa (1)x100 ad eredi
di Nobile	Confisca (3)
Stupro	
di Plebeo	Multa (1)x10
di Nobile	Confisca (5)
Furto	
fino a 1.000 mo	20 Frustate, Risarcimento
oltre 1.000 mo	Confisca (4)
Tradimento	Confisca (5)

La Confisca (4) vale solo per coloro che lanciano incantesimi. È uguale alla Confisca (1), ma il responsabile del crimine rimane un Aristocratico. Tuttavia, viene confiscato il suo libro degli incantesimi. Per il periodo di un mese, è proibito dargli qualsiasi libro degli incantesimi o pergamene e, durante quel mese, potrebbe essere ucciso come se fosse uno schiavo... cosa che spesso avviene per mano dei parenti vendicativi. Gli utenti di magia con amici molto potenti solitamente sopravvivono a questo periodo di tempo.

Anche la Confisca (5) vale solo per coloro che lanciano incantesimi. Viene considerata come la sorte più orribile per un incantatore. I titoli e le proprietà del colpevole vengono confiscati, come per le Confische di cui abbiamo parlato prima. Una giuria composta da membri del Gran Consiglio lancia congiuntamente un incantesimo di *demenza precoce* sul condannato e poi un incantesimo di *permanenza* sul precedente. L'autore del reato viene ridotto allo status di Schiavo e

viene dato alla vittima. (Se il colpevole è un chierico e l'incantesimo *demenza precoce* non avrà efficacia su di lui, sostituite con la Confisca (3).

Come già detto, però, i crimini e le pene variano da regno a regno. In alcune nazioni, andare a caccia senza la licenza non è un reato; in altri è una forma di Insolenza; in altri è un crimine da pena di morte. E via dicendo. Si incoraggia il DM ad essere creativo quando lavora su queste variazioni giuridiche; meglio che i personaggi stiano sulle spine ed imparino le normative locali quando attraversano i confini.

Le Organizzazioni

Le Gilde

L'Impero ha molte corporazioni. Ad Alphantia e Bellissaria queste corporazioni non hanno molta presa, a meno che non siano gestite da maghi; nei regni più lontani sono più potenti.

In genere, le corporazioni lavorano per fare in modo di ottenere la miglior paga possibile per le attività dei lavoratori che ne fanno parte, per ottenere che vengano imposte delle tasse sui beni importati in concorrenza con i loro, ecc... Ogni mestiere o settore avrà la propria gilda; i diversi regni avranno delle corporazioni diverse per lo stesso mestiere.

Il Clero

Ad Alphantia vi sono diversi ordini clericali, almeno uno per ciascuno degli Immortali descritti in precedenza. Sono poco frequentati e non politicamente importanti, ma esistono.

Le Organizzazioni Criminali

Dato che l'uso dell'incantesimo *ESP* danneggia notevolmente il crimine organizzato, *non esistono Gilde dei Ladri ad Alphantia*. Ve ne sono alcune a Bellissaria e nell'Isola dell'Alba. Solamente se vi spostate più lontani dal continente potrete vedere delle organizzazioni di ladri. Nell'Alphantia continentale i ladri lavorano con dei soci o in modo indipendente.

L'Economia

L'Impero Alphantiano ha un'economia basata su due fattori: manodopera a basso costo in agricoltura (schiavi e servi) ed il ricorso alla magia in caso di disastri. Se, per esempio, una siccità minaccia di distruggere il raccolto annuale del grano a Bellissaria, il

Società e Politica Alphantiana

Gran Consiglio mobilita il maggior numero possibile di maghi che possono essere distolti senza problemi dai loro interessi e ricorre all'uso dei poteri magici per risolvere il problema. Per questo l'Impero ha un'economia molto stabile.

Di seguito parleremo dei settori dell'economia che influenzano i PG.

I Proventi delle Avventure

Alphatia è avvantaggiata rispetto a molte altre nazioni: non addebita alcuna tassa sui tesori guadagnati nelle avventure. Punto. Tuttavia, il denaro guadagnato facendosi assoldare da qualcuno è soggetto alle imposte sul reddito descritte in precedenza.

Il Conio

Tutte le monete Alphantiane recano la frase "Alphatia Superiore a Tutti" sul retro (sul rovescio), scritta in un vecchio dialetto della lingua; questa tradizione è in vigore da oltre 2.000 anni.

Al di là di questo, però, null'altro è necessariamente uguale. Ciascun regno può coniare le proprie monete. Esse devono avere esattamente lo stesso peso delle monete imperiali, ma possono recare qualunque cosa sul fronte; potrebbero essere bucate al centro o a forma di dado, ecc...

Le monete imperiali standard per l'Impero, che vengono coniate a Sundsvall, hanno il seguente aspetto.

La **Corona** è la moneta d'oro. Ha la forma di un disco ottagonale con un ritratto stilizzato di Sundsvall vista dall'alto sul davanti (nella parte frontale).

Lo **Specchio** è la moneta d'argento. Ha la forma di un disco esagonale, lucido e liscio sul davanti.

Il **Giudice** è la moneta di rame. Si tratta di una moneta piatta con quattro lati (quadrata) che presenta l'immagine di un giudice severo sul davanti. Porta questo nome in quanto, per tradizione, è la moneta utilizzata per "giudicare" un evento in maniera casuale (con il lancio di una moneta).

Comunque esistono anche tutte le differenti tipologie di monete trovate nei diversi regni di Alphatia. In alcuni luoghi vengono coniate anche le monete di platino e di electrum; in altri, troverete una moneta d'oro grande dieci volte la dimensione di una standard o un'enorme moneta di platino dal valore di 50 mo.

Il Calendario

Gli Alphantiani, al tempo dell'Approdo, scoprirono che i Thothiani mantenevano un calendario calcolato in modo appropriato.

Questo calendario è composto da dodici mesi di 28 giorni, con ogni mese suddiviso in quattro settimane di sette giorni ciascuna. Gli Alphantiani, che non necessitavano di migliorarne l'accuratezza, più o meno l'adottarono... ma diedero ai mesi ed ai giorni dei nuovi nomi derivanti dal loro calendario originario.

Gli Alphantiani approdarono in quello che noi chiameremo la prima parte del mese di Alphamir (Thaumont) dell'Anno 0 (nel 1.000 PI del calendario Thyatiano). Da allora, hanno considerato la loro festa del Nuovo Anno come 1 Alphamir, due mesi dopo rispetto al primo giorno del nuovo anno dei popoli occidentali. Per maggiore praticità, vi mostriamo il calendario organizzato come il calendario Thyatiano, con Nyxmir (Nuwmont) per primo.

Seguono le date del calendario che rivestono una certa importanza per gli Alphantiani.

1 Alphamir: Inizio del nuovo anno. Manifestazioni artistiche, sfilate, festeggiamenti.

7 Alphamir: Il Giorno dell'Approdo (Landfall). Si tratta del vero giorno storico in cui gli Alphantiani fecero il loro Approdo ad Alphatia; è una giornata solenne, celebrata con dei banchetti e la fine della settimana di celebrazioni per il Nuovo Anno.

15 Alphamir: La Giornata dell'Apertura. In questo giorno, le scuole e le università che seguono un percorso formativo di nove mesi l'anno aprono le loro porte agli studenti.

13 Sulamir: Compleanno dell'Imperatrice Eriadna. È consuetudine che tutte le persone appartenenti alla Piccola Nobiltà o ad un livello superiore inviino un dono all'Imperatrice, o perlomeno che donino una moneta ad un mendicante o ad una persona meno abbiente nel suo nome.

15 Sudmir: Il Giorno dell'Ululato. Questo è un giorno di luna piena ed si tratta di una celebrazione senza freni durante la quale, dagli Alphantiani di tutto l'Impero (ad eccezione degli schiavi, ma con l'inclusione dei servi), ci si aspetta che trascurino i loro lavori ed i loro studi, abbandonino i loro freni inibitori, si divertano ed ululino alla luna (sia in senso letterale che figurativo). Si tratta di un giorno di grande romanticismo per l'Impero.

15 Islamir: I Giorni della Filastrocca. Nella calura della piena estate, le compagnie teatrali e le gilde accademiche organizzano una settimana di gare di musica e di arti oratorie. Ciò include il suonare ogni genere di musica, la narrazione di indovinelli e

scioglilingua, la scrittura e la lettura di filastrocche a buon mercato, ecc... Gli Alphantiani tengono da parte gli scherzi, le filastrocche e gli aneddoti peggiori tutto l'anno per poi tirarli fuori durante queste gare.

8-15 Hastmir: I Festival del Vino. Questa lunga settimana di celebrazioni si compone di festival in cui si beve in tutta Alphatia; è più una festa per i Plebei che un evento per i Nobili, ma vi partecipano un sacco di Nobili.

15 Amphimir: La Giornata della Chiusura. Le scuole e le università che seguono un percorso formativo di nove mesi l'anno chiudono. Gli studenti del convitto che non hanno un posto dove andare possono restare nel convitto per i successivi tre mesi e studiare secondo le proprie esigenze; in questi convitti non vi è molto altro da fare. Durante questi mesi invernali, tutti gli altri studenti del convitto vengono mandati a casa per gravare sulle loro famiglie. Questa giornata rappresenta anche una giornata di festa-vacanza all'interno dell'Impero, un segno dell'arrivo dell'inverno.

28 Amphimir: Il Giorno Supplementare. Sebbene il calendario mostri il 28 Amphimir come parte normale dell'anno, gli Alphantiani, in realtà, calcolano l'anno come se finisse il 27 Amphimir. Il giorno successivo viene considerato come se fosse "tra i due anni." È la Giornata nella quale la Magia non Funziona. Nessuna magia funziona all'interno dell'Impero. Le barriere magiche cadono, i cancelli si aprono, gli esseri imprigionati sfrecciano liberi. I maghi preferiscono rimanere al chiuso, protetti dai loro fedeli Plebei quando possibile, mentre fuori, potrebbero aggirarsi a piede libero per le strade cose orribili.

Società e Politica Alphetiana

NUWMONT / NYXMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	VATERMONT / AMPHIMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	THAUMONT / ALPHAMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28
FLAURMONT / SULAMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ● 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	YARTHMONT / SUDMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25t Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 ● 21 28	KLARMONT / VERTMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28
FELMONT / TSLAMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	FYRMONT / ANDRUMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	AMBYRMONT / CYPRIMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28
SVIFTMONT / HASTMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	EIRMONT / EIMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28	KALDMONT / BURYMIR Lunadain / Majhur 1 ● 8 ● 15 ○ 22 ○ Gromdain / Tijhur 2 9 16 23 Tserdain / Wojhur 3 10 17 24 Moldain / Thajhur 4 11 18 25 Nytdain / Flajhur 5 ○ 12 ○ 19 ○ 26 ○ Loshdain / Sejhur 6 13 20 27 Soladain / Lajhur 7 14 21 28

● Luna Nuova
○ Quarto di Luna Calante

○ Quarto di Luna Crescente
● Mezza Luna
○ Tre Quarti di Luna Calante

○ Tre Quarti di Luna Crescente
○ Luna Piena

Creazione del Personaggio



Razze e Classi di Personaggio

Probabilmente vi sarete già fatti un'idea di quali classi di personaggio/razze vi siano (e come vengano rappresentate) ad Alphatia, ma rivediamolo brevemente:

Chierico: Non vi sono molti chierici ad Alphatia, ma ve ne sono alcuni. Siete liberi di creare un vostro personaggio chierico. La maggior parte dei chierici di Alphatia vivono nelle grandi città; ve ne sono molti che provengono dalla città di Draco (nazione di Stonewall) rispetto ad altre parti, per cui si potrebbe pensare che il vostro personaggio provenga da Draco. I chierici vengono meglio considerati nelle colonie più che all'interno della stessa Alphatia, per questo, l'Isola dell'Alba, il Norwold, e via dicendo, rappresentano degli ottimi luoghi di origine per i chierici.

Non dimenticatevi di scegliere l'Immortale a cui è devoto il vostro chierico; potete scegliere uno di quelli di cui si è parlato nel paragrafo "Società e Politica Alphatiana" o qualsiasi altro Immortale menzionato in questo o in altri *Atlanti*. Dopo aver scelto l'Immortale, il vostro chierico apparterrà ad un ordine di chierici che onorano tutti lo stesso Immortale; l'ordine potrebbe essere di discrete o piccole dimensioni, a seconda di quanto sia popolare e conosciuto l'Immortale all'interno di Alphatia.

Guerriero: Vi sono numerosi guerrieri ad Alphatia (anche se non tanti quanto quelli presenti a Thyatias) e siete liberi di creare un vostro personaggio guerriero. Tenete presente che i guerrieri vengono considerati come cittadini di seconda classe all'interno dell'Impero, in particolare all'interno della stessa Alphatia. Le nazioni di Greenspur e Stonewall rappresentano dei buoni luoghi di origine per i guerrieri, così come le colonie periferiche, ma un guerriero può provenire da qualunque parte

dell'Impero.

Il vostro personaggio guerriero parte automaticamente con il rango sociale di Servo e voi ed il DM dovrete stabilire chi sia il suo datore di lavoro; il vostro guerriero sarà probabilmente in grado di passare allo status di Uomo Libero molto velocemente.

Magho: Avrete già compreso che ad Alphatia comandano i maghi: questi ultimi sono automaticamente degli Aristocratici.

Ladro: Nel continente di Alphatia la vita del ladro è una cosa piuttosto precaria, in quanto il lavoro di indagine basato sull'uso della magia funziona alla grande. Potreste pensare di interpretare uno dei personaggi Rake citati nel *Libro Secondo*, nella sezione di quel volume intitolata "Creazione del Personaggio." La nazione di Stonewall è abbastanza amichevole con i ladri; l'isola di Ne'er-do-well lo è di sicuro. Nelle lontane colonie, i ladri vivono la propria vita come fanno nelle nazioni straniere e la città di Landfall nel Norwold, rappresenta un noto rifugio per i ladri.

I ladri, come i guerrieri, iniziano automaticamente con il rango sociale di Servo, ma (con i tesori delle avventure) dovrebbero essere in grado di passare allo status di Uomo Libero abbastanza velocemente. Ricordate che non vi sono Gilde dei Ladri ad Alphatia o Bellissaria, ma esistono delle Gilde in altri luoghi dell'Impero.

Nano: Esiste solo una comunità di nani nel continente di Alphatia - Denwarf-Hurgon, all'interno della nazione di Stonewall. Tutti i nani nativi di Alphatia provengono da lì.

Poiché i nani fanno in modo che tutti i loro figli e le loro figlie siano organizzati come loro, tutti i nani iniziano a giocare con il rango sociale di Uomo Libero ed hanno sedi ufficiali per le loro attività (seppur molto piccole) all'interno di Denwarf-Hurgon. Se state utilizzando l'ATL 6, *I Nani di Casa di Roccia* e state interpretando un

nano chierico, potreste essere considerati degli Aristocratici se fate conoscere la vostra professione di nano chierico; se manterrete segrete le vostre abilità clericali, avrete uno status di Uomo Libero.

Elfo: Nel continente di Alphatia vi sono numerose comunità elfiche. Alfleigh, all'interno della nazione di Shyie-Lawr, è la più grande di esse.

Nella cultura Alphatiana tutti gli elfi sono degli Aristocratici.

Halfling: La maggior parte degli halfling nel continente di Alphatia vivono nella nazione di Stoutfellow e, dal momento che qui i maghi sono molto venerati, molti halfling aspirano a diventare dei Maestri (se state utilizzando l'ATL 8, *Le Cinque Contee*).

Gli halfling iniziano a giocare con il rango di Servi; nel momento in cui impareranno il loro primo incantesimo da Maestro, verranno automaticamente promossi (da Servi o Uomini Liberi ad Aristocratici; da appartenenti alla Piccola Nobiltà a Lord/Lady). Anche nel Norwold vi sono molte comunità di halfling.

Forestale: Ad Alphatia, la classe Thyatiana dei Forestali non esiste.

Incantensimi di Primo Livello per Maghi

Sbiancare

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente

Effetto: Scolorisce i pigmenti, dissolve il colore.

Questo incantesimo è stato creato da dei fattucchieri* (vedere hedge-wizard) (maghi di basso livello i cui incantesimi sono per lo più legati a questioni domestiche). Ogni utilizzo dell'incantesimo *sbiancare* farà sì che una determinata quantità di materiale perda il proprio colore fino a raggiungere il suo colore originario - una cesta di

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

biancheria, un dipinto, un applicazione dell'*incantesimo del colore*, un tatuaggio, ecc...

Le macchie comuni vengono automaticamente *sbiancate*. Quando viene lanciato un *incantesimo del colore*, l'*incantesimo sbiancare* sarà efficace solamente se colui che lo lancia è dello stesso livello o di livello superiore di quello che ha lanciato l'*incantesimo del colore*. Quando viene lanciato su una comune forma d'arte, come ad esempio un dipinto o un tatuaggio, il DM deve attribuire all'opera d'arte un Tiro Salvezza. Più l'opera d'arte è importante e magistrale, maggiori saranno le probabilità che resti illesa. Gli scarabocchi di un bambino potrebbero essere *sbiancati* senza dover effettuare alcun Tiro Salvezza, mentre la grande opera di un grande maestro potrebbe effettuare il Tiro Salvezza come se fosse un mago di 24° livello.

L'*incantesimo* non scolorisce le superfici sotto ai pigmenti o alla pittura. Per esempio, se questo *incantesimo* viene lanciato su un tatuaggio, esso eliminerà completamente il tatuaggio, ma la pelle sotto al tatuaggio manterrà il proprio colore originale.

*ndt Il termine "hedge-wizard" deriva da "hedge-witch," un termine utilizzato nel folclore per indicare le persone astute o i locali medici che curavano con le erbe che utilizzavano anche incantesimi ed amuleti per guarire i malati. In questa traduzione per indicare questi individui è stato scelto il termine "fattucchiere," ma senza alcuna correlazione con il titolo attribuito ai maghi di 6° livello nelle regole di D&D®.

Incantensimi di Secondo Livello per Maghi

Incantesimo del Colore

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente, fino a che non viene *sbiancato*; l'*incantesimo* può avere un tempo di lancio fino a dodici turni (due ore)

Effetto: Cambia colore all'area interessata

Questo *incantesimo* consente al mago di riversare un colore magico su una superficie. La superficie potrebbe essere piccola come il naso di una miniatura di porcellana o grande quanto l'area di un muro di 6 metri per 6 metri. Il tempo necessario per lanciare ed utilizzare l'*incantesimo* può andare da meno di un round (per esempio, per colorare una parete di una stanza di azzurro), o potrebbe prendere un paio d'ore. Durante questo lasso di tempo, l'utilizzatore dell'*incantesimo* potrebbe variare il colore dell'intera area o potrebbe colorare parti differenti dell'area in modi differenti.

L'effetto che ne consegue è che il mago può "pitturare" per un massimo di due ore

per volta, i colori sono permanenti e quasi del tutto resistenti all'età ed agli effetti degli agenti atmosferici. Un *incantesimo dissolvi magie* non eliminerà il *colore*; questo potrà essere fatto solamente con un *incantesimo sbiancare* o *desiderio*.

I vari incantatori utilizzano questo *incantesimo* per diversi scopi. Gli artisti lo utilizzano per realizzare dipinti che non sbiadiscono o per dipingere i propri corpi, o quelli degli altri, con colori brillanti e disegni sul viso. I muratori lo utilizzano per ritinteggiare la pietra ed il legno in modo che siano più belli.

Se si lancia un *incantesimo del colore* sopra un altro *incantesimo del colore*, il secondo *incantesimo* non avrà alcun effetto... a meno che colui che lo ha lanciato non sia di livello pari o superiore a colui che ha lanciato il primo *incantesimo*, nel qual caso, il secondo *incantesimo* coprirà il primo. Tuttavia, il primo *incantesimo* non scomparirà; per sbarazzarsene, bisognerebbe utilizzare un *incantesimo sbiancare* su entrambi gli *incantesimi del colore*. In questo modo, i maghi potrebbero lasciarsi dei messaggi a vicenda; si concorda sul messaggio da lasciare ed un mago utilizza un applicazione dell'*incantesimo del colore* per scrivere un messaggio, ed un'altra per coprirlo e far apparire la superficie sulla quale è stato lasciato il messaggio come era prima dell'*incantesimo*. Per svelare il messaggio, il secondo mago utilizzerà l'*incantesimo sbiancare* per poi coprirlo nuovamente o utilizzare un altro *incantesimo sbiancare* per cancellarlo.

Solo perchè un personaggio riesce a fissare un colore con questo *incantesimo*, non è detto che lo faccia bene. Per essere davvero artistici utilizzando questo *incantesimo*, un personaggio dovrà possedere qualche sorta di competenza da Artigiano, come descritto più avanti in questo capitolo. Un personaggio senza alcuna competenza da Artigiano sarà in grado di fissare il colore proprio come qualunque altra persona senza nessuna capacità artistica.

Incantensimi di Terzo Livello per Maghi

Incantesimo del Clima

Raggio d'azione: Area circostante, circa 226 metri cubi

Durata: 1 ora per livello del mago

Effetto: Mantiene l'area interessata ad una specifica temperatura, umidità, ecc...

Questo *incantesimo* viene utilizzato per alterare un'area in modo da renderla più confortevole per i suoi residenti. Quando viene lanciato, questo *incantesimo* ha effetto su un'area fino a circa 226 metri cubi (per

esempio, un'area di 6 metri x 6 metri x 6 metri oppure otto stanze collegate di 3 metri x 3 metri x 3 metri) e modifica il clima secondo il gusto del mago che effettua l'*incantesimo*. Ogni lancio dell'*incantesimo* può modificare il clima di un'altra area diversa.

Questo *incantesimo* non può trasformare un ambiente normale in uno nocivo (non può produrre un freddo gelido o un caldo rovente) o trasformare un ambiente nocivo in uno salubre. Tuttavia, può mantenere fresca una torre durante le giornate roventi d'estate o riscaldare le gelide notti invernali.

Solitamente, i maghi lanciano questo *incantesimo* su una stanza e poi utilizzano l'*incantesimo permanenza* per far sì che la magia possa durare nel tempo. Inoltre, ogni stanza potrebbe avere una differente temperatura invariabile; un laboratorio potrebbe essere mantenuto fresco ed asciutto, mentre un locale per la "sauna" potrebbe essere molto caldo ed umido.

L'*incantesimo del clima* può essere *dissolto* normalmente.

Crea Aria

Raggio d'azione: Area circostante, circa 226 metri cubi

Durata: 1 ora per livello del mago

Effetto: Crea aria respirabile

Questo *incantesimo* viene utilizzato per creare dell'aria respirabile, soprattutto nelle zone dove altrimenti non vi sarebbe aria. Come l'*incantesimo del clima* visto precedentemente, questa magia viene lanciata su un volume di circa 226 metri cubi (come una stanza di 6 metri x 6 metri x 6 metri) e, mentre è attivo, tutti quelli che si trovano all'interno di quella zona possono respirare aria pulita.

Solitamente, questo *incantesimo* viene utilizzato quando gli esploratori dei dungeon rimangono intrappolati in un'area dove l'aria sta per finire.

Tuttavia, questo *incantesimo* può essere lanciato o incantato su diversi tipi di veicoli o mezzi di trasporto magici - come ad esempio, un veicolo che viaggi sott'acqua o uno che veleggi così in alto che le persone non riescano a respirare. Quando viene lanciato in questo modo, la cabina del veicolo diventa pressurizzata con aria fresca ed il suo equipaggio può respirare normalmente.

Questo *incantesimo* può essere lanciato su una persona, in modo che possa respirare normalmente. Tuttavia, questa magia non è uguale all'*incantesimo respirare sott'acqua* - se la persona sulla quale è stato lanciato l'*incantesimo* si immerge sott'acqua, questa potrà ancora respirare, ma emetterà parecchie bolle d'aria.

L'*incantesimo* può essere lanciato su un pezzo specifico dell'equipaggiamento, come

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

un elmo, e chiunque lo indossa può respirare normalmente.

Questo incantesimo non protegge le persone dagli effetti dei gas velenosi.

Incantensimi di Quarto Livello per Maghi

Crea Stoffa

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea fino a 9 metri x 9 metri di stoffa

Questo incantesimo crea un quantitativo di stoffa fino a circa 9 metri x 9 metri. La stoffa creata da un singolo incantesimo deve apparire in un unico pezzo. A differenza di molti incantesimi di creazione, questo crea della stoffa non magica e non *dissolvibile*. Se il mago che lancia l'incantesimo ha un'adeguata competenza, può modellare la stoffa mentre la crea. Pertanto, potrebbe creare una tenda, una vela, un singolo indumento, un drappo, una normale corda di circa 18 metri, ecc...

La stoffa creata con questo incantesimo è molto simile ad una tela di lino senza tintura - resistente e riparabile. Un mago può creare la sua stoffa senza terminarne l'estremità e, successivamente, egli stesso o un altro mago può utilizzare un altro incantesimo *crea stoffa* per creare un panno di stoffa unito al primo all'estremità - senza alcuna cucitura o debolezza strutturale nel punto di congiunzione tra le due stoffe. Ciò lo rende un ottimo incantesimo per creare vele robuste ed affidabili.

Quando viene creata, la stoffa viene fuori dalle mani del mago e scende verso il terreno. Se durante la sua creazione la stoffa incontra degli ostacoli, questa vi si ammucchia contro, ma senza spingerli indietro. Per esempio, l'incantesimo non potrebbe essere lanciato per creare un enorme lenzuolo da lasciar cadere sopra ad un gruppo di nemici. Al momento della creazione, la stoffa non può essere attaccata a nulla (diversamente da quanto descritto nel paragrafo precedente), pertanto, non potete creare una barriera di stoffa sopra una porta.

L'incantesimo *crea stoffa* non può essere lanciato sopra uno spazio occupato da un altro oggetto.

Durante le avventure, questo incantesimo viene spesso utilizzato per creare dei ripari veloci, per coprire delle buche scavate in fretta in modo da poter tendere un'imboscata ai nemici e per creare una corda.

Incantensimi di Quinto Livello per Maghi

Incantesimo della Creazione

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: Permanente (tempo di lancio fino a 1 turno)

Effetto: Crea oggetti e cibo

Si tratta di un incantesimo polivalente per creare materiali utili ad avventurieri ed altre persone. In questo modo potrebbero essere creati cibo, bevande, indumenti ed altri beni malleabili. L'incantesimo può creare cibo e bevande, oppure della stoffa e del cuoio, oppure dei legni teneri o della porcellana, non si possono creare legni duri, pietre, metalli, ecc...

Come regola generale, questo incantesimo creerà una quantità di materiale in questione bastante per una persona. Quando viene utilizzato per creare cibo e bevande, questo incantesimo creerà delle razioni per un giorno.

Pertanto, un singolo uso dell'incantesimo potrebbe creare:

Un giorno di razioni, che includono acqua e cibo (razioni speciali), ma non il loro contenitore; oppure

Un buon pasto per un massimo di tre persone (che equivale a tre pasti per una persona), che include un primo, un secondo, del vino, ecc...; oppure

Strumenti per la tavola (in legno e porcellana) per un massimo di tre persone; oppure

Un vestito completo, comprensivo di cintura e stivali (con lacci di cuoio o fibbie di legno), borse e foderi, per una persona; oppure

Sella e briglie per un cavallo; oppure

Un bastone di legno tenero (non possono essere create altre tipologie di armi in legno) che si romperà sempre con 1 su 6.

Come l'incantesimo *crea stoffa*, questa magia crea dei materiali che non possono essere *dissolti*.

Questo incantesimo risulta maggiormente utile se utilizzato con qualche sorta di competenza generale. Per esempio, se il mago non sa cucinare, potrà comunque creare del cibo - ma si tratterà di un cibo semplice. Se non sa cucire o personalizzare un vestito, gli abiti creati saranno informi e larghi. Se non conosce le arti da calzolaio, le scarpe create probabilmente saranno scomode. Dal momento che il mago può allungare il tempo di lancio fino ad un intero turno (anche se la creazione potrebbe richiedere non più di un round), se ha un esperto o un artigiano a portata di mano, il mago potrebbe ricevere dei consigli da quella persona e fare un bel lavoro con la sua creazione.

Questo incantesimo non è potente come gli incantesimi clericali *creazione dell'acqua* e *creazione del cibo*, ma è più versatile.

Crea Legno

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea circa 28 metri cubi di legno

Questo incantesimo crea un ammasso di legno pari a circa 28 metri cubi; questo ammasso può essere foggiato secondo i desideri del mago che lancia l'incantesimo.

Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del design. Per creare una semplice parete o altre semplici forme è necessario un round. Per creare una semplice scala potrebbero essere necessari 10 round (un turno). Un design complesso, che si suppone debba essere creato con delle specifiche molto precise - come la chiglia di un'imbarcazione - potrebbe richiedere l'intero tempo a disposizione, 12 turni (2 ore), solo per lavorarla in forma grezza. Quando il mago vuole provare a realizzare un design complesso o insolito, sarà il DM a stabilire il tempo necessario per eseguire l'incantesimo.

L'oggetto deve essere creato come un singolo pezzo, senza parti mobili. Il mago che ha lanciato originariamente l'incantesimo potrebbe successivamente lanciare un incantesimo *crea legno* su un oggetto che è già stato creato allo scopo di modificarlo entro un massimo di due ore. Ad esempio, questo è il metodo che spesso i maghi artisti utilizzano per creare delle splendide sculture in legno. Una volta che sarà soddisfatto del proprio lavoro, il mago lancerà per la terza volta un incantesimo *crea legno* sull'oggetto in modo da "bloccarlo in posizione," dopo di che, l'oggetto non potrà più essere modificato dalla magia - solo distrutto.

Un mago può creare il proprio legno con uno o più lati grezzi e, successivamente, lo stesso mago o un altro, potrà lanciare un altro incantesimo *crea legno* per creare un nuovo pezzo di legno congiunto sul lato grezzo con quello creato con il primo incantesimo - e non vi saranno segni di unione o debolezze strutturali nel punto di congiunzione. Ciò lo rende un buon incantesimo per creare imbarcazioni resistenti ed edifici di legno.

Il mago può scegliere la tipologia del legno che deve essere creato entro limiti ragionevoli. Ad esempio, il legno di un *albero della vita* elfico non rappresenta una scelta appropriata; il DM potrebbe rifiutarsi di concedere al mago la scelta di legni molto costosi, esotici o magici.

Il legno creato in questo modo non è *dissolvibile*; esso dura fino a che non venga fatto a pezzi, bruciato o distrutto da incantesimi come *disintegrazione*.

La CA ed i PF dei materiali da costruzione sono riportati nel *Libro del Giocatore del Set Master* a pagina 28. Sulla base di queste linee guida, una parete di legno ha una CA di -4(6) e 60 PF per 30

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

centimetri di spessore. La maggior parte della pareti esterne sarebbe di circa 24 centimetri di spessore ed avrebbe 40 PF.

Incantensimi di Sesto Livello per Maghi

Incantesimo del Travestimento

Raggio d'azione: Solo sul mago

Durata: 144 Turni (un Giorno)

Effetto: Cambia l'aspetto del mago

Questo incantesimo consente al mago di travestirsi. Questo incantesimo cambia l'altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto e la razza del mago (con fattezze di razze semi-umane o umanodi non giganti e solamente con altezza e peso appropriati a quella determinata razza). I Dadi Vita ed i PF del mago non cambiano; non si ottengono le abilità speciali e le immunità specifiche della nuova forma.

Il mago non può assumere le sembianze di una specifica persona. In realtà, il mago non può neanche assumere *accidentalmente* le sembianze di un'altra persona specifica; se il mago immagina un viso che corrisponda ad un'altra persona, il volto che farà apparire l'incantesimo assomiglierà al volto immaginato dal mago, ma non sarà in grado di duplicarlo.

Durante l'effetto dell'*incantesimo del travestimento*, il mago può utilizzare normalmente i suoi incantesimi.

Questo incantesimo può essere *dissolto*. Il mago può decidere di abbandonare il proprio *travestimento* in qualunque momento; altrimenti, l'incantesimo dura un giorno intero, anche quando il mago dorme o è in stato di incoscienza. Tuttavia, se il mago dovesse morire, ritornerebbe alla sua forma originale.

Crea Pietra

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea circa 28 metri cubi di pietra

Questo incantesimo crea un ammasso di pietra equivalente a circa 28 metri cubi; questo ammasso di pietra può essere foggato secondo i desideri del mago che lancia l'incantesimo (un blocco di circa 3 metri x 3 metri x 3 metri, un muro di circa 7,5 metri x 6 metri x 60 centimetri, ecc...)

Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del design. Per creare una semplice parete ed altre forme semplici sarà necessario 1 round. Per una semplice scala ci potrebbero volere 10 round (1 turno). Un design complesso, che si suppone debba essere creato con delle specifiche molto precise - come ad esempio una fontana ornamentale o una statua - potrebbe richiedere l'intero tempo a disposizione, 12 turni (2 ore), solo per lavorarlo in forma grezza. Quando il mago vuole provare a

realizzare un design complesso o insolito, sarà il DM a stabilire il tempo necessario per eseguire l'incantesimo.

L'oggetto deve essere creato come un singolo pezzo, senza parti mobili. Il mago che ha lanciato originariamente l'incantesimo potrebbe successivamente lanciare un incantesimo *crea pietra* su un oggetto che è già stato creato allo scopo di modificarlo entro un massimo di due ore. Per esempio, questo è il metodo che spesso i maghi artisti utilizzano per creare delle splendide sculture in pietra. Una volta che sarà soddisfatto del proprio lavoro, il mago lancerà per la terza volta un incantesimo *crea pietra* sull'oggetto in modo da "bloccarlo in posizione," dopo di che, l'oggetto non potrà più essere modificato dalla magia - solo distrutto.

La massa di pietra deve essere creata in modo che possa poggiare a terra o su un supporto analogo e non può essere creata in uno spazio occupato da un altro oggetto.

Un mago può creare la propria massa di pietra con uno o più lati grezzi e, successivamente, lo stesso mago, o un altro, potrà lanciare un altro incantesimo *crea pietra* per creare una nuova massa di pietra congiunta sul lato grezzo con quella creata con il primo incantesimo - e non vi saranno segni di unione o debolezze strutturali nel punto di congiunzione. Ciò lo rende un buon incantesimo per creare resistenti mura ed edifici giganteschi - arene, palazzi, ecc...

Il mago può scegliere la tipologia della pietra che deve essere creata, entro limiti ragionevoli. Ad esempio, una massa di giada preziosa non rappresenta una scelta appropriata; il DM potrebbe rifiutarsi di concedere al mago la scelta di pietre molto costose, esotiche o magiche.

La pietra creata in questo modo non è *dissolvibile*; essa dura fino a che non venga fatta a pezzi o distrutta da incantesimi come *disintegrazione*.

La CA ed i PF dei materiali da costruzione sono riportati nel *Libro del Giocatore del Set Master* a pagina 28. Sulla base di queste linee guida, un muro di pietra ha una CA di -4(6) e 100 PF per 30 centimetri di spessore. La maggior parte della pareti esterne sarebbe di circa 24 centimetri di spessore ed avrebbe 40 PF. Se vengono inflitti 500 PF ad un muro di circa 1,5 metri vi verrà sicuramente aperto un buco. Le mura esterne degli edifici tendono ad avere circa 18 centimetri di spessore e 60 PF.

Incantensimi di Settimo Livello per Maghi

Crea Ferro

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea circa 46 metri quadri di ferro

Questo incantesimo crea un muro di ferro di circa 5 centimetri di spessore (o meno) con una superficie di circa 46 metri quadri; questo ferro può essere foggato secondo i desideri del mago che lancia l'incantesimo (una muro di circa 3 metri x 15 metri, un muro di circa 7,5 metri x 6 metri, ecc...).

Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del design. Per creare una semplice parete ed altre forme semplici sarà necessario 1 round. Un design complesso, che si suppone debba essere creato con delle specifiche molto precise - come ad esempio una gigantesca saracinesca - potrebbe richiedere l'intero tempo a disposizione, 12 turni (2 ore), solo per crearla in forma grezza. Quando il mago vuole provare a realizzare un design complesso o insolito, sarà il DM a stabilire il tempo necessario per eseguire l'incantesimo.

L'oggetto deve essere creato come un singolo pezzo, senza parti mobili. Il mago che ha lanciato originariamente l'incantesimo potrebbe successivamente lanciare un incantesimo *crea ferro* su un oggetto che è già stato creato allo scopo di modificarlo entro un massimo di due ore. Per esempio, questo è il metodo che spesso i maghi artisti utilizzano per creare delle splendide sculture di bronzo. Una volta che sarà soddisfatto del proprio lavoro, il mago lancerà per la terza volta un incantesimo *crea ferro* sull'oggetto in modo da "bloccarlo in posizione," dopo di che, l'oggetto non potrà più essere modificato dalla magia - solo distrutto.

La massa di ferro deve essere creata in modo che possa poggiare a terra o su un supporto analogo e non può essere creata in uno spazio occupato da un altro oggetto. A differenza del metallo creato con l'incantesimo *muro di ferro*, questo non deve essere creato in posizione verticale.

Un mago può creare la propria massa di ferro con uno o più lati grezzi e, successivamente, lo stesso mago, o un altro, potrà lanciare un altro incantesimo *crea ferro* per creare una nuova massa di ferro congiunta sul lato grezzo con quella creata con il primo incantesimo - e non vi saranno segni di unione o debolezze strutturali nel punto di congiunzione. Ciò lo rende un buon incantesimo per creare rinforzi di ferro per le pareti.

Il Ferro creato in questo modo non è *dissolvibile*; esso dura fino a che non venga fatto a pezzi o distrutto da incantesimi come *disintegrazione* o da creature come i ruginofaghi.

La CA ed i PF dei materiali da costruzione sono riportati nel *Libro del Giocatore del Set Master* a pagina 28. Sulla base di queste linee guida, un muro di ferro ha una CA di -10(2) e circa 15 PF per circa

Creazione del Personaggio

2,5 centimetri di spessore.

Incantensimi di Ottavo Livello per Maghi

Scudo da Duello

Raggio d'azione: 36 Metri

Durata: 12 Turni (due ore) o speciale

Effetto: Crea un impenetrabile muro di forza intorno ai duellanti

Si tratta di un incantesimo molto speciale utilizzato per condurre i duelli ad Alphatia. Per lanciare uno *scudo da duello* sono necessari due maghi, entrambi devono avere l'incantesimo *scudo da duello*.

Nel momento in cui viene lanciato, l'incantesimo crea un campo di forza a forma di bolla del diametro di circa 18 metri. Questo incantesimo può essere lanciato esclusivamente intorno a delle persone che acconsentano ad essere intrappolate al suo interno e questi individui devono essere intenzionati a duellare l'uno contro l'altro fino alla morte.

Il campo di forza a forma di bolla creato da questo incantesimo risulta impenetrabile per la maggior parte delle magie lanciate dai mortali. Gli incantensimi lanciati al suo interno non possono perforarlo o influenzarlo - neanche un *desiderio* può perforare lo scudo quando viene lanciato dal suo interno.

La maggior parte delle magie lanciate fuori dal campo di forza non possono penetrare al suo interno; solamente un *desiderio* lanciato dall'esterno può abatterlo. Comunque, un Immortale, dissolverlo, lanciandogli contro una *disintegrazione* o un *dissolvi magie*.

Non si può utilizzare un *teletrasporto*, un *cancello* o una *porta dimensionale* per passare attraverso lo *scudo da duello*; un individuo al suo esterno potrebbe utilizzare un *desiderio* per entrarvi, ma coloro che si trovano al suo interno non possono utilizzare un *desiderio* per uscirne.

Il campo di forza resta attivo fino a che non rimanga in vita una sola persona (o un solo gruppo di alleati). Nel momento in cui una delle due parti trionfa sull'altra ed i suoi nemici sono tutti morti, il campo di forza si dissolve. Tuttavia, se vi sono ancora dei nemici all'interno della bolla alla fine dei 12 turni, la bolla si dissolve... e tutti coloro che sono ancora in vita al suo interno vengono disintegrati senza avere la possibilità di ricorrere ad un Tiro Salvezza o a magie di resurrezione.

Di norma, quando i maghi Alphatiani giungono alla conclusione di non riuscire a sopportare che l'altro sia ancora in vita, concordano di fare un duello e la legge Alphatiana stabilisce che i maghi possano duellare solo all'interno di questi campi di forza. Di solito, un duello viene svolto

solamente da due individui, due maghi che combattono fino alla morte. Quando un duello viene svolto da due o più gruppi di nemici, mentre l'incantesimo viene lanciato, i duellanti devono dichiarare le loro alleanze, di modo che l'incantesimo saprà quando tutti i membri di una fazione saranno morti nel duello.

Il giudice del duello è libero di decidere di annullare lo *scudo da duello* con un *desiderio*... ma ciò avviene molto raramente.

Incantesimo di Personificazione

Raggio d'azione: Solo sul mago

Durata: Un Giorno (144 Turni)

Effetto: Cambia l'identità in quella di un'altra persona

Questo incantesimo è simile all'*incantesimo del travestimento*, ma con due importanti differenze.

In primo luogo, l'*incantesimo di personificazione* consente al mago di assumere la forma, la voce e l'odore di una specifica persona reale. Colui che lancia l'incantesimo deve aver studiato molto attentamente la persona di cui vuol prendere le fattezze per renderla credibile; se il mago non avrà effettuato uno studio delle vittime di almeno 40 ore, l'incantesimo non funzionerà. E, comunque, l'incantesimo non donerà al mago la capacità di emulare i comportamenti della vittima; per fare ciò, bisognerà avere la competenza Recitare.

In secondo luogo, l'*incantesimo di personificazione* non viene influenzato dall'*incantesimo dissolvi magie*. Tuttavia, un incantesimo *desiderio* lo dissolverà, mentre un incantesimo di ESP rivelerà che i pensieri del soggetto non corrispondono col il suo volto.

Per smascherare il furto dell'identità, una persona dovrà prima avere qualche motivo per dubitare del fatto che il mago non sia colui che afferma di essere. Sarà il DM a dover decidere se quell'individuo possa avere un qualunque motivo per dubitare. In questo caso, questa persona dovrà tirare 1d20 sul suo punteggio di Intelligenza, secondo le regole in vigore per le Competenze Generali. Il DM dovrà assegnargli un modificatore in base alla sua familiarità con la vera persona in questione; nel caso in cui quella persona fosse il proprio coniuge, riceverebbe un bonus fino a +6, mentre, se l'avesse incontrata casualmente solo una volta, riceverebbe una penalità fino a -10. Se il tiro sull'Intelligenza viene effettuato con successo, egli percepirà che la persona non starà agendo in modo totalmente corretto... ma da questo dovrà trarre da solo le proprie conclusioni.

Se il mago che utilizza l'*incantesimo di personificazione* possiede la competenza Recitare, può utilizzarla per apparire più credibile. Quando un personaggio effettua un controllo sull'Intelligenza per

smascherare il suo furto dell'identità, il mago che ha lanciato su di sé l'incantesimo dovrà effettuare un controllo sulla competenza Recitare. Se il mago effettuerà il proprio tiro, il margine del punteggio con il quale avrà superato il controllo sulla competenza verrà assegnato come penalità sul controllo sull'Intelligenza dell'individuo che cercherà di percepire l'inganno. Tuttavia, in caso di fallimento nel controllo sulla competenza, il margine del punteggio con il quale avrà fallito il controllo verrà assegnato come bonus al tiro sull'Intelligenza dell'individuo che cercherà di percepire l'inganno. Quando si utilizza questo incantesimo, sarebbe buona norma essere degli abili attori.

Crea Acciaio

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea circa 46 metri quadri di acciaio

Di fatto, questo incantesimo è identico all'*incantesimo di 7° livello crea ferro*. Tuttavia, il materiale creato è di una qualità ottima per le armi; un individuo con la competenza Fabbricare Spade ed in possesso di questo incantesimo, potrebbe lanciare l'incantesimo e creare una spada di alta qualità in un batter d'occhio.

Sulla base delle stesse linee guida riportate per l'incantesimo *crea ferro*, un incantesimo *crea acciaio* avrà CA di -10(2) e circa 20 PF per circa 2,5 centimetri di spessore.

Incantensimi di Nono Livello per Maghi

Maledizione del Sonno

Raggio d'azione: 1.646 metri di raggio

Durata: 100 anni o speciale

Effetto: Pone la vittima in una condizione di animazione sospesa.

Si tratta di un incantesimo terribile e maligno che anche i maghi malvagi esitano ad utilizzare; lo utilizzano solamente quando vengono mortalmente offesi. Solo i maghi di 36° livello possono utilizzare questo incantesimo e solo pochi di questi maghi lo conoscono.

Le persone al di sotto del 5° livello e le creature con meno di 4 Dadi Vita non hanno diritto ad alcun Tiro Salvezza contro questo incantesimo. All'inizio, questo incantesimo viene lanciato contro una singola vittima. Se questa effettua con successo il suo Tiro Salvezza, non succede nulla. Ma se è di un livello troppo basso o fallisce il suo Tiro Salvezza:

(1) Tutte le persone e le creature all'interno del raggio di effetto dell'incantesimo dovranno effettuare i propri Tiri Salvezza (se saranno di livello

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

abbastanza alto) o cadere vittima dell'incantesimo.

(2) Tutti quelli che cadono vittima dell'incantesimo si stendono ovunque si trovano ed entrano in uno stato di animazione sospesa.

(3) L'intera area di effetto dell'incantesimo viene rapidamente ricoperta (nel giro di 6 giorni) da enormi rampicanti, rovi ed altra vegetazione ostruttiva.

(4) L'intera area di effetto dell'incantesimo diventa lugubre e sgradevole. Gli animali normali non entrano all'interno dell'area. Gli umani al di sotto del 4° livello non vi entreranno volentieri; se verranno trascinati al suo interno, si sforzeranno di sopravvivere.

(5) Le persone e gli animali che soccombono all'incantesimo restano in uno stato di animazione sospesa per 100 anni o fino a quando non verranno soddisfatte le condizioni dichiarate con l'incantesimo (spiegate più avanti). Essi non invecchieranno; gli animali ed i mostri non li mangeranno. Non subiranno danni dagli attacchi. Le vittime che verranno trasportate al di fuori dell'area di effetto dell'incantesimo non subiranno cambiamenti - non si risveglieranno.

Naturalmente, il mago che lancia l'incantesimo non cade addormentato per colpa degli effetti dell'incantesimo. Tuttavia, il mago che lancia l'incantesimo perde due livelli di esperienza e, immediatamente dopo aver lanciato la *maledizione del sonno perde permanentemente* 3d6 (3-18) Punti Ferita.

Nel momento in cui lancia l'incantesimo, il mago deve specificare un modo con il quale annullare tutti gli effetti dell'incantesimo. Il modo potrebbe consistere nel baciare la persona sulla quale è stato inizialmente lanciato l'incantesimo, nel vendicare qualche torto arrecato al mago, o compiere qualche impresa eccezionale. La modalità per annullare l'incantesimo non può essere richiesta ad una specifica persona, anche se potrebbe essere indirizzata ad una specifica classe o tipo di persona. Per esempio, non potete dichiarare "Marcello deve morire per far sì che la maledizione venga spezzata." Potreste dichiarare "Per spezzare la maledizione, un possente guerriero dovrà portare al castello il Sommo Talismano di Yith." Le reali condizioni per spezzare la maledizione devono essere rese note alla gente di quel luogo entro una settimana, altrimenti la maledizione svanisce - il mago non può mantenere segrete le condizioni per spezzare la maledizione.

Gli individui all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo che effettuano con successo i loro Tiri Salvezza non sono del tutto

immuni dalla maledizione. Cadono comunque addormentati per 1d6 ore e vengono magicamente trasportati fino al limite dell'effetto dell'incantesimo - al di fuori della nuova cortina di spine e rovi intrecciati. Il mago non saprà dove vengono trasportati e né lui né i suoi servitori saranno in grado di trovarli prima che si sveglino - prima del loro risveglio non potranno essere trovati o catturati.

Questo incantesimo viene utilizzato solamente dai maghi più potenti e più arrabbiati.

Razze

Gli **Alphatiani Comuni** hanno una tonalità della pelle che va dal dorato al marrone ramato; i capelli vanno dal biondo dorato al castano, con la presenza di molte teste rosse; gli occhi possono essere castani, dorati, verdi, color nocciola o ambrati e tendono ad essere a mandorla o leggermente obliqui; tendono ad essere alti e di corporatura snella. Questi Alphatiani discendono sia dagli Alphatiani dalla pelle pallida che dalle loro prima conquiste imperiali, lo spensierato popolo dei Cypri dalla pelle ramata.

Gli **Alphatiani "Puri"** hanno una tonalità di pelle molto pallida (quasi bianca) con tinte bluastré; capelli neri; occhi che potrebbero essere neri, azzurri o anche viola e che sono più tondeggianti rispetto a quelli degli Alphatiani Comuni; anch'essi solitamente sono alti e slanciati. Si tratta dei discendenti delle famiglie Alphatiane che non si mescolarono con i Cypri e così mantennero molte delle antiche caratteristiche Alphatiane.

I **Thothiani** di Edairo e di altre località dell'Isola dell'Alba hanno una carnagione marroncina; capelli castani o neri; occhi generalmente castani; tendono ad essere bassi, ma molti sono robusti.

I **Jenniti** provenienti da Esterhold solitamente discendono dalle tribù che sono state conquistate dagli Alphatiani nelle nazioni di Blackrock e Verdan. In genere, gli unici Jenniti che vagano per l'Impero sono sciamani (chierici) e druidi. Hanno una carnagione scura, marrone rossiccia; occhi e capelli castani o neri; e tendono ad essere di altezza media, con un'agile corporatura robusta. Prima di scendere in battaglia, si dipingono in modo stravagante, soprattutto con vernici blu.

Rapporti Razziali: Alphatia è pesantemente dominata dalle due razze che vi giunsero da un altro mondo, gli Alphatiani comuni e quelli "puri." Essi si considerano insieme ai deboli, ma istruiti Thothiani, come le uniche vere nazioni civili del mondo. Per questo, i PNG Alphatiani tenderanno ad essere

accondiscendenti con i rappresentanti delle altre razze. Non saranno volutamente offensivi, ma tenderanno a pensare che le persone che provengono dalle altre nazioni siano campagnole, alla buona ed un po' arretrate.

Famiglia

Dovreste creare dei dettagli relativi al background familiare del vostro personaggio. Con l'approvazione del DM, il vostro personaggio potrebbe provenire da qualsiasi tipo di famiglia; non sarà importante quello che verrà scelto, non otterrete né più né meno del solito ammontare iniziale di monete d'oro (3d6+10 mo).

Non sarà importante il tipo di background familiare che creerete, se sarete un guerriero, un ladro o un halfling di primo livello, inizierete con lo status sociale di Servo. Se sceglierete un chierico o un nano chierico, apparterrete alla Piccola Nobiltà (e successivamente all'Aristocrazia), mentre in caso di mago o di elfo di primo livello, sarete un Aristocratico.

E comunque, non sarà importante il tipo di background familiare che creerete, in quanto non erediterete automaticamente grandi titoli o terre fino a quando non avrete provato di meritavole - che equivale all'incirca allo stesso tempo con il quale gli altri personaggi inizieranno a conquistare o ad ereditare anche loro i propri possedimenti.

Così, creando i dettagli realtivi al vostro background familiare, dovreste pensare al genere di dettagli che renderanno il vostro personaggio più interessante - non a quelli che potrebbero dargli una sorta di vantaggio tattico all'interno della campagna.

Nomi

I nomi Alphatiani vengono creati dai suoni di sillabe che suggeriscono le caratteristiche che i genitori vorrebbero che il bambino avesse una volta cresciuto. Se i genitori sperano che il bambino diventi potente e sensazionale, gli daranno un nome che suoni in quel modo: Karburan o Trinitilla, per esempio, sono nomi che potrebbero rimbombare su un campo di battaglia. Se i genitori sperano che il bimbo diventi un artista o un intellettuale, gli daranno un nome che suggerisca quelle qualità: Syndylus o Lourina, ad esempio.

Quando scegliete il nome del vostro personaggio fate sì che il suo nome faccia supporre ciò che sia - coraggioso, mite, esuberante, che si diverte, arrabbiato, o qualunque altra cosa.

Creazione del Personaggio

Lingue

Nell'Impero di Alphatia, l'Alphatiano è la Lingua Comune. All'interno di Alphatia e Bellissaria né i plebei né i nobili vi permetteranno di parlare con loro con altre lingue (ad eccezione di quei pochi avventurieri che hanno ampliato i loro orizzonti viaggiando all'estero). All'interno delle colonie la mentalità Alphatiana non sarà molto più indulgente.

Altre lingue presenti all'interno dell'Impero:

Heldannico: Molti degli abitanti del Norwold parlano questa lingua.

Thothiano: La lingua nativa dei residenti di Thothia sull'Isola dell'Alba. I Plebei tendono a parlare quasi esclusivamente il Thothiano, conoscendo solo poche parole di Alphatiano; i Nobili tendono a conoscere entrambe le lingue.

Thyatiano: La maggior parte dei residenti di Oceansend nel Norwold parlano Thyatiano.

Jennita: Quando sono tra di loro, i Jenniti parlano la propria lingua, ma imparano l'Alphatiano per tirare avanti all'interno dell'Impero.

Elfico: L'Elfico parlato a Shyie-Lawr è simile a quello parlato dagli elfi del continente occidentale, ma non identico; si tratta di un dialetto più sibilante.

Nanesco: È identico al nanesco di Casa di Roccia.

Gli halfling tendono a parlare l'Alphatiano. Nella strana città di Trollhattan possono essere apprese molte lingue non umane.

Dovreste leggere il paragrafo "Lingue dell'Allineamento" nel capitolo "Creazione del Personaggio" del *Libro Secondo*.

Competenze Generali

Se nella vostra campagna Alphatiana state utilizzando le regole sulle Competenze Generali, cosa che si raccomanda di fare, dovreste leggere le regole riportate nel capitolo "Creazione del Personaggio" del *Libro Secondo*. Le competenze specifiche che rivestono un interesse per i personaggi Alphatiani includono:

Competenze sull'Intelligenza

Alchimia: La capacità di saper riconoscere ed identificare comuni sostanze alchemiche e pozioni.

Artigiano: Si tratta della capacità di creare cose artistiche. Esistono molte differenti tipologie di competenza Artigiano (pittura, scultura, lavorazione del legno, creazione di mosaici, ecc...); il giocatore deve specificare che tipologia di Artigiano possiede il suo

personaggio. Un personaggio non potrà creare della vera arte anche avendo tutti gli *incantesimi del colore* del mondo a meno che non abbia una competenza Artigiano. La competenza Artigiano può essere utilizzata per migliorare le reazioni dei PNG nei confronti del gruppo; se l'artigiano riesce a presentarsi ad una persona con un ritratto o una scultura di quella stessa persona (e riesce nel suo controllo sulla competenza Artigiano) dovrebbe ricevere un +2 al tiro per la reazione.

Carpentiere Navale: Si tratta della competenza di ingegneria per le costruzioni navali. Anche in questo caso, senza un carpentiere navale qualificato, tutti i maghi di Alphatia non riuscirebbero a tirare su una grossa imbarcazione che sia in grado di resistere alle onde ed ai venti sferzanti. La competenza Carpentiere Navale consentirà ai personaggi di valutare le navi in viaggio o incontrate, determinare chi le ha costruite e quando, ecc...

Geografia Planare: Questa competenza include una conoscenza generale del Primo Piano, dei Piani Interni, Esterni, del Piano Astrale e del Piano Etereo come descritto nelle regole del *Set Companion di D&D®*. Questa competenza include la conoscenza delle tecniche per viaggiare tra i piani e dei comuni abitanti dei piani più noti. Non include la conoscenza del Piano degli Spiriti.

Ingegnere: Si tratta della capacità di progettare, disegnare e costruire grandi costruzioni come case, ponti, dighe, ecc... Avete visto che gli Alphatiani possiedono delle magie che gli permettono di costruire strutture permanenti - ma senza un ingegnere qualificato è altrettanto probabile che collassino o che vengano costruite su un terreno troppo tenero, o che subiscano qualche altra calamità come qualsiasi altra struttura costruita in modo normale. La competenza Ingegnere può anche essere utilizzata per valutare le costruzioni visitate o oltrepassate dal gruppo - che tipo di forma hanno al loro interno, quando e da chi probabilmente sono state costruite, e così via.

Ingegneria Magica: Questa è la capacità di saper riconoscere i principi di base di alcuni dispositivi magici sconosciuti. Non include una formazione pratica nella progettazione e nella fabbricazione di artefatti magici. Include il riconoscimento della maggior parte degli oggetti magici più comuni - effettuando con successo un controllo sulla competenza.

Magie Alternative: La conoscenza basilare di quelle magie che non sono legate al classico lancio di incantesimi. Questa competenza include la conoscenza di numerose abilità magiche del ben noto Primo Piano e dei mostri extraplanari e degli esseri Immortali.

Competenze sulla Destrezza

Camminare sugli Alberi: Questa è una competenza conosciuta (all'interno di Alphatia) solamente dagli elfi Shyie. Questa competenza consente agli elfi di stare in alto in mezzo agli alberi, di spostarsi da un albero ad un altro vicino e di lavorare e combattere da un ramo di un albero. Gli elfi con questa competenza, in situazioni normali, solitamente riescono a fare queste cose; il controllo sulla competenza diventa necessario solo quando il personaggio si sposta ad una velocità superiore a 4,5 metri/round, quando combatte o svolge qualche altro compito complesso e mentre si muove attraverso i rami.

Hard-Ball: Si tratta della competenza dei plebei che praticano l'emozionante sport dell'Hard-Ball. Ovviamente, la competenza consente di vincere o perdere gare di Hard-Ball. Un controllo riuscito nella competenza:

Concede ad un personaggio un +1 a colpire con qualunque arma a proiettile o un +3 con qualunque oggetto che abbia approssimativamente le dimensioni, la forma ed il peso di una palla da gioco (circa 10-15 centimetri di diametro, di forma sferica, inferiore a circa 1,4 chilogrammi/30 mon);

Concede ad un personaggio un +2 ai Tiri Salvezza basati sull'agilità (per esempio, per schivare un blocco di cemento che sta cadendo); e

Concede ad un personaggio un +1 ai Tiri per Sfondare le Porte.

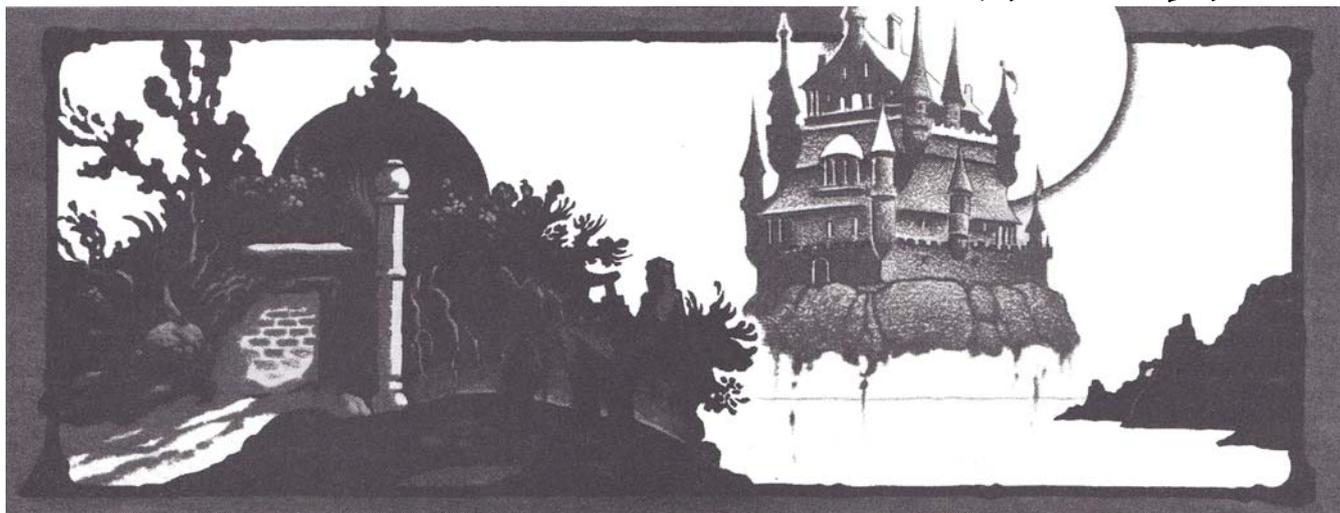
Pilotare: Si tratta dell'equivalente della competenza Cavalcare del *Libro Secondo*, ma si utilizza con le navi volanti Alphatiane. Bisogna avere una diversa categoria della competenza Pilotare per ciascun tipo di veicolo differente, ma fortunatamente navi volanti/dirigibili costituiscono solamente una categoria e coprono anche la maggior parte delle navi volanti di creazione Alphatiana. Alcune altre categorie più insolite includono castelli volanti e velivoli speciali con la forma di draghi o di rocce.

Competenze Obbligatorie

Leggete "Scelta Appropriata delle Competenze" dal capitolo "Creazione del Personaggio" del *Libro Secondo*. La maggior parte di quelle obbligatorie per i Thyatiani sono uguali a quelle per i personaggi Alphatiani, con una sola eccezione:

Elfi: Le competenze obbligatorie per gli elfi Shyia sono *Camminare sugli Alberi* e *Sopravvivenza (Foreste)*.

I Maghi di Alphatia



Mentre camminavano attraverso i corridoi del palazzo, i servi - i tanti sfortunati che non possiedono alcuna abilità magica - si inchinavano verso di loro. Galatia notò, con una certa soddisfazione che, in realtà, questi si inchinavano sia a lei che al Maestro Terari ora, non solo verso l'insegnante aveva ceduto il posto ad un'inattesa tristezza. Mentre camminava ci rimuginava sopra.

Terari, che ormai aveva una grande familiarità con i suoi stati d'animo, sorrise tra sé. "Che succede ora, bella Galatia?" chiese. "Sei delusa che non stiano spargendo petali di rose dinanzi a te?"

"Niente di tutto ciò," sbotto lei. "È solo... che mi da fastidio. Intendo realizzare delle cose, creare indumenti che un giorno verranno considerati come opere d'arte, andare in determinati posti e fare cose... e anche se non l'ho ancora fatto finora, questi servi si prostrano nei miei riguardi come se fossi un eroe di ritorno a casa. Fanno lo stesso nei confronti dell'anziano Maestro Phylet, nonostante tutto il succo di zzonga che si scola e che a volte dopo un intero giorno sia ancora sotto il suo effetto."

Terari rideva. "Ti lamenti perchè ritieni di stare ricevendo dei riconoscimenti per qualcosa che devi ancora realizzare?"

"Qualcosa del genere," ammise Galatia.

L'insegnante brizzolato scosse la testa. "Con te tutto è tutto troppo piccolo o troppo grande, gallinella. È ora che tu faccia quello che vuoi fare e che realizzi quello che desideri creare. Vestiti, non è vero? Credo che sia giunto il momento che tu ci lasci e che inizi a cercare le magie che ti aiuteranno a realizzare tutte

queste tue pompose ambizioni... così sarai maggiormente a tuo agio quando i servi si inchineranno nei tuoi riguardi. È un peccato che la tua ambizione non sia maggiormente diffusa..."

La Realizzazione degli Oggetti Magici

In una terra così piena di magia come lo è Alphatia, vengono realizzati un sacco di oggetti magici. Gli Alphantiani non realizzano solo armi, armature e pozioni magiche: creano interi palazzi, navi volanti, castelli fluttuanti, città sottomarine - tutto quello che riescono a concepire, come minimo provano a realizzarlo. Qui parleremo delle regole per realizzare oggetti magici, da quelli più piccoli a quelli incredibilmente grandi.

L'Incantesimo Permanenza

Prima di partire con le regole vere e proprie, dobbiamo fare una necessaria precisazione riguardo all'incantesimo *permanenza*.

Nel *Libro del Giocatore* del *Set Companion*, l'incantesimo viene descritto così "Gli effetti, in tal modo resi permanenti, continuano fin quando l'incantesimo *permanenza* sia disperso da un incantesimo *dissolvi magie*, pronunciato da un mago di pari livello o superiore..." Ma dice anche che "se pronunciato su un oggetto, o una zona già soggetti ad un'altra *permanenza*, i due effetti si elidono a vicenda, insieme a quelli dell'incantesimo reso permanente in precedenza."

Il che significa che, anche se non siete di un livello sufficientemente alto da *dissolvere* un incantesimo *permanenza* lanciato da un altro mago, potete annullarlo automaticamente lanciandovi sopra un vostro incantesimo *permanenza*. Non è questo l'intento della regola.

A questo punto cerchiamo di rivedere la regola. Ora, non si può lanciare una *permanenza* su un oggetto o un'area che ne abbia già una, o su una persona o una creatura che ne abbia già due, oppure su un'arma che ne abbia già cinque, a meno che non siate il mago originario che ha lanciato gli incantesimi o non siate di livello superiore al mago che ha lanciato quegli incantesimi.

Creazione di Base degli Oggetti Magici

Queste regole derivano da quelle presentate nell'ATL 3, *I Principati di Glantri* e nell'ATL 6, *I Nani di Casa di Rocca*.

Livello Minimo

Per creare qualsiasi tipo di oggetto magico, il personaggio deve essere almeno di 9° livello. Alcuni oggetti magici richiedono che il personaggio sia di livello superiore.

Effetti degli Incantesimi

Il Mago deve conoscere l'incantesimo relativo all'effetto magico con cui stia cercando di incantare un oggetto. Ad esempio, se sta cercando di creare un *tappeto volante*, deve conoscere l'incantesimo *volare*. Se non conosce l'incantesimo, non può incantare un oggetto con un effetto simile.

Componenti per gli Incantesimi

Per ogni incantesimo con cui il mago stia cercando di incantare un oggetto, questi dovrà avventurarsi e trovare qualche sorta di raro elemento o componente. Il DM dovrà stabilire il tipo di componente necessario e dirlo al giocatore. Per esempio, un mago che

I Maghi di Alphatia

stia cercando di creare un *tappeto volante* potrebbe dovrebbe trovare un raro baco da seta (in una terra infestata dai mostri) o procurarsi una rara tintura (che viene prodotta dal corpo di alcuni mostri marini crostacei giganti).

Con un'avventura di questo genere il mago potrebbe riuscire a procurarsi quantitativi a sufficienza del raro componente per creare diversi oggetti magici di questo tipo. Va benissimo, entro limiti ragionevoli. Ma se torna con una tonnellata di tintura di murice gigante con l'intento di utilizzarla per creare *tappeti volanti* da qui all'eternità, inevitabilmente accadrà che la tintura si rovinerà o verrà distrutta o rubata da qualche rivale del mago... il che starà a significare che il personaggio dovrà nuovamente avventurarsi in una nuova ricerca.

Un mago potrebbe procurarsi un sacco di materiale raro, per poi cercare di darne via la parte eccedente, trattandolo con altri maghi in cambio dei loro materiali rari in eccellenza. Questa non sarebbe una buona cosa. Il DM potrebbe semplicemente dire che non funziona così - che i materiali devono essere procurati e lavorati dallo stesso mago, o che questi non abbia abbastanza familiarità con essi da poterci fare molto affidamento. In alternativa, il DM potrebbe dire che va bene - ma il progetto del mago richiederà sempre un componente più raro per il quale il mago dovrà andarne alla ricerca e procurarselo da solo.

Probabilità di Successo

La prima volta che un personaggio provi a creare una specifica tipologia di oggetto magico, non è detto che debba avere successo - potrebbe anche fallire. Le sue probabilità di successo si tirano con il d100 e si calcolano in questo modo:

$((Int+Lv1) \times 2) - (3 \text{ per livello dell'incantesimo})$

Per esempio, un mago di 10° livello con Intelligenza 18 sta cercando di realizzare una *bacchetta delle palle di fuoco*, per cui utilizza un incantesimo di 3° livello. La sua probabilità di successo, una volta inseriti tutti i valori nella formula, è la seguente:

$$((18+10) \times 2) - (3 \times 3) = 47\% \text{ su d100}$$

Se il personaggio tirando il d100 ha come risultato quel numero o un numero inferiore, è riuscito ad incantare l'oggetto. Ogniquale volta che proverà ad incantare un oggetto identico (un diverso numero di cariche non rende un oggetto diverso), non avrà bisogno di tirare nuovamente. In caso di fallimento, avrà esaurito tutte quelle monete d'oro ed il tempo e, la prossima

volta che cercherà di incantare un oggetto identico a quello, dovrà tirare di nuovo... e così via.

Questa regola presuppone che il personaggio stia utilizzando un incantesimo comunemente noto, non un incantesimo appena scoperto. Per le regole su come inventare nuovi incantesimi e come utilizzarli per la creazione di oggetti magici, vedere l'ATL 3, *I Principati di Glantri*.

Il Processo di Incantamento

Ora che tutti gli incantesimi sono stati stabiliti e che tutti i componenti magici sono stati raccolti, può avere inizio il processo di incantamento.

Dal momento che questo processo varia a seconda delle diverse tipologie di oggetti magici, ne parleremo singolarmente.

Oggetti Magici Vari

Per creare un oggetto magico vario, il mago deve:

Determinare quali incantesimi verranno lanciati sull'oggetto magico.

Calcolare il numero dei livelli degli incantesimi e calcolarne il totale; e

Moltiplicare quel numero per 1.000 per determinare il costo in mo dei materiali utilizzati nella creazione dell'oggetto magico.

Il risultato viene chiamato *costo di incantamento iniziale*. Una volta che il mago abbia raccolto i suoi rari materiali, pagato il *costo di incantamento iniziale* e portato a termine, presumibilmente, i primi rituali necessari, quello che ne risulterà sarà un oggetto carico di energia, pronto per assumere il suo incantamento finale.

Per terminare il lavoro, il mago dovrà impiegare molto più denaro e fatica sull'oggetto.

In primo luogo, deve decidere se l'oggetto è a *cariche* o *permanente*. Gli oggetti a cariche, come bacchette, bastoni, pozioni e pergamene sono utilizzabili fino all'esaurimento delle cariche, anche se alcuni possono essere ricaricabili. Gli oggetti permanenti possono essere utilizzati in qualsiasi momento.

Il costo per un oggetto con le *cariche* è pari al 10% del *costo di incantamento iniziale* moltiplicato per il numero della cariche.

Il costo per un oggetto permanente è pari a 5 volte il *costo di incantamento iniziale*. (Questo costo equivale al costo di un oggetto con 50 cariche ed infatti, nell'ATL 3, questo è il costo dato per 50 cariche.) La creazione di un incantesimo permanente non ha nulla a che fare con questo e non necessita della presenza di un incantesimo di *permanenza*.

Esempio: Un mago vuole creare una bacchetta della metamorfosi. Si tratta di un incantesimo di 4° livello ed è l'unico

incantesimo sulla bacchetta, quindi il suo costo di incantamento iniziale è pari a (4x1.000 mo =) 4.000 mo. A questo punto, vuole caricarlo - e gli conferisce 25 cariche. Il costo è pari a (10% del costo di incantamento iniziale, oppure 4.000 mo, moltiplicato per il numero di cariche, o per 25) 10.000 mo. Costo complessivo della bacchetta: 14.000 mo.

Esempio: Un mago vuole creare un anello della conoscenza. Si tratta di un incantesimo di 7° livello, quindi il suo costo di incantamento iniziale è di 7.000 mo. A questo punto vuole renderlo permanente; il costo è pari a 7.000 mo moltiplicato per 5, o 35.000 mo. Costo finale: 42.000 mo.

Tempo Impiegato

Gli oggetti magici richiedono tempo per essere realizzati: una settimana, più 1 giorno per ogni 1.000 mo di costo. Negli esempi riportati in precedenza, la *bacchetta della metamorfosi* richiederebbe 31 giorni - una settimana più un giorno per ogni 1.000 monete d'oro di costo. L'*anello della conoscenza* richiederebbe 49 giorni.

Durante questo periodo di tempo, il mago dovrà lavorare abbastanza stabilmente nel suo laboratorio - otto ore al giorno. (Trascorrere un maggior numero di ore al giorno in questa occupazione in realtà non accelererà il processo; i materiali magici hanno bisogno di tempo per "assorbire" le magie. Però, un minor numero di ore rallenteranno le cose.)

Durante questo periodo di tempo, il mago non può compiere avventure, anche se potrebbe essere coinvolto in qualche avventura poco distante dal proprio laboratorio.

Se il mago si prenderà una pausa di un giorno o due dal processo di incantamento, non farà altro che rallentare la creazione di un giorno o due. Tuttavia, se si prenderà più di due giorni liberi, l'incantamento verrà rovinato; l'oggetto si rovinerà e non potrà essere incantato. Il mago perderà tutto l'oro speso per l'oggetto e dovrà ricominciare da capo.

Oggetti Ricaricabili

Il costo di ricarica degli oggetti è uguale al costo originale delle cariche - 10% del Costo Iniziale di Incantamento moltiplicato per il numero delle cariche.

Pozioni e pergamene sono oggetti con cariche, una carica equivale ad una dose di una pozione o ad un incantesimo su una pergamena. Tenete presente che gli incantesimi diversi scritti all'interno di una sola pergamena vengono considerati come oggetti magici distinti.

Gli oggetti con le cariche non possono essere ricaricati oltre il numero originale di

I Maghi di Alphaia

cariche che avevano al momento della loro creazione.

Al momento della creazione, un mago potrebbe decidere che un oggetto con le cariche non sia ricaricabile. In questo caso, il Costo di Incantamento Iniziale viene ridotto del 20%.

Incantamenti Multipli

Se un oggetto possiede diversi distinti poteri (ciò include magie ed armi varie), il suo creatore deve effettuare il tiro per la probabilità di successo (come descritto in precedenza con il titolo "Probabilità di Successo") per tutti gli incantesimi, indipendentemente da quante volte egli potrebbe aver creato lo stesso tipo di oggetto. Ogni tiro effettuato con successo indica che l'oggetto ha ottenuto il potere per il quale è stato effettuato il tiro. Un fallimento implica che l'effetto corrispondente viene perso e che non possono essere aggiunti ulteriori incantamenti.

In altre parole, se si fallisce il primo tiro, l'intero oggetto viene rovinato, il soldi spesi ed il tempo perso. Se il primo tiro viene effettuato con successo, ma il secondo viene fallito, il primo incantesimo viene incantato con successo... ma il secondo risulterà un fallimento e non potranno esserne aggiunti dei nuovi.

Esempio: Un mago di 20° livello con 18 a Intelligenza crea una sfera di cristallo con ESP. La sfera ha due effetti - chiaroveggenza ed ESP. Il Costo Iniziale di Incantamento è pari a 5.000 mo (un incantesimo di 2° livello ed uno di 3° livello equivalgono a 5 livelli). Il mago dovrà effettuare con successo il tiro per entrambi gli incantesimi.

Il mago effettua prima il tiro per la chiaroveggenza, che è la componente principale di una sfera di cristallo. La sua probabilità di successo è pari a $((18+20) \times 2) - (3 \times 3)$ oppure 67%.

Successivamente tira per l'ESP. La sua probabilità di successo è pari a $((18+20) \times 2) - (3 \times 2)$ oppure 72%.

Se il mago effettua con successo entrambi i tiri, ottiene una sfera di cristallo con ESP. Se effettua con successo il primo tiro, ma fallisce il secondo, ottiene una semplice sfera di cristallo. Se fallisce il primo tiro, ottiene solo un pezzo di cristallo sferico che non potrà essere incantato di nuovo. Sia che riesca a realizzare completamente la sua sfera, sia che la riesca a realizzare parzialmente, sia che non riesca proprio a realizzarla, dovrà comunque pagare per la somma restante del costo della sfera di cristallo: 5 moltiplicato per il Costo di Incantamento iniziale equivale a 25.000 mo ancora da pagare. Il costo complessivo per realizzare la sfera di cristallo,

indipendentemente dal fatto che la creazione risulti un successo o un fallimento, è pari a 30.000 mo.

Utilizzi Giornalieri

Alcuni oggetti permanenti potrebbero essere utilizzati solamente un determinato numero di volte all'interno di un determinato arco temporale. Quando si crea un oggetto magico con qualche tipo di limitazione, bisogna ridurre il Costo di Incantamento Iniziale del 20% per gli oggetti che possono essere utilizzati una volta ogni ora, del 25% per quelli utilizzabili una volta al giorno, del 30% per quelli utilizzabili una volta a settimana, del 35% per quelli utilizzabili una volta al mese, ecc... Poi, bisogna aggiungere il costo di 30 cariche più una per l'utilizzo durante l'arco temporale scelto.

Esempio: Una bacchetta delle palle di fuoco utilizzabile due volte al giorno è strutturata in questo modo:

Costo di Incantamento Iniziale: 2.250 mo (3.000 mo - 25%).

Costo Per Le Cariche: 7.200 mo (2.250 x 10% x 32 cariche).

Costo Complessivo: 9.450 mo.

Incantesimi di Livelli di Potenza Variabile

Alcuni incantesimi differiscono nella loro potenza a seconda del livello di colui che li lancia - incantesimi come *palla di fuoco* sono degli esempi particolarmente evidenti. Quando creano gli oggetti magici, i maghi devono attenersi alle normali limitazioni presenti negli esempi di questo tipo di oggetti già rilevati nel gioco di D&D®. Le bacchette potrebbero non infliggere più di 6 dadi di danno; i bastoni potrebbero non infliggere più di 8 dadi di danno; gli anelli e molte tipologie di oggetti magici vari non possono essere incantati con incantesimi che infliggano danni. In caso di dubbi, cercate un esempio nei libri di D&D® che si avvicinano maggiormente al tesoro che state cercando di incantare e poi vedete cosa ne pensa il DM; quest'ultimo potrebbe decidere di lasciarvi creare quell'oggetto magico o meno.

Inoltre, nel momento in cui date inizio alla creazione degli oggetti magici, dovete familiarizzare con la sezione "Dissolvi Magie" riportata nella *Guida del Dungeon Master*. All'interno di questa sezione viene descritto quello che accade agli oggetti permanenti quando vengono colpiti da incantesimi *dissolvi magie*.

Limiti alla Creazione di Oggetti Magici

È bello avere degli oggetti magici a portata di mano - ma non è carino

sbilanciare con essi una campagna. Il DM ha il pieno diritto di proibirvi di creare qualunque oggetto ritenga che possa sbilanciare la campagna.

Bacchette e bastoni sono una tipologia di oggetti magici che possono seriamente sbilanciare una campagna, specialmente quelli incantati con incantesimi che infliggono danni e creati senza cariche (in modo che possano sparare incantesimi in continuazione).

Riepilogo

Oggetti Magici Vari

Costo di Incantamento Iniziale: Livello Totale degli Incantesimi x 1.000 mo

Costo delle Cariche: (10% del Costo di Incantamento Iniziale) x Numero delle Cariche

Costo della Permanenza: 5x Costo di Incantamento Iniziale

Costo Totale: (Costo di Incantamento Iniziale + Costo delle Cariche) oppure (Costo di Incantamento Iniziale + Costo della Permanenza)

Oggetto con Cariche Non Ricaricabile:
Costo Totale Ridotto del 20%

Oggetto Utilizzabile Solamente un Determinato Numero di Volte in un Determinato Periodo di Tempo (Ripercussioni sul Costo di Incantamento Iniziale):

Utilizzabile # volte l'ora: -20%

Utilizzabile # volte al giorno: -25%

Utilizzabile # volte a settimana: -30%

Utilizzabile # volte al mese: -35%

Calcolare come se avesse 30 cariche + # di cariche utilizzate per periodo di tempo

Armi ed Armature

La procedura per conferire dei "più" e dei "meno" alle armi ed alle armature richiede un metodo differente rispetto a quello utilizzato per gli oggetti magici vari. Per trovare il Costo di Incantamento Iniziale, bisogna moltiplicare il normale prezzo dell'oggetto (in monete d'oro) per il suo ingombro (in monete). Per quanto riguarda le armature, bisogna dividere questo risultato per 3; per le armi, moltiplicarlo per 5. Arrotondare sempre il risultato fino al 10 successivo. Questo risultato finale equivale al Costo di Incantamento Iniziale.

Costo di Incantamento Iniziale dell'Armatura:

$(\text{Prezzo dell'Oggetto (mo)} \times \text{Ing. (mon)}) / 3$

Costo di Incantamento Iniziale per Arma:

$(\text{Prezzo dell'Oggetto (mo)} \times \text{Ing. (mon)}) \times 5$

I Maghi di Alpathia

(mon))x5

Esempio: Normalmente, una spada a due mani costa 15 mo e pesa 100 mon. Il suo Costo di Incantamento Iniziale è pari a 15 x 100 x 5 oppure 7.500 mo.

Esempio: Normalmente, una cotta di maglia costa 40 mo e pesa 400 mon. Il suo Costo di Incantamento Iniziale è pari a (40x400)/3, oppure 5.333 mo.

L'incantamento iniziale conferisce un bonus di "+1" o una penalità di "-1" a seconda della scelta del mago. Per ogni successivo "+" o "-" conferito ad armi ed armature, bisogna moltiplicare il Costo di Incantamento Iniziale per la cifra totale di "+" o "-".

Se si tratta della prima arma o armatura incantata di quella esatta tipologia, bisogna tirare per le probabilità di successo. Un'arma o un'armatura +1 viene conteggiata come un incantesimo di 1° livello; un'arma o un'armatura +3, come un incantesimo di 3° livello; e così via.

Nota Importante I: Ai fini del bilanciamento del gioco, il Costo di Incantamento iniziale minimo potrebbe non essere inferiore a 100 mo per le armi, oppure a 3.000 mo per le armature. I pugnali vengono considerati come spade corte solo ai fini del calcolo del Costo di Incantamento Iniziale.

Nota Importante II: Tutti gli incantamenti di armi ed armature sono limitati ad un massimo di + / -5. Non potete realizzare un'arma o un'armatura + / -6, punto.

Bonus Limitati e Nemici Speciali

Se volete conferire un bonus (o una penalità) ad un'arma contro uno specifico avversario, dovete semplicemente aggiungere i "più" supplementari ai costi dell'incantamento originario, a metà costo.

Per esempio, una spada +1, +3 contro i non morti, ai fini del calcolo del costo di incantamento, viene considerata come una spada +2,5. Il Costo di Incantamento Iniziale per una spada normale è pari a 3.000 mo; creare una spada +1, +3 contro i non morti dovrebbe costare (3.000 x 2,5) 7.500 mo.

Tempo Necessario per l'Incantamento

Il tempo necessario per l'incantamento di armi ed armature è identico a quello necessario per incantare gli altri oggetti magici: una settimana +1 giorno per ogni 1.000 mo spese per l'arma o l'armatura.

Aggiunta di Poteri Magici

Ad armi ed armature possono essere aggiunti degli effetti magici supplementari. Bisogna procedere come descritto per gli Oggetti Magici Vari, come se si stesse incantando un oggetto magico separato. Il costo supplementare deve essere aggiunto al costo totale dell'arma o dell'armatura (non all'originario Costo di Incantamento Iniziale dell'arma o dell'armatura). L'incantamento necessita di 1 giorno in più per ogni 1.000 mo aggiunte al costo totale dell'arma.

Ogni ulteriore effetto di un incantesimo aggiunto all'arma o all'armatura necessita del tiro per le probabilità di successo. Un fallimento comporterà la perdita dell'effetto dell'incantesimo sul quale si stava lavorando e non potranno essere aggiunti ulteriori effetti, ma non influenzerà l'incantamento già presente sull'arma o sull'armatura.

I "Talenti" delle Spade vengono considerati come incantesimi; trovate l'incantesimo che maggiormente corrisponda al Talento della Spada ed incantate la spada con quello.

I poteri magici destinati ad avversari specifici costano meno. Il costo di questi limitati effetti magici supplementari si riduce del 10% per ciascuna restrizione. Una restrizione potrebbe essere una categoria di mostri; una seconda potrebbe essere una specie di mostri; mentre una terza potrebbe essere uno specifico mostro stabilito.

Esempio: Una spada +2 con il potere di charme sulle driadi potrebbe avere questo costo:

Costo di Incantamento Iniziale della Spada: 3.000 mo. Il bonus +2 indica che il Costo Iniziale deve essere moltiplicato per 2. Costo Totale per una semplice Spada +2: 6.000 mo.

Aggiunta di Incantamento da Incantesimo: il Costo di Incantamento Iniziale è pari a 4.000 mo (L'incantesimo dello charme (mostri) è un incantesimo di 4° livello). Il costo della Permanenza è pari a 20.000 mo. Il Costo di Incantamento di Base è pari a 24.000 mo, -20% (classe umanoide, specie driade) ovvero 19.200 mo per incantamento.

Costo Totale dell'Arma: 25.200 mo. Tempo di Creazione: 32 giorni (una settimana + 25 giorni).

Spade Intelligenti

Solamente gli Immortali creano spade intelligenti. Tuttavia, vi è la possibilità che un Immortale renda Intelligente ogni spada che viene creata. Ogni volta che create una spada magica, ricordate questo particolare al vostro DM. Egli determinerà, in segreto, se un Immortale ha reso intelligente la vostra

spada. Il DM non vi dirà se questo è avvenuto o meno. Questa cosa sarà rivelata nel corso della campagna a sua discrezione.

Per i DM: Vedere il *Libro del Master del Set Companion*, pagina 46, Tabella 12c.

Riepilogo

Armi ed Armature	
Costo di Incantamento Iniziale dell'Armatura:	(Prezzo dell'Oggetto (mo) x Ing. (mon))/3
Costo di Incantamento Iniziale dell'Arma:	(Prezzo dell'Oggetto (mo) x Ing. (mon))x5
Costo Totale: Costo di Incantamento Iniziale x i "+" o "-" Finali.	
Costo di Incantamento Minimo Possibile:	100 mo per armi, 3.000 mo per armature
Più Contro Nemici Specifici: Ai fini del Costo Totale, ogni +1 va considerato come se fosse + 0,5	
Aggiunta di Altri Effetti Magici	
Calcolare il Costo come per la creazione di nuovi oggetti magici vari; seguire le regole precedenti per gli incantesimi multipli	
Se l'effetto è contro un nemico specifico:	-10% al costo dell'effetto dell'incantesimo se contro una classe di mostri; ulteriore -10% al costo se contro una specifica specie; ulteriore -10% se contro uno specifico mostro designato
NOTE	
Per il calcolo del Costo di Incantamento Iniziale, i pugnali vanno considerati come spade corte	

La Creazione di Grandi Oggetti Magici

Gli Alpathiani hanno aperto la strada per la realizzazione di edifici e navi che si muovono per mezzo della magia. Essi creano un sacco di queste cose, specialmente navi volanti; ad Alpathia ve ne sono di più che altrove.

Queste cose sono molto costose da realizzare e spesso sono il risultato delle idee bizzarre di qualche mago tradotte in realtà - il che significa che spesso sono di poca utilità pratica e costano enormi fortune che potrebbero essere impiegate per migliorare la sorte dei propri vassalli, dei servi, delle terre e del paese. Ora, a dirla tutta, avere un palazzo che ondeggi su delle ruote è interessante, ma non quanto il far progredire la causa dell'umanità.

Tuttavia, questo fatto non passa neanche per la mente a questi maghi. Hanno guadagnato o sono stati dati loro dei soldi affinché possano compiacersi e migliorare le conoscenze magiche nel mondo, quindi per loro è del tutto appropriato sperperare le fortune delle nazioni su strani e sgraziati nuovi veicoli, abitazioni e altri armamentari.

I Maghi di Alphatia

Pertanto, in questa sezione impareremo come i vostri maghi potranno sperperare le loro fortune su questi fantastici giocattoli.

Requisiti per Costruire

I maghi che creano queste cose devono essere di 18° livello o superiore, con il doppio dell'esperienza dei creatori di oggetti magici minori.

I maghi che costruiscono queste cose devono conoscere o assumere qualcuno che abbia la competenza generale relativa a quel tipo di struttura - generalmente, Ingegneria o Carpenteria Navale. L'Ingegnere o il Carpentiere Navale che supervisionerà i lavori, dovrà effettuare i suoi controlli sulla competenza tre volte per ogni giorno di costruzione.

Tre fallimenti nello stesso giorno vorranno dire che non sarà riuscito a notare un difetto di costruzione che alla fine condannerà il veicolo. Tuttavia, il difetto non potrà essere rivelato fino al viaggio inaugurale del veicolo o anche dopo... per questo il DM dovrebbe effettuare egli stesso questi tiri per il personaggio, senza fargli sapere quando li avrà falliti.

Per questo motivo, spesso è buona norma per un costruttore avere due o tre di questi esperti a portata di mano, di modo che possano individuare gli uni gli errori degli altri.

La Struttura

L'intera *struttura* della costruzione dovrà essere incantata. In una nave, la *struttura* è composta dallo scafo, dal ponte superiore e dagli alberi. In un edificio, la *struttura* è costituita da tutti i muri esterni, dalla struttura portante dei muri esterni e da una superficie di pavimentazione grande almeno quanto la costruzione o il complesso. Le pareti possono essere di legno, pietra o metallo; la pavimentazione deve essere di pietra o di metallo.

La *struttura* deve essere creata mediante l'utilizzo degli incantesimi introdotti nella sezione "Creazione del Personaggio" (vale a dire, *crea legno*, *crea pietra*, ecc...). Le normali tecniche di costruzione non possono realizzare una struttura abbastanza forte da poter resistere ad un periodico movimento. Le suddivisioni interne, come i piani di un edificio o i ponti interni di una nave, potrebbero essere costruiti secondo le consone modalità umane.

Il Processo di Costruzione

Il Personaggio Giocante deve progettare le planimetrie dell'edificio o della nave che intenda costruire. Dopo di che, lui ed il DM dovranno determinare quante

applicazioni di incantesimi *crea stoffa*, *crea legno*, *crea pietra*, *crea ferro* e *crea acciaio*, saranno necessarie per realizzare la struttura dell'edificio o della nave.

Quando i costruttori decidono di realizzare un'oggetto di questo tipo, devono incantare ciascuno degli incantesimi *crea stoffa*, *crea legno*, *crea pietra*, *crea ferro* e *crea acciaio* che vanno nella struttura con tutti gli incantesimi che dovranno essere applicati all'intera costruzione.

Per esempio, diciamo che state creando un'imbarcazione di metallo che porterà i suoi passeggeri sotto le onde senza farli annegare. L'imbarcazione è lunga circa 18 metri ed ha un diametro di circa 3,5 metri. Questa deve essere realizzata in acciaio, con quattro grandi oblò in cristallo spesso in posizioni strategiche (prua, ponte di prua, poppa, parte superiore della mezza nave).

Il giocatore ed il DM determinano che per realizzare lo scafo occorreranno circa 210 metri quadri di acciaio. (I metri quadri vengono calcolati in questo modo: 3,5 metri di diametro x Pi greco x 18 metri di lunghezza.) Dal momento che ogni incantesimo *crea acciaio* crea circa 46 metri quadri di acciaio, lo scafo, per essere costruito, avrà bisogno di 5 incantesimi *crea acciaio*. Visto che dovrà avere quattro grandi oblò di cristallo, saranno necessari anche 4 incantesimi *crea pietra*.

Ora, ciascun incantesimo *crea acciaio* e *crea pietra* dovrà essere incantato con i seguenti incantesimi: *crea aria*, *volare* ed *incantesimo del clima*. (In questo caso, al posto del classico effetto, il DM dovrà considerare l'incantesimo *volare* come se fosse un incantesimo subacqueo - non solleverà la nave sopra le onde, mantenendola semplicemente a galla, ma consentirà di muoversi sott'acqua ad una velocità di circa 110 metri per turno.)

Con questi incantesimi la nave potrà muoversi sull'acqua o sott'acqua ed i passeggeri avranno sempre aria fresca da respirare. (Se verrà utilizzato solamente l'incantesimo *crea aria*, senza l'ausilio dell'*incantesimo del clima*, presto l'aria diventerà soffocante al chiuso dell'imbarcazione... questa sarebbe comunque respirabile, ma sgradevole.)

Naturalmente, durante la sua costruzione, saranno lasciati dei fori nella struttura costruita magicamente dove verranno montate in futuro le porte a tenuta stagna costruite magicamente o con mezzi normali. Le porte non devono essere incantate con questi incantesimi.

Ora, gli incantesimi lanciati su una sezione creata con gli incantesimi *crea pietra*, *crea ferro*, ecc..., vengono considerati come incantesimi multipli solo per quella sezione. Se un personaggio fallirà il tiro relativo le probabilità di successo

durante l'incantamento, quella sezione sarà rovinata - ma visto che l'imbarcazione sarà ancora in fase di costruzione, potrebbe essere rimossa magicamente e sostituita con un'altra per la quale bisognerà iniziare di nuovo il processo di incantamento. In questo modo costerà solo un po' di più...

Velocità di Costruzione

La velocità della costruzione magica dipende dal numero di maghi che lavorano alla costruzione.

Calcolate il numero e la tipologia dei diversi incantesimi che bisogna utilizzare nella realizzazione della struttura. Determinate il numero di incantesimi della tipologia appropriata che possono essere lanciati dai maghi che partecipano alla costruzione. Confrontate queste due serie di dati e dovreste essere in grado di calcolare il tempo necessario al completamento del progetto.

Pareti e Pavimenti

Come accennato in precedenza, le pareti interne ed i pavimenti possono essere realizzati con mezzi magici o normali. Se colui che ha organizzato la costruzione utilizza dei mezzi normali, deve pagare gli operai secondo le tariffe indicate (o estrapolate) dalla tabella riportata a pagina 24 del *Manuale delle Regole Expert*. I costi ed i tempi per queste procedure sono riportati nella stessa pagina.

Se colui che ha organizzato la costruzione utilizza la magia per completare pareti e pavimenti, per fare il lavoro, lui e la sua squadra dovranno utilizzare le magie descritte in precedenza. Il tempo richiesto è uguale a quello per l'incantamento della struttura; dipende dal numero dei maghi che partecipano e dalle dimensioni del lavoro da realizzare.

Singole pareti ed altri divisori potrebbero avere degli incantamenti lanciati su di essi. Per esempio, un gruppo specifico di locali potrebbero essere incantati con un *incantesimo del clima* per conferirgli un'aria diversa dal resto della costruzione.

Dettagli Finali

Le regole per la creazione degli altri oggetti magici connessi con l'imbarcazione sono le stesse utilizzate per la creazione di Oggetti Magici Vari. Ad esempio, nell'esempio del sommergibile, potrebbero essere piazzate a prua una serie di *bacchette dei dardi incantati* con l'intento di fungere da siluri.

I Maghi di Alphatia

Costo dell'Incantamento

Oh, sì, c'è di nuovo un costo di incantamento per realizzare una struttura di questo genere.

Costo di Incantamento della Struttura:

Totale # Livelli degli Incantesimi x 3.000 mo

Costo di Incantamento per Ulteriori Oggetti:

Uguale a quello per la creazione di Oggetti Magici Vari.

Come per la creazione delle varie magie in una "Costruzione del Fienile" (dalla sezione Società e Politica Alphatiana), solitamente, non avrete bisogno di creare una struttura incantata; tutto quello che dovrete fare sarà lanciare *crea pietra*, *crea legno* ed incantesimi di questo genere - che non costano nulla a livello di monete d'oro. Tuttavia, se colui che costruisce la casa desidera che vi siano degli incantamenti sulle sue diverse parti, ci si aspetta che si assuma tutti i costi per portare a termine il progetto, espressi in monete d'oro.

Un costruttore di una casa o di una nave potrebbe anche assoldare dei maghi che facciano il lavoro al posto suo. In questo caso, dovrà pagare non solo l'ammontare dei costi dettati dal progetto, ma anche gli stipendi dei maghi mercenari. Assoldare un mago costa 500 mo/livello/settimana (quindi un mago di 10° livello avrà un costo di 5.000 mo a settimana). I maghi potrebbero essere assoldati per un lungo periodo (occupazione garantita per 6 mesi o più) per 250 mo/livello/settimana.

Punti Esperienza Derivanti dagli Oggetti Incantati

Creando oggetti incantati ed imbarazioni magiche si ottengono dei Punti Esperienza - queste creazioni, dopo tutto, rappresentano un grande investimento di tempo, denaro e fatica.

Quando si crea un oggetto magico o un'armatura, si riceve un premio in PX pari al numero delle monete d'oro spese per la creazione dell'oggetto - se l'incantamento ha avuto successo. Se l'incantamento non ha avuto successo, si ottiene 1/10 del valore delle mo spese come Punti Esperienza.

Quando si crea una nave incantata, si riceve un premio in PX pari un terzo delle monete d'oro spese per la sua creazione - se l'incantamento ha avuto successo. Se l'incantamento non ha avuto successo, si ottiene solo 1/30 del valore delle mo spese come Punti Esperienza.

Questi premi in PX vanno divisi equamente tra tutti i maghi che hanno

lavorato alla realizzazione dell'oggetto incantato; questo è particolarmente importante da ricordare per quanto concerne le navi incantate, che generano un sacco di PX, ma che di solito vengono create da numerosi maghi.

Non si ottengono Punti Esperienza per gli incantesimi che non costano mo (ad esempio *crea pietra*) o dalle attrezzature non magiche aggiunte a questi veicoli.

Lo Squalo

Lo Squalo rappresenta il nostro veicolo presentato nell'esempio precedente. Oltre ai dettagli relativi alla costruzione presentati sopra, i costruttori hanno lanciato due normali incantesimi *crea legno* per realizzare i divisori interni, hanno messo tre porte di ferro per i portelli esterni, quattro serie di imposte per gli oblò di cristallo e quattro normali porte di legno per i divisori interni. Alla fine la nave si presenta così:

Lo Squalo (Sommergibile Magico)				
Inc. e Attrezz.	Inc. Livelli	Livelli Totali	Moltiplicatore	Costo in mo
<i>Crea Acciaio</i>	5 x 8 =	40	x3.000	120.000
<i>Crea Pietra</i>	4 x 6 =	24	x3.000	72.000
<i>Crea Aria</i>	9 x 3 =	27	x3.000	81.000
<i>Volare</i>	9 x 3 =	27	x3.000	81.000
<i>Inc. del Clima</i>	9 x 3 =	27	x3.000	81.000
<i>Crea Legno</i>	2 x 5 =	10	x0	0
Porte di Ferro	3 x - =		50	150
Porte di Legno	4 x - =		10	40
Imposte	4 x - =		5	20
COSTO TOTALE: 435.210 mo				
Moltiplicatore: x3.000 per gli incantamenti della Struttura, costi normali per gli incantamenti degli oggetti, altre cifre per i costi delle attrezzature normali.				
Potrebbe esserci ulteriori dotazioni di armi, ma non sono presenti in questo modello				

La Nave Volante dell'Amore

La Nave Volante dell'Amore è una grande nave volante con sede a Rainbow Park (Parco dell'Arcobaleno) sull'isola di Gaity; questa nave compie crociere volanti in tutto l'Impero, con il suo equipaggio che si adopera per offrire un clima romantico ai suoi passeggeri. La nave appare così:

Lunghezza 152 metri, larghezza al ponte 61 metri, altezza 91 metri (alberi non inclusi) - la struttura ha uno spessore di 30 centimetri ed una superficie di circa 37.161 metri quadri (circa 400 applicazioni dell'incantesimo *crea legno*). Alloggi per 200 uomini tra equipaggio e servitori, 400 per passeggeri. Arredi sontuosi. Unica nave disarmata, creata per scopi ricreativi.

La Nave Volante dell'Amore				
Inc. e Attrezz.	Inc. Livelli	Livelli Totali	Moltiplicatore	Costo in mo
<i>Crea Legno</i>	400 x 5 =	2.000	x3.000	6.000.000
<i>Crea Aria</i>	400 x 3 =	1.200	x3.000	3.600.000
<i>Volare</i>	400 x 3 =	1.200	x3.000	3.600.000
<i>Inc. del Clima</i>	400 x 3 =	1.200	x3.000	3.600.000
<i>Crea Legno</i>	200 x 5 =	1.000	x0	0
Porte di Ferro	200 x - =		x50	10.000
Porte di Legno	800 x - =		10	8.000
Imposte	250 x - =		5	1.250
Arredi				5.000.000
COSTO TOTALE: 21.819.250 mo				
Moltiplicatore: x3.000 per gli incantamenti della Struttura, costi normali per gli incantamenti degli oggetti, altre cifre per i costi delle attrezzature normali.				
Il generico "Arredi" comprende tutti gli oggetti sontuosi all'interno della nave - mobili eleganti, lamine d'oro ovunque, statue, tappeti, quadri, ecc... Il DM qui ha stabilito solo un numero arbitrario di questi elementi; in realtà, potrebbero essercene un numero molto più alto secondo il volere del costruttore.				

I Maghi di Alphatia

Il Libro delle Invenzioni Meravigliose

Il Supplemento AC 11, *Il Libro delle Invenzioni Meravigliose*, include molti oggetti che potete costruire seguendo queste regole; oggetti come il *Millepiedi di Oddwaddle* e la *Libellula della Sventura di Volospin* risultano particolarmente appropriati.

Se decidete di costruire cose di questo genere secondo queste regole, vi accorgete che i costi indicati nell'AC 11 sono diversi da quelli riportati qui. Ciò è dovuto al fatto che i costruttori di questi cose, nelle loro terre, sono specializzati nella loro costruzione e riescono a realizzare alcune cose a costi inferiori o grazie all'uso di macchinari piuttosto che della magia; i costi presentati qui, rappresentano una serie di costi uniformati secondo i quali sarà possibile realizzare questi oggetti in qualsiasi parte dell'Impero Alphatiano.

A meno che il DM non dica il contrario, per la creazione di questo tipo di navi e veicoli magici, utilizzate i costi riportati in questo libretto.

Attacchi Dissolventi

Potrebbe accadere che una nave costruita con queste regole venga colpita da un incantesimo *dissolvi magie* mentre sta viaggiando. Cosa succede?

Beh, in primo luogo, l'intera struttura della nave deve rientrare all'interno dell'area di 6 metri x 6 metri x 6 metri colpita dall'incantesimo: in caso contrario, il *dissolvi magie* non ha alcun effetto sulla nave.

Tuttavia, presumendo che si tratti di una nave piccola - o che diversi maghi si siano uniti insieme con lo specifico scopo di mirare a coprire l'intera nave con l'incantesimo - bisogna poi vedere se il *dissolvi magie* riesce, facendo i calcoli con le normali probabilità. Le possibilità di fallimento dell'incantesimo *dissolvi magie* devono essere controllate per ogni diverso tipo di incantesimo presente nella nave.

Supponendo che il *dissolvi magie* funzioni, tutti gli incantesimi da esso colpiti "smetteranno di funzionare." Gli incantesimi che non sono permanenti verranno completamente dissolti; quelli permanenti smetteranno di funzionare solo per 1d10 (1-10) round.

Una nave volante inizierebbe a scendere verso il suolo e continuerebbe a farlo fino a che non ritorni a funzionare l'incantesimo *volare*. Nel caso di un'aeronave, la nave smetterebbe di muoversi e l'aria inizierebbe lentamente a diventare stantia fino al ritorno in funzione degli incantesimi *crea aria* e dell'*incantesimo del clima* (a meno che non

ci si trovi in superficie, nel qual caso gli operatori del mezzo potrebbero aprire un portello per far entrare dell'aria fresca).

Con le navi volanti, una situazione di questo tipo potrebbe causare un incidente. Per calcolare i danni subiti, vedere le regole per i danni da caduta riportate nel capitolo "I Guerrieri di Thyatis" del *Libro Secondo*. In caso di caduta, una nave subirà danni completi, non il danno minore procurato dalle macchine d'assedio - ed ogni singola sezione della struttura ed ogni passeggero, membro dell'equipaggio o carico di merce subirà quel danno.

Tuttavia, se "l'energia" ritornerà prima che la nave si sia schiantata, o se i passeggeri riusciranno a salvarsi con un *desiderio*, la nave ed il suo prezioso carico non si schianterà sul terreno.

Distruzione Parziale

Cosa accade quando una nave incantata viene parzialmente distrutta? Questa è effettivamente una decisione che spetta al vostro DM - è meglio creare un'interessante e pericolosa situazione di gioco di un evento simile, piuttosto che applicarvi una determinata serie di regole. Ma comunque, vi sono alcune linee guida generali da seguire.

Per quanto riguarda l'incantesimo di movimento di una nave (di solito un incantesimo *volare*), l'incantesimo continuerà a funzionare fino a che non vengano distrutte o permeate un quarto delle sezioni della struttura del veicolo. A quel punto, la velocità del veicolo scenderà a metà della sua normale velocità di movimento ed il veicolo non riuscirà più a riprendere quota - in realtà inizierà a scendere gradualmente (se starà volando, scenderà lentamente verso la superficie, se si troverà in acqua, inizierà gradualmente ad affondare verso il fondo dell'oceano).

Quando verranno distrutte la metà delle sezioni della struttura del veicolo, l'incantesimo di movimento non sarà abbastanza forte da mantenere in aria il veicolo - il veicolo cadrà al suolo. Inoltre, la struttura sarà talmente danneggiata che il veicolo inizierà ad andare in pezzi.

Gli effetti sugli altri incantesimi della struttura, all'interno di queste linee guida generali, saranno a piacimento del DM: quando metà della struttura sarà danneggiata, l'incantesimo inizierà a funzionare a metà del proprio lavoro o in modo inaffidabile; quando metà delle sezioni della struttura saranno danneggiate, l'incantesimo smetterà del tutto di funzionare.

Spetterà al DM decidere quale effetto finale avranno questi risultati. Per esempio,

se si tratterà di un veicolo ad immersione, se subirà danni ad un quarto delle sezioni della struttura, il sommergibile si muoverà a velocità dimezzata ed i suoi incantesimi di climatizzazione non funzioneranno bene - ma dovrebbe anche indicare che, dal momento che la struttura sarà danneggiata, l'acqua vi si riverserà all'interno attraverso le crepe ed i buchi ed il veicolo starà sprofondando, a prescindere dal fatto che conservi ancora qualche propulsione. Il DM dovrebbe prendere queste decisioni basandosi su quanto possa risultare interessante e drammatica una scena sviluppata da una situazione di questo genere.

Prezzi degli Oggetti Magici

Solo per il fatto che potete realizzare un oggetto magico secondo i costi descritti in precedenza, non significa che potete acquistarne uno per lo stesso prezzo. Quando si acquista un oggetto magico già realizzato, tipicamente costerà il doppio del costo sostenuto per incantarlo e costruirlo. Il denaro in più serve per corpire cose come la pubblicità del prodotto, per conservarlo mentre languisce all'interno di un negozio o di un magazzino, il valore sentimentale ed un equo profitto per il suo realizzatore.

La Scheda per la Creazione degli Oggetti Magici

In allegato alla fine del *Libro Primo*, viene riportata la Scheda per la Creazione degli Oggetti Magici da utilizzare con queste regole. All'interno di questa scheda troverete dei comodi spazi vuoti ove inserire le varie cifre per il costo di creazione dell'oggetto che avete appena imparato ad usare.

Ed Ora, Signori e Signore...

La speranza è che tutte queste possibilità offerte per la campagna vi consentano di poter fare più cose con il vostro Alphatiano o altro personaggio utente di magia, rispetto a quando avete aperto questo libro. Adesso è il momento di iniziare ad creare i vostri personaggi e di cominciare a discutere con il vostro DM per inserire queste regole nella campagna di gioco.



DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE

LIBRO TERZO:
Guida del Giocatore ad Alphatia
di AARON ALLSTONE

L'Impero di Alphatia vi dà il benvenuto! (A CONDIZIONE, OVVIAMENTE, che siate dei maghi...)

All'interno di questo libro i giocatori troveranno tutte le regole necessarie per creare i loro maghi Alphatiani, insieme a molti nuovi incantesimi di vari livelli. Volete costruire un castello volante? Qui troverete le regole per farlo! Un'imbarcazione sommergibile? Date UNO SGUARDO ALL'INTERNO!

Oltre a tutte le meravigliose informazioni sulla magia, i giocatori troveranno anche informazioni storiche, geografiche, economiche e socio politiche relative a questo altro Impero.

Ed ancora di più! Alphatia vi attende!

1989 © TSR INC. Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA

ISBN 0-88038-736-X

