

ATLANTE

Guida del DUNGEON Master

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

Il Khan Dorato di Ethengar

Di Jim Bambra

SOMMARIO

Guida del Giocatore

Quello Che Tutti Sanno.....	1
Stile di Vita degli Ethengariani.....	5
Creazione di un Personaggio Ethengariano.....	10
Sciamani.....	14
Tribù e Clan Permanenti.....	20
Abilità del Personaggio.....	25
Tabella dei Background.....	30
Nomi Ethengariani.....	31
Adattare gli Atlanti a AD&D 2° Edizione.....	32

Guida del Dungeon Master

Introduzione.....	2
Storia delle Steppe.....	3
Geografia dei Khanati di Ethengar.....	6
Politica e Rivalità.....	9
La Vita degli Ethengariani.....	13
La Corte Dorata.....	15
Il Calendario di Ethengar.....	21
Khan e Personalità.....	24

Insero Estraibile

Le Orde delle Steppe.....	31
Gli Umanoidi delle Steppe.....	35
Il Mondo degli Spiriti.....	37
Animali di Ethengar.....	43
Campagne nei Khanati di Ethengar.....	44
Avventure.....	51
Al Servizio del Khan Dorato.....	58
Idee per Avventure.....	64

Crediti:

Progetto: Jim Bambra
Materiale Aggiuntivo: Matt Connell, Pat Whitehead
Editoria: Mike Breault
Gestore del Prodotto: Bruce Heard
Grafica di Copertina: Cyld Caldwell
Grafica Interna: Stephen Fabian
Cartografia: Dennis Kauth, Dave Sutherland e Frey Graphics
Playtester: Matt Connell, Helen Freeman, Huw Jones, Steve Waters, Pat Whitehead
Traduzione Italiana: Denis Deffendi, Ramiro Baldacci, Vik Manduca
Revisione della Traduzione: Rodolfo Gruden
Mappe in Italiano: Denis Deffendi

Introduzione

Nel 926 AC, le orde di Toktai Khan si prepararono a conquistare il mondo. La morte di Toktai Khan nella città di Hayavik ha visto le orde tornare nelle steppe per scegliere un nuovo leader. Mentre si ritiravano, il resto del mondo sospirò di sollievo e ringraziò che gli ethengariani non erano d'accordo sul successore di Toktai Khan. Ma ora un nuovo Gran Khan è salito al potere nelle steppe, e il mondo tornerà a temere le orde di Ethengar.

L'Atlante

Questo Atlante descrive i Khanati di Ethengar del Mondo Conosciuto del gioco D&D®: la loro geografia, le tribù e lo stile di vita del suo popolo. In questa confezione troverai quanto segue:

- * una *Guida del DM* di 64 pagine alle terre degli ethengariani, che include due avventure introduttive, uno schema per una mini-campagna e numerose altre idee per una campagna che funga da sfondo ad avventure basate all'interno e intorno ai Khanati di Ethengar.

- * una *Guida del Giocatore* di 32 pagine ai popoli di Ethengar, incluse nuove regole, un sistema per generare personaggi ethengariani e lo sciamano, una nuova classe di personaggio.

- * una mappa pieghevole a colori che mostra i Khanati di Ethengar, la Corte del Khan Dorato e le yurte degli ethengariani.

- * una copertina a sei pannelli raffigurante i rapporti tra le otto tribù di Ethengar e un tipico campo ethengariano.

Uso di questo Atlante

La *Guida del Giocatore*: Questo libro introduce l'ambientazione e fornisce un'introduzione alla vita nei Khanati. Leggete questo manuale per primo per avere un'idea dell'ambientazione e per vedere come le nuove regole influenzano il gioco standard di D&D®.

"Quello Che Tutti Sanno" introduce la geografia dei Khanati di Ethengar, i guerrieri a cavallo delle steppe e il Khan Dorato, illustra i Khanati attraverso gli occhi di tre Esterni: Ahiktos, il mercante, teme e detesta gli ethengariani, Roki Erikson, il mercenario, ha un profondo

rispetto per la loro arte militare e Cratu, il Saggio, nutre un profondo fascino per il loro modo di vivere. Questa sezione dovrebbe essere letta dai giocatori che usano personaggi Esterni e personaggi ethengariani. I giocatori di personaggi Esterni non dovrebbero leggere oltre. Il resto delle informazioni della *Guida del Giocatore* sono per personaggi nativi dei Khanati.

La successiva sezione tratta il modo di vivere visto da Cratu il Saggio e dagli stessi ethengariani, fornisce maggiori informazioni sulla cultura e sulle loro credenze.

La terza sezione descrive come creare personaggi nativi di Ethengar, e come queste esotiche persone differiscano dai personaggi standard del gioco di D&D®.

Vengono descritte le informazioni sulla classe del personaggio sciamano e sui nuovi incantesimi disponibili, così come le otto tribù ethengariane.

La *Guida del DM*: Questo libro contiene tutto ciò che il DM ha bisogno di sapere per usare i Khanati di Ethengar come ambientazione per un'avventura. Inizia descrivendo la storia degli ethengariani, la geografia delle steppe e le rivalità politiche che le tribù covano tra loro.

Successivamente viene trattato lo stile di vita degli ethengariani, inclusi i tipici eventi che avvengono mentre il clan segue le sue mandrie attraverso le steppe.

La Corte del Khan Dorato si presenta come un ambiente urbano unico, composto quasi interamente da tende. Essa migra attraverso le steppe quattro volte l'anno.

Le personalità principali dei Khanati sono descritti in "Khan e Personalità", essi detengono il potere o ne influenzano l'esercizio.

"Le Orde delle Steppe" è una sezione staccabile di quattro pagine che descrive gli eserciti del Khan Dorato. Se la vostra campagna prevede battaglie campali, troverete che le regole opzionali per il Regolamento di Guerra presenti in D&D® Set Companion e il BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement daranno decisamente al gioco un tocco ethengariano.

E non dimentichiamo gli umanoidi. Questi mostri, trattati in "Gli Umanoidi delle Steppe", hanno vita più difficile che la maggior parte della loro specie. Invece di minacciare gli ethengariani, qui si trovano ad esserne vittime.

"Il Mondo degli Spiriti" descrive uno strano mondo parallelo in cui dimorano gli spiriti; una parte importante delle credenze degli ethengariani e un mondo che ha un'intensa influenza sulle loro vite. In questa sezione troverete le descrizioni degli spiriti, linee guida per basare le avventure all'interno del Mondo degli Spiriti e consigli su come descrivere gli spiriti evocati dagli sciamani.

La sezione successiva, "Campagne nei Khanati di Ethengar", descrive come sviluppare una campagna ambientata ad Ethengar e i diversi tipi di campagne possibili.

La sezione finale fornisce due avventure e uno schema per una mini-campagna. La prima avventura è adatta per introdurre personaggi Esterni alla campagna, mentre l'altra porta gli avventurieri nella desolata Terra delle Sabbie Nere durante lo svolgimento di una missione per conto del Khan Dorato.

"Al servizio del Khan Dorato" è una traccia per una mini-campagna che si occupa degli schemi, e dell'eventuale caduta, del Khan della tribù Taijit.

- * La Copertina e la Mappa: La mappa della Corte del Khan Dorato sul foglio ripiegabile è destinata ai giocatori (La versione per il DM della stessa mappa è inclusa in questo opuscolo insieme a una descrizione della Corte).

Le mappe e i diagrammi sulla copertina possono essere mostrati liberamente ai giocatori, poiché contengono informazioni di dominio pubblico.

Storia delle Steppe

Chi sono gli ethengariani

Gli ethengariani si basano sulla cultura storica dei Mongoli. Questi robusti guerrieri a cavallo incutevano paura nel mondo civilizzato. I loro eserciti conquistarono la Cina e invasero la Persia, l'India, la Corea, la Birmania, la Polonia, l'Ungheria, la Russia, il Vietnam e il Giappone; in tutto il continente eurasiatico le orde mongole spazzarono via i loro nemici grazie all'uso di arcieri a cavallo che li rendevano quasi invincibili. Spesso era la morte di un Gran Khan, non la sconfitta per mano di un esercito nemico, a causare la ritirata dei loro eserciti.

Sebbene gli ethengariani siano basati sui Mongoli, sono stati adattati all'ambientazione fantasy del Mondo Conosciuto di D&D®. Ora i cugini fantasy dei famosi guerrieri a cavallo possono rivivere nella tua campagna!

Storia delle Steppe

La nostra storia inizia ai tempi della civiltà di Blackmoor. In quei tempi antichi, le steppe si trovavano al polo nord del Mondo Conosciuto e la terra di Blackmoor godeva di un clima piacevole.

La gente di Blackmoor possedeva molti potenti dispositivi magici e tecnologici ma, sfortunatamente, diventarono negligenti nel maneggiare i grandi poteri che avevano sotto il loro controllo. La Grande Pioggia di Fuoco, una catastrofe di enormi proporzioni, ne cancellò la civiltà e scosse il pianeta stesso, spostandolo dal suo asse di rotazione e creando una nuova calotta polare dove un tempo si trovava Blackmoor. La calamità ebbe ripercussioni che colpirono non solo il mondo, ma anche le regioni planari che lo circondano. Strane entità eteriche, ora conosciute come spiriti, furono attratte nel tessuto del mondo; alcune di esse si fusero con il nuovo ambiente mentre altre vagarono in giro, cercando persone con cui interagire. Trovarono gli ethengariani, una razza di umani cacciatori-raccoglitori dalla pelle gialla, che esisteva ai margini della civiltà di Blackmoor; è da quel momento che iniziò il forte legame degli ethengariani con il Mondo degli Spiriti.

Il ghiaccio, che per tanto tempo aveva ricoperto le steppe e le terre circostanti, iniziò a ritirarsi. Un caldo sole cominciava a splendere sull'antico polo, donando vita alla terra e rendendola abitabile. Tra coloro che sopravvissero alla distruzione di Blackmoor c'erano gli ethengariani, risparmiati dai peggiori effetti del cataclisma. Essi si ritirarono davanti alle calotte glaciali in formazione, e si diressero verso sud; per mille anni vagarono per le lande settentrionali, fino a raggiungere una terra riparata dove l'erba cresceva alta, e popolata d'ogni sorta di animali che gli ethengariani impararono ad addomesticare, specialmente i robusti cavalli delle steppe.

Le Invasioni Umanoidi: Per quasi trecento anni gli ethengariani vissero una vita semi stabile nelle steppe, seminando grano per integrare la loro dieta a base di carne. Poi dal nord umanoidi scesero per bruciare e saccheggiare le loro case.

Surclassati a causa della grande inferiorità numerica, gli ethengariani furono ridotti in schiavitù dal re umanoide Loark. Ma Re Loark non fu l'unico signore della guerra umanoide a raggiungere le steppe: sulla sua scia venne Akkila-Khan. All'inizio i due umanoidi lavorarono insieme, ma come tutti i loro simili, iniziarono presto a contendersi le spoglie delle razze.

Akkila-Khan non era uno sciocco, in inferiorità numerica rispetto alle orde di Re Loark, offrì la libertà agli ethengariani in cambio del loro aiuto. Gli schiavi insorsero e Akkila-Khan colpì con la sua orda nella battaglia di Chongor. Sconfitto, Re Loark si ritirò nelle Terre Brulle, e fu il turno di Akkila-Khan a ridurre in schiavitù gli ethengariani.

L'ascesa di Baka: sotto un giovane nativo di nome Baka, alcuni ethengariani presero i loro cavalli e yak e fuggirono, vagando per le steppe e schivando gli umanoidi ovunque li incontrassero. Imparando rapidamente dagli umanoidi, Baka guidò i suoi cavalieri in incursioni contro qualsiasi umanoide abbastanza sciocco da allontanarsi dal gruppo principale. All'inizio provarono con attacchi frontali di scarso effetto, poi Baka passò alla tattica mordi e fuggi, usando la mobilità fornita dai suoi cavalli per scagliare nuvole di frecce contro gli umanoidi e fuggire attraverso le steppe. Col passare del tempo, sempre più ethengariani fuggirono per unirsi a Baka e, prendendo spunto dalle

usanze degli umanoidi, Baka convogliò le sue forze in un esercito, preparandosi a liberare le steppe.

Prima che Baka potesse colpire per scacciare gli odiati mostri, i cieli sopra le montagne a ovest (le terre che sarebbero poi diventate i Principati di Glantri) furono avvolti dalle fiamme e polvere grigia cadde dal cielo. L'erba delle steppe appassì e morì, in alcuni luoghi senza mai più riprendersi, e molti ethengariani e umanoidi si ammalarono. Questo disastro servì a rafforzare ulteriormente i legami tra gli ethengariani e il Mondo degli Spiriti. Fu allora che si formò la desolata Terra delle Sabbie Nere; in questo strano luogo si aprirono permanentemente dei portali tra il Mondo degli Spiriti, il Mondo Conosciuto e la Sfera dell'Entropia. Esseri entropici entrarono nella Terra delle Sabbie Nere e si mossero per depredare Ethengar. Furono solo gli insegnamenti di spiriti più benigni, trasmessi agli sciamani, che permisero agli ethengariani di sollevarsi per affrontare questa minaccia (aiutati dal fatto che ora era più facile per gli sciamani entrare nel Mondo degli Spiriti grazie al portale che si era aperto nella Terra delle Sabbie Nere).

Le forze di Akkila-Khan non furono più in grado di controllare efficacemente le steppe, e gli ethengariani fuggirono dalla loro tirannia. Negli anni successivi, piccoli gruppi di ethengariani vagarono per le steppe, mantenendo una difficile tregua con gli umanoidi, mentre lentamente Baka consolidò il suo potere e unì gruppi sparsi sotto il suo stendardo. I cambiamenti provocati dalla catastrofe di Glantri avevano trasformato le steppe in una brulla e arida distesa; una terra incapace di sostenere il numero di ethengariani e umanoidi che vivevano su di essa. Venne quindi il momento di esiliare i mostri dalle steppe.

Seguendo le usanze umanoidi Baka si dichiarò Khan e chiamò gli altri a seguirlo. Il suo stendardo fu sollevato e gli ethengariani si unirono sotto la sua guida, ma nonostante ciò, il loro numero era troppo esiguo per affrontare direttamente gli umanoidi.

Fingendo un incontro per scambiare bestiame, Baka attirò Akkila-Khan in una trappola. Quando i Khan si incontrarono per scambiarsi le formalità, gli ethengariani invasero le praterie e inondarono le forze umanoidi di frecce.

Storia delle Steppe

Quasi circondati, gli umanoidi infransero le linee nemiche e fuggirono, perdendo molti dei loro prima di trovare rifugio delle Terre Brulle.

Le steppe furono finalmente libere. Sotto Baka, gli ethengariani si trasformarono da semplici coltivatori e pastori in una potenza militare altamente versatile che popolava le steppe; e tutta la loro esistenza fu improntata alla guerra e al benessere dei loro cavalli.

Il Primo Khan: Per altri tre anni Baka guidò gli ethengariani contro gli ultimi umanoidi rimasti. Dopo la scomparsa di Akkila-Khan (vedi ATL10, Gli Orchetti di Thar), la guerra finì. Baka si dichiarò Khan di Ethengar e decretò che il suo popolo avrebbe vagato per sempre nelle steppe, dichiarando che "Un nemico che è sempre in movimento è un nemico difficile da distruggere". Divise gli ethengariani in tribù e diede a ciascuna di loro una zona dove poter pascolare cavalli e yak.

Gli ethengariani hanno affinato le loro arti di combattimento l'uno contro l'altro, spesso infatti le migliori praterie si trovano nel territorio di una tribù vicina; una situazione che ha portato a molti scontri ma che a nessuno interessava cambiare. Gli sciamani decretarono che questa fosse la via delle steppe e che avrebbe mantenuto forte il popolo.

Tuttavia esisteva chi voleva primeggiare sugli altri e, man mano che Baka invecchiava, i Khan tribali più giovani guardavano alle sue praterie desiderando ardentemente di possederle. Fu così che complottarono assieme per avvelenarlo. Il Gran Khan fu portato sulla Montagna del Mondo per essere sepolto, e gli altri Khan si incontrarono per eleggere un nuovo capo ma, incapaci di essere d'accordo, cominciarono a combattersi l'un l'altro.

La Guerra di Successione: Una lunga e aspra lotta infuriava nelle steppe mentre le tribù si attaccavano brutalmente tra loro. La guerra durò per quasi due decenni e, quando finalmente finì, le tribù non esistevano quasi più. Molte furono sterminate spietatamente dai loro vicini, mentre quelle sopravvissute avevano perso così tanti guerrieri e animali da contare poche centinaia tra persone e animali. Gli ethengariani avevano assorbito fin troppo bene le usanze degli umanoidi.

Con la sovrabbondanza di pascoli a disposizione per i sopravvissuti, non vi era più bisogno di guerre fratricide.



Le famiglie, stanche della guerra, si allontanarono dalle tribù, seguendo i loro cavalli ovunque li conducessero. Quando incontravano altri clan familiari, combattevano ancora, ma solo su piccola scala.

I vincitori guadagnavano le praterie più pregiate e i perdenti si trasferivano semplicemente da un'altra parte.

Questo è uno schema ricorrente nella storia di Ethengar. I clan familiari vagano per le steppe crescendo lentamente di dimensione ma, con l'aumento delle pressioni demografiche, i clan tornano a combattersi l'un l'altro. I clan che hanno un legame di sangue si raggruppano in tribù sotto un Khan, e poi le tribù iniziano a combattersi a vicenda.

Tuttavia, di tanto in tanto, un leader forte e carismatico si fa strada per unire tutte le tribù e guidarle in guerra contro gli stati vicini, una situazione che le nazioni confinanti di Ethengar hanno cominciato a temere. L'ascesa di un Gran Khan è un forte segno che gli ethengariani sono prossimi a diventare un pericolo per tutti coloro che li circondano. Di solito la morte di un Gran Khan si traduce in un diffuso spargimento di sangue nelle steppe, mentre i Khan sono impegnati in un'altra guerra di successione. Ciò riduce la pressione della popolazione e ne dissipa l'impulso di riversarsi fuori dalle steppe.

Tuttavia ora un nuovo Gran Khan è al potere: un Khan toccato dal cielo, che comprende la necessità di ritagliarsi un impero duraturo e che ha il potere e la volontà di farlo. Presto il mondo comincerà a temere il nome di Moglai Khan, il Khan Dorato, il Khan dei Khan.

Il Khan Dorato

Come narrato da Kaunchi

"Il Khan Dorato è il più grande Khan che sia mai vissuto sul Mare d'Erba. È un Bogda, un uomo toccato dal cielo, questo è chiaro dalla storia della sua vita.

"Nacque da Huptai Khan, signore dei Murkit, ma il suo diritto di nascita gli fu tolto all'età di 12 anni. Fu allora che suo padre morì, e i clan dei Murkit si rifiutarono di riconoscere un uomo così giovane come loro Khan.

"Addirittura suo zio Atikai cercò di rendere schiavo il nostro grande Khan, ma Moglai scappò e si è rifugiò nel Mare d'Erba.

"Lì visse una vita da fuggitivo, con la sola compagnia del suo cavallo.

"Per sei anni Moglai Khan vagò per il Mare d'Erba, sostenendosi di ciò che poteva catturare con arco e cavallo. In quel periodo evitò accuratamente i guerrieri di suo zio, finché non lasciò il Mare d'Erba per viaggiare tra gli Esterni. Moglai Khan studiò le loro usanze, vivendo prima tra i nani di Casa di Roccia, e poi viaggiando verso Ylaruam, Thyatis, Karameikos e Darokin.

"All'età di 21 anni tornò nel Mare d'Erba, rafforzato dalle avventure in compagnia degli Esterni.

"Al suo ritorno, scoprì che i clan della stessa tribù combattevano tra loro per le terre, ma era fortemente convinto che il sangue degli ethengariani non dovesse più venir versato in questo modo, così si dichiarò Khan dei Murkit.

“Alcuni dei guerrieri più giovani, riconoscendolo come un potente guerriero, accorsero per unirsi a lui, ma suo zio desiderava essere Khan e decise di mettersi nuovamente alla caccia di Moglai Khan.

“Egli era come il vento che ulula dalle montagne: veloce, impossibile da catturare e dotato di un morso pungente. Sebbene Atikai abbia cercato per cinque anni suo nipote, tutto ciò che i suoi trovarono fu la morte per mano di Moglai Khan. Man mano che le sue vittorie crescevano, sempre più Murkit si univano allo stendardo di Moglai, fino a quando Atikai scoprì che anche il suo clan sosteneva il Khan Dorato. Ciò nonostante egli si rifiutò di riconoscere Moglai Khan, ma oramai i suoi giorni erano contati.

“Moglai catturò Atikai e gli offrì la vita in cambio dei suoi servigi. Essendo un uomo orgoglioso, Atikai rifiutò e fu ucciso soffocato da una corda d'arco, come si addice a un principe ethengariano.

“L'ormai indiscusso Khan dei Murkit, chiese consiglio ai suoi sciamani. Viaggiammo nel Mondo degli Spiriti dove ci fu rivelato che Moglai Khan era destinato a governare tutte le tribù di Ethengar.

“Le sue vittorie furono rapide: i Maghur e gli Hajik furono sconfitti e le loro terre prese. Altri Khan chiesero aiuto al nostro e, grazie alla sua abilità militare, lo dichiararono Khan dei Khan.

“Ora siamo un popolo unito e presto il mondo tremerà davanti agli zoccoli tuonanti dei nostri guerrieri.”

Cronologia

Questo calendario è datato utilizzando il sistema di datazione thyatiano: PI significa Prima dell'Incoronazione del primo imperatore thyatiano, DI significa Dopo l'Incoronazione.

3000 PI: La Grande Pioggia di Fuoco cancella Blackmoor: il pianeta si sposta e le calotte glaciali si allontanano dalle steppe. Gli spiriti vengono attratti per poi fondersi con il mondo.

2000 PI: Gli ethengariani arrivano nelle fertili terre delle steppe.

1710 PI: La Grande Orda di umanoidi guidati dal Re Loark invade le steppe e schiavizza i primitivi ethengariani. L'orda di Re Loark è affiancata dall'orda umanoide di Akkila-Khan. Insieme devastano le steppe.

1709 PI: Akkila-Khan si unisce agli ethengariani e sconfigge Re Loark nella battaglia di Chongor. La Grande Orda di Re Loark si sfalda: i troll si dirigono a est, i goblin a sud, e il resto di loro viene cacciato nelle Terre Brulle.

1700 PI: gli elfi di Glantri innescano un cataclisma con forti ripercussioni nelle steppe. Si forma la Terra delle Sabbie Nere.

1691 PI: Baka tradisce Akkila-Khan e caccia i suoi umanoidi nelle Terre Brulle.

1688 PI: Baka si proclama Khan di tutti gli ethengariani.

1681 PI: Baka Khan viene avvelenato. Gli ethengariani si fanno guerra per eleggere un successore. Inizia la Guerra di Successione.

1660 PI: la guerra di successione finisce in modo inconcludente. Gli ethengariani si dividono in centinaia di clan e competono tra loro per i migliori pascoli.

1485 PI: Chibai Khan guida la sua tribù alla vittoria e si afferma come Signore delle Steppe.

1450 PI: Le steppe vengono dilaniate dalle guerre tribali dopo la morte di Chibai Khan. Numerosi Khan sorgono e tramontano mentre le steppe vengono devastate da una seconda Guerra di Successione.

100 DI: Il clan Makistan viene cacciato dalle steppe da Muhuli Khan. Si stabiliscono nella valle dell'Ust-Urt (vedi ATL2 Gli Emirati di Ylaruam).

585 DI: Un gruppo di predoni ethengariani attaccano i Flaem a Glantri, i cavalieri del Khan vengono cacciati.

645 DI: Un Gran Khan tenta un'invasione di massa di Glantri ma viene sconfitto al Passo Cornoteschio.

919 DI: L'Orda ethengariana sotto Toktai Khan attacca Hayavik nelle Terre di Heldann. L'attacco viene respinto e l'Orda torna nelle steppe.

926 DI: Toktai Khan assedia Hayavik e viene ucciso nella battaglia finale. Hayavik viene distrutta. L'Orda si ritira per eleggere un nuovo capo. Inizia un'altra guerra di successione.

984 DI: Moglai unisce i clan della tribù Murkit.

985 DI: I Murkit uniti sconfiggono i clan dei Maghur in guerra, tutti i maschi maghur vengono passati a fil di spada.

986 DI: Moglai Khan rivolge la sua attenzione agli Hajik. Li sconfigge e li cancella dalla faccia della terra.

987-90 DI: Altri clan delle steppe si uniscono in tribù per proteggersi ma le tribù iniziano a combattersi tra loro.

991 DI: Moglai Khan aiuta i Bortak contro i Kiyat. In cambio i Bortak accettano Moglai Khan come loro legittimo sovrano. I Kiyat sopravvissuti giurano fedeltà a Moglai Khan.

994 DI: Gli Uighur chiedono l'aiuto di Moglai Khan contro i coloni delle Terre di Heldann. I coloni vengono massacrati.

996 DI: I Tajit attaccano gli Yakka ma vengono sconfitti. Moglai accetta di aiutare i Tajit a patto che diventino vassalli. Temendo la sconfitta, anche gli Yakka si uniscono a Moglai. Le altre tribù seguono rapidamente e Moglai viene dichiarato Khan dei Khan. Si forma il Keshak.

1000 DI: Oggi. L'anno in cui sono ambientati tutti gli Atlanti. Moglai Khan inizia a modernizzare gli ethengariani e i viaggiatori stranieri sono i benvenuti alla Corte Dorata del Khan. Moglai rivolge l'aggressività di Ethengar verso l'esterno sondando le difese degli stati vicini.

1200 DI: Grande Guerra tra la Repubblica di Darokin e il Signore dei Nomadi del Deserto (vedi moduli X4, X5 e X10). Le ambasciate di Darokin e dei Nomadi del Deserto corteggiano l'alleanza dei Khanati.

Geografia dei Khanati di Ethengar

Le terre degli ethengariani sono le steppe, una distesa quasi piatta di praterie irregolari situata su un altopiano che si erge al di sopra delle terre circostanti. Le montagne delimitano questo altopiano, tranne che a est e, in parte, a nord. Questo colloca le steppe sopraelevate rispetto al livello del mare per quanto non sembri osservandole da una mappa. Le steppe si elevano fino a 1150 metri ad ovest, salendo gradualmente fino a 1200 metri a est e a sud.

In seguito allo scioglimento delle calotte glaciali dovute alla Grande Pioggia di Fuoco, le steppe divennero una fertile pianura, ma il disastro che colpì gli Elfi di Glantri (vedi "La storia delle steppe", pagina 3 e ATL 3, I Principati di Glantri) ha seccato la maggior parte della flora e avvelenato il suolo. Rendendole oggi non abbastanza fertili da sostenere coltivazioni o grandi mandrie. In alcuni luoghi infatti, sono ridotte a più che selvagge e aride lande di ghiaia, sabbia e roccia, costantemente sferzate dai venti delle montagne circostanti.

Accesso alle Steppe

I monti Colossus a ovest segnano il confine con Glantri, le nuvole che oscurano costantemente le vette più alte rendono impossibile misurarne l'esatta altezza, ma si crede che siano alte almeno 7000 metri, formando una barriera quasi impenetrabile ai Principati.

A est, la catena dei Makkres torreggia fino ad un'altezza di 4600 metri, e a sud i monti Altan Tepes creano una barriera naturale verso la Repubblica di Darokin e Casa di Roccia. A sud-ovest le Terre Brulle, infestate dagli umanoidi, sono pericolose da attraversare, tuttavia questa rimane indiscutibilmente la principale via d'accesso terrestre verso i Khanati.

È da nord e da est che si può accedere più facilmente alle steppe, e ciò ha causato notevoli preoccupazioni alle Terre di Heldann, poiché l'orografia crea una via ideale alle orde di Ethengar per irrompere nelle fattorie isolate degli heldannici.

Clima

L'alta quota delle steppe le espone a temperature estreme: in estate il sole secca l'erba e i venti sferzano polvere pungente nell'aria, in inverno neve e ghiaccio diventano compagni ricorrenti nelle lande, assieme a feroci venti gelidi. Non c'è quindi da meravigliarsi se gli ethengariani siano la razza umana più resistente del Mondo Conosciuto.

In inverno, per quattro mesi, le steppe vengono sferzate dai venti freddi e pungenti provenienti dai monti Colossus di Glantri, minacciando di disarcionare i cavalieri dalle loro cavalcature e di lanciare le yurte attraverso le distese ghiacciate. In primavera il ghiaccio si scioglie, fiori e nuovi germogli spuntano dal terreno e, con il disgelo primaverile, gli ethengariani riprendono le loro peregrinazioni dopo aver trascorso l'inverno in un luogo più protetto.

L'estate porta quattro mesi di un intenso caldo soffocante, l'erba si secca, fiumi e stagni evaporano andando in secca, costringendo gli ethengariani a viaggiare nella costante ricerca di pascoli per nutrire le loro mandrie. Le temperature estive raramente scendono al di sotto dei 22°C, tranne durante la notte quando il cielo sereno, l'altitudine e i venti pungenti si combinano a far precipitare la temperatura.

Durante l'autunno, il caldo estivo lascia lentamente il posto a frequenti acquazzoni che consentono alle erbe riarse di sollevare nuovi germogli prima di essere nuovamente coperte dalle gelate invernali. Durante il primo mese autunnale, gli ethengariani radunano le loro mandrie e i clan si uniscono per prepararsi all'arrivo di un nuovo inverno.

Popolazione

In media la densità di popolazione umana è inferiore a una persona per chilometro quadrato, ma durante l'inverno il numero di persone in ogni accampamento è considerevolmente più alto, arrivando fino a 50 persone per chilometro quadrato in quelle zone.

La popolazione umanoide, come quella umana, è nomade, il che rende difficile la stima del loro numero. Tribù di goblin e hobgoblin viaggiano nelle steppe e si scontrano con le tribù di Ethengar per i migliori pascoli, o semplicemente per il gusto della battaglia.

Le colline circostanti ospitano quasi tutte le razze di umanoidi, le cui bande a volte razziano le mandrie degli ethengariani per procurarsi il cibo.

Mare d'Erba

Gli ethengariani chiamano la loro terra il Mare d'Erba, una vasta distesa di praterie pianeggianti punteggiate da occasionali ciuffi di alberi e terreno roccioso. Il Mare d'Erba è tutt'altro che ricco e lussureggiante: in alcune zone le graminacee crescono solo in piccoli appezzamenti, sufficienti a sfamare un gregge per un giorno prima di esaurirsi, lungo le rive dei fiumi l'erba cresce più fitta ed è in grado di nutrire una mandria per una settimana o più, prima che un clan abbia bisogno di trovare altro sostentamento.

È lungo le sponde del fiume che si svolge la più feroce competizione. Di solito i clan più forti pascolano qui le loro mandrie, costringendo i clan più poveri a vivere lontano dall'acqua. Questo è anche il luogo in cui avvengono più comunemente gli scontri di confine i clan di diverse tribù.

Mare dei Fiori

In mezzo al Mare d'Erba si trova il Mare dei Fiori, qui le steppe entrano in una depressione riparata e protetta dalle peggiori devastazioni dei venti. Il Mare dei Fiori è la parte più fertile delle steppe essendo ben irrigata dall'acqua che scorre dalle alture che la circondano. In primavera, questa regione si ricopre di una miriade di fiori colorati da cui prende il nome e, grazie all'acqua che scorre nella zona, si forma il lago Talkai, attirando un gran numero di uccelli e selvaggina.

In estate le graminacee, sebbene protette dai venti torridi, sono soggette a temperature elevate che trasformano la zona in una distesa di erba gialla, il lago Talkai si prosciuga, e nel suo letto umido crescono erbe fini.

In primavera e in autunno, la Corte del Khan Dorato si stabilisce lungo la parte meridionale del Mare dei Fiori.

Chagon-Nah

Intorno alla confluenza dei fiumi Hrap e Krandai, la terra è fertile e intrisa d'acqua, e grandi bacini sono presenti nella zona. In primavera si formano grandi laghi, grazie al disgelo e alle conseguenti cascate provenienti dai monti Makkres. Quando la primavera lascia il posto all'estate, i laghi iniziano a prosciugarsi, creando molte isolette circondate da laghetti e stagni. Un gran numero di alberi e cespugli crescono nel terreno fertile, rendendo le pianure circostanti un luogo popolare per la caccia di uccelli e altri animali. L'umidità del luogo aiuta a mantenere Chagon-Nah fresca e ricca di fauna selvatica di ogni tipo.

I fiumi di Chagon-Nah sono ricchi di giacimenti d'oro, trasportati a valle dai monti Makkres e dalle colline del Vestland. L'oro viene raccolto dai membri della tribù Murkit e immagazzinato in carri blindati, pronti per essere trasportati all'arrivo della corte del Gran Khan in estate. In estate le tende del Khan Dorato vengono allestite su alcune isole selezionate, e gli artigiani costruiscono ponti sui laghi e sugli stagni per collegarle tra loro.

Terre di Erba Viola

Le Terre di Erba Viola si trovano in una depressione nella parte nord-occidentale delle steppe. La zona è completamente ricoperta da fitte piante color viola che prosperano tutto l'anno e, oltre al Mare dei Fiori, questo è il migliore pascolo delle steppe. Gli Yugatai, i Kaerut e i Taijit condividono le Terre di Erba Viola con i lupi nomadi dei goblin Gostai, rendendo la zona molto contesa e teatro di molte scaramucce.

Distesa dei Boccioni

"Nel punto in cui il fiume Krandai entra nei khanati dal vicino Vestland, le steppe sono ricche di minerali trasportati dalle colline di Trollheim. Qui i ciliegi sbocciano all'inizio dell'estate, tingendo di rosa le sponde del fiume. L'erba è ricca e succulenta, il che la rende un luogo ideale per far pascolare i cavalli della tribù Kiyat.

La zona è anche un popolare terreno di caccia dei troll dei monti Makkres, una situazione che inclina molto la pace di una terra altrimenti tranquilla.

Bargha

In origine Bargha era una piccola collinetta che si ergeva sopra le rive dei fiumi Streel e Krandai. Pur offrendo una vista imponente delle terre circostanti, non aveva altro da offrire. Ciò restò vero fino a quando Moglai Khan non la scelse come sede per la sua corte invernale. Una decisione apparentemente inusuale, poiché la sua posizione esposta la rendeva soggetta ai peggiori eccessi delle tempeste invernali, ma era stato decretato dagli sciamani dei Murkit che se la tribù avesse svernato a Bargha, allora Moglai Khan sarebbe diventato il più grande Khan che le steppe avessero mai conosciuto.

La decisione si rivelò utile al Khan Dorato, poiché la primavera successiva i Maghur furono cacciati dai loro pascoli sul Mare dei Fiori e sterminati, sicuramente un segno che la stella di Moglai Khan era in ascesa.

Oggi Bargha è circondata da tassi, frassini e querce, oltre che a numerosi cespugli, i quali proteggono la collinetta dai pungenti venti invernali; tutti piantati dal Khan Dorato per onorare e proteggere la sua corte invernale. Alcuni degli alberi provengono da luoghi lontani come il Granducato di Karameikos o l'Impero di Thyatis, così come alcuni dai vicini Darokin e Vestland. Un chiaro segno dei poteri degli sciamani e degli Hakomon del Khan è che nessun albero è alto meno di 15 metri, alcuni addirittura 30.

L'ubicazione della corte d'inverno a Bargha è meno strana di quanto possa sembrare a prima vista: la sua vicinanza ai fiumi Streel e Krandai la rende un eccellente centro di comunicazione in inverno, quando i cumuli di neve rendono spesso estremamente pericolosi i viaggi via terra. I punti di riferimento posti lungo le sponde dei fiumi in inverno permettono di rintracciare quasi sempre il corso del fiume, anche se coperto di neve.

Viaggiando lungo i corsi d'acqua ghiacciati, i cavalieri del Khan Dorato possono raggiungere qualsiasi possedimento delle varie tribù in tempi relativamente brevi.

E, per contro, i khan tribali che desiderano comunicare con Moglai possono stare certi che i loro messaggeri riescano a trovarlo senza perdersi.

Terra delle Sabbie Nere

Questa distesa morente è ricoperta da grossi massi e una spessa sabbia nera. In pochi si avventurano in essa poiché si crede che sia la dimora di spiriti maligni e altre creature malvagie.

Sin dal disastro avvenuto a Glantri è rimasta una terra di morte e decadenza, un luogo in cui non cresce nulla e dove creature non morte vagano per le sue distese vuote, chiamando a sé coloro che si scoprono senza riparo.

La Terra delle Sabbie Nere è evitata e temuta dalla maggior parte degli ethengariani, ma è anche il luogo in cui i Khan vengono sepolti. Per chi ne conosce la strada infatti, la Terra delle Sabbie Nere contiene un portale per il Mondo degli Spiriti. Il portale si trova in cima alla Montagna del Mondo, un vasto massiccio imponente dove riposano i corpi dei Gran Khan, qui uno stretto ponte collega la Montagna del Mondo al Mondo degli Spiriti.

La Terra delle Sabbie Nere è anche la fonte del Vento della Follia Oscura, uno strano vento gelido che soffia attraverso le steppe, causando negli uomini e negli animali attacchi di furiosa pazzia che durano 1d4+1 ore. Fortunatamente, il vento soffia raramente (una o due volte l'anno) e di solito è preceduto da lampi visibili sulla Terra delle Sabbie Nere. Quando ciò accade, gli ethengariani nelle vicinanze si allontanano rapidamente in cerca di riparo.

Geografia dei Khanati di Ethengar

I Fiumi

I fiumi delle steppe sono poco profondi, larghi e a flusso lento. Scorrono dalle montagne e dalle colline circostanti e spesso rompono gli argini in primavera, quando le acque del disgelo li rinforzano. I fiumi seguono l'orografia della terra a ovest per unirsi al fiume Streel prima di correre a sud e sfociare nelle Terre Brulle.

Il viaggio lungo i fiumi in estate avviene tramite chiatte dal basso pescaggio, mosse da vele o pagaie a poppa. Tuttavia poche di esse navigano nei fiumi, poiché gli ethengariani preferiscono viaggiare a cavallo, ma occasionalmente il Khan Dorato se ne serve per viaggiare lungo il fiume Krandai, mentre caccia la selvaggina lungo le rive con i suoi falchi.

In inverno i fiumi si gelano, trasformandosi in vere e proprie strade naturali per gli ethengariani.

Flora e Fauna

Locali

Flora: Sebbene la nazione sia composta principalmente da praterie sparse, qua e là crescono gruppi di alberi di Tobia che offrono riparo dalla calura estiva. Questi alberi filiformi sono curati dagli sciamani che ne controllano l'abbattimento, essi infatti forniscono agli ethengariani la materia prima per la costruzione di archi e yurte. Gli oggetti realizzati con questo legno sono considerati dotati di proprietà speciali e sono molto ricercati.

Le colline e le montagne che circondano le steppe forniscono la maggior parte del legname utilizzato dagli ethengariani. Gli alberi abbattuti vengono poi portati nei Khanati per fabbricare archi, yurte e carri.

Nelle zone umide del Mare dei Fiori, di Chagon-Nah, della Distesa dei Boccioli e delle Terre di Erba Viola, vengono coltivati miglio selvatico e orzo, che vengono poi immagazzinati per nutrire le mandrie in inverno.

Fauna: Nelle steppe si trova ogni tipo di animale: in estate i lupi vagano nelle steppe cacciando mandrie di capre selvatiche, yak, cervi e stambecchi. Sono comuni anche i cani selvatici, così come orsi, cinghiali, cavalli, leoni, linci, pantere, lucertole e ragni. Anche la piccola

selvaggina, come conigli e gerbilli, è presente numerosa, e grandi quantità di pesci popolano i fiumi delle steppe.

Mostri: Il numero di mostri nelle steppe varia notevolmente. Solitamente sono più attivi in estate e in autunno, quando lasciano le colline circostanti per cacciare selvaggina e inseguire le mandrie degli ethengariani.

A causa della diversa natura delle terre che circondano le steppe, è possibile incontrare quasi ogni tipo di creatura: di tanto in tanto si possono vedere draghi volare sopra le montagne, e grifoni e viverne rappresentano un problema costante per qualsiasi clan che detenga i pascoli vicino alle colline o alle montagne. Le creature evocate dai maghi di Glantri occasionalmente scappano e creano scompiglio nei Khanati, e talvolta pericolosi mostri cacciati dalle miniere dai nani di Casa di Roccia si riversano nelle steppe.

Via del Commercio Terrestre

La Via del Commercio Terrestre passa attraverso i Khanati di Ethengar per collegare Darokin con le Terre di Heldann, Casa di Roccia, le Terre del Nord e oltre. Un tempo viaggiare attraverso le steppe era pericoloso quanto attraversare le Terre Brulle e le carovane temevano di venir attaccate da gruppi di ethengariani ma, dopo l'ascesa al potere di Moglai Khan, le steppe sono diventate una delle zone più sicure di tutto il percorso. Il Khan Dorato ha da tempo decretato che tutti i mercanti che paghino il pedaggio richiesto (25 MO a carro e 5 MO per mulo o altra bestia da soma), possano passare indisturbati; l'assenza di brigantaggio infatti, consente alle carovane di transitare in sicurezza, ma l'accesso alle steppe viene vietato a chiunque si opponga al tributo.

In passato un mercante si rifiutò di onorare il pedaggio, colpendo un messaggero del Khan Dorato. Si ritrovò, con la sua intera carovana, costretto a tornare nelle Terre Brulle, dove un'orda di goblin assetati di sangue e oro lo fece pentire gravemente di non aver pagato. Da allora nessun mercante è stato così sciocco da tentare di intrufolarsi nelle steppe; è altamente improbabile che chiunque voglia aggirare il Khan Dorato possa sopravvivere per vantarsene!

Stazioni di Posta: Ogni 36 km il Khan Dorato ha fatto costruire delle belle e sontuose stazioni di posta per soddisfare le esigenze dei viaggiatori e fornire loro un luogo dove riposare. Le stesse vengono utilizzate anche dai messaggeri del Khan come luoghi di ristoro e di cambio delle cavalcature. Numerosi superbi cavalli vengono tenuti pronti all'uso per qualsiasi messaggero del Khan Dorato. Sostituendo i cavalli ogni 36 km, un messaggero può coprire oltre 300 km in un giorno e, se viaggia anche di notte, si aggiungono ulteriori 80 km.

Tratti Lastricati: Al fine di promuovere il commercio e accelerare le comunicazioni durante l'estate, il Khan Dorato ha ingaggiato nani di Casa di Roccia per far lastricare le strade, e gli schiavi catturati dalle Terre di Heldann contribuiscono con la loro manodopera.

I lavori sono già iniziati sulla strada che costeggia il fiume Streel. Il tratto settentrionale si estende da Bargha alle terre degli Uighur e il tratto meridionale si estende per 36 km da Bargha. Un ampio ponte di legno ha recentemente sostituito il traghetto che attraversava il fiume Krandai a sud Bargha.

I lavori avrebbero dovuto iniziare anche lungo le rive del fiume Krandai fino a Casa di Roccia, ovviamente i nani si sono mostrati riluttanti a migliorare quella che potrebbe rivelarsi una via per un'invasione.

Merci: Le merci scambiate dagli ethengariani sono principalmente cavalli, capre, bestiame vario e pelletteria. In primavera il bestiame viene condotto nelle nazioni circostanti dove viene scambiato con ferro, acciaio e metalli preziosi. In generale gli ethengariani nutrono scarso interesse per i cosiddetti prodotti civilizzati delle terre vicine, sebbene le sete siano apprezzate per confezionare vestiti per i Khan e i loro servitori. Come in tutti i rapporti di Ethengar, il commercio è di secondaria importanza: la raccolta di informazioni sugli eventi delle nazioni confinanti resta l'imperativo principale nascosto dietro qualunque missione.

La Politica Estera del Khan Dorato

Come riportata da
Subatai il Bratak

“Il destino del Khan Dorato è di governare il mondo. È stato predetto dagli spiriti e nessuno può dubitare della loro saggezza.

“Ma il nostro nobile Khan non è uno sciocco, sa che scagliarsi in una guerra contro gli Esterni significa andare verso il disastro.

“Hulagu Khan è cieco a tutto tranne che alla sua gloria. Si strappa i capelli nei suoi sforzi per guidare gli Uighur contro le Terre di Heldann.

“Ha ragione, vincerà, ma il resto del mondo verrà messo in allerta dalla nostra potenza, e allora potrebbero anche unirsi per attaccarci. Ecco perché Hulagu Khan e gli altri Khan devono rendersi conto che la nostra vittoria finale può arrivare solo attraverso un'attenta pianificazione e preparazione.

“Moglai Khan questo lo sa. Ha viaggiato tra gli Esterni e conosce molte delle loro usanze. Conosce la loro forza militare e come la sprecano in battaglie campali. La sua visione è ampia; un giorno sarà il Khan del mondo intero e tutti i Khan delle altre terre si inchineranno davanti a lui.

“Il nostro potente Khan manda i suoi Bratak a cercare i migliori passi attraverso le montagne e le colline, scoviamo i pascoli più verdi in modo che i nostri cavalli possano nutrirsi mentre avanziamo nelle terre degli Esterni. I Bratak redigono molte mappe durante i loro viaggi, tracciando il terreno e segnando dove si trovano le forze degli Esterni, con queste i nostri guerrieri a cavallo potranno penetrare nelle loro terre e cacciarli.

“Tutti gli usi e i punti di forza degli Esterni ci saranno presto noti, ma il nostro Khan sa che serve di più per conquistarli che sconfiggerli sul campo di battaglia. Non è forse suo nonno, Toktai Khan, che dovette ritirarsi dalle mura di Hayavik perché mancavano i mezzi per distruggerle? Con l'aiuto dei nani, il potente Khan sta costruendo macchine d'assedio e addestrando guerrieri ad usarle e, sebbene queste vie ci siano estranee, riconosciamo che sono necessarie se vogliamo riuscire a conquistare le terre degli Esterni.

“Il nostro glorioso Khan è saggio anche per altri motivi: sa che gli Esterni vedono la nazione unita di Ethengar come una grande minaccia, quindi si sforza di presentarci come una nazione pacifica, lottando per superare il nostro barbaro passato. Le piccole incursioni dei nostri guerrieri a cavallo le fa passare per le azioni di Khan tribali ribelli, che si rifiutano di abbandonare le vecchie usanze.

“Agli Esterni, il nostro Khan si presenta come uno di loro: un uomo che vuole solo promuovere la pace e gli scambi. Ha lastricato la Via del Commercio Terrestre dicendo loro che serve per favorire i grassi mercanti che attraversano la nostra terra. Ma sappiamo che serve ad aiutarci a muovere rapidamente le nostre forze quando attaccheremo. Accoglie gli Esterni alla sua corte non per emularli, ma per imparare tutto ciò che può da loro, e contemporaneamente gli nasconde il suo vero destino. Si mostra come un sovrano benigno che cerca di portare una nuova, stabile vita al suo popolo.

“Ma sotto il velo della cosiddetta civiltà, si cela il più grande guerriero che abbia mai cavalcato sul Mare d'Erba. Chiedi ai fantasmi dei Maghur e degli Hajik se dubitano delle mie parole.”

Relazioni con le Altre Nazioni

Darokin: L'ascesa di Moglai Khan ha contribuito parecchio nel placare i timori di Darokin; la Via Commerciale Terrestre è attualmente molto più sicura e le nuove politiche commerciali di Moglai Khan hanno avvantaggiato molte delle famiglie di mercanti. Al momento Darokin non sente alcuna minaccia reale da parte degli ethengariani e adotta la politica di aspettare e vedere.

Emirati di Ylaruam: Le differenze religiose separano i due paesi e, sebbene gli ethengariani abbiano dei legami con i Makistani, la fede degli yleri in un solo Immortale viene vista come sciocca e offensiva nei confronti degli altri Immortali. La distanza geografica tra i due paesi contribuisce a mantenere le relazioni distaccate.

Terre di Heldann: La lunga storia di aggressioni ethengariane ha portato le Terre di Heldann a vivere temendo costantemente gli attacchi. Le frequenti

incursioni della tribù Uighur hanno respinto gli heldannici oltre i confini delle steppe, alimentandone il sentimento di sospetto. Le relazioni con le Terre di Heldann si possono descrivere come un misto di paranoia e odio reciproco.

Principati di Glantri: I maghi di Glantri sono stati a lungo diffidenti verso le intenzioni di Ethengar. Le passate invasioni, e le occasionali incursioni al confine, sono servite solo ad intensificare questo sentimento.

Le colline aride e scoscese dei Monti Colossus rappresentano un grosso ostacolo a qualsiasi invasione, ma le spie del Khan hanno recentemente mappato il corso d'acqua del fiume Dol-Anur, riportando la possibilità di sfruttarlo per un attacco invernale nel nord dei Principati.

Qualunque immigrazione di ethengariani a Glantri è stata vietata, e ronde armate vicino al confine orientale sono costantemente alla ricerca di coloro che tentano l'ingresso nei Principati.

L'odio dei glantriani per i chierici ha reso la nazione la principale preoccupazione del Khan Dorato. Suoi agenti, noti come i Diecimila Pugni del Khan, attraversano spesso il confine per diffondere clandestinamente la religione. Nulla porterebbe più gioia al Khan Dorato della distruzione di quest'odiata terra di maghi, infatti qualunque glantriano sorpreso nelle steppe viene ucciso immediatamente.

Anche il Principe di Krondahar, sebbene di discendenza ethengariana, è considerato un traditore del suo popolo e del suo retaggio, e architettare la sua morte sarebbe un piacere per il Khan Dorato. Ogni glantriano sorpreso nelle steppe viene immediatamente giustiziato.

Casa di Roccia: Le relazioni tra le due nazioni sono neutrali: i nani non percepiscono alcuna grave minaccia dai loro vicini settentrionali, contemporaneamente gli ethengariani hanno poco interesse per le montagne rocciose di Casa di Roccia. L'odio comune per i glantriani li ha avvicinati, e occasionalmente mercenari nanici contribuiscono alle incursioni di confine contro Glantri.

Durante la sua visita a Casa di Roccia, Moglai Khan fece amicizia con alcuni nani. Gli stessi che ora lo aiutano a pavimentare

Politica e Rivalità

la Via del Commercio Terrestre, a costruire macchine d'assedio e ad addestrare gli ethengariani ad usarle.

Vestland: Le relazioni politiche e commerciali con Vestland sono cordiali. Tuttavia spie ethengariane a Rhoona si travestono da mercanti di cavalli e capre, fornendo alloggio ad altri ethengariani che portano il loro bestiame per la vendita. Il culto di Cretia è molto radicato qui, ed è presente anche un tempio in città.

Occasionalmente si verificano incursioni ai confini, ma si tratta sempre di piccole scaramucce dove gli ethengariani si ritirano rapidamente nelle steppe.

Le Terre Brulle: Le orde umanoidi che abitano questa regione desolata sono costantemente in guerra con Ethengar. I predoni di Hobgoblandia e Orchettigiallia che si avventurano nelle steppe per razzciare la Via del Commercio Terrestre, vengono frequentemente attaccati dai guerrieri a cavallo ethengariani.

Oktaï Khan dei Taijit organizza finte incursioni nelle Terre Brulle, usandole come copertura per i suoi rapporti segreti con gli umanoidi (vedi "Le Tribù" più avanti in questa sezione).

Altre nazioni: Le nazioni che non confinano direttamente con le steppe guardano agli eventi che vi si svolgono con un distaccato interesse; ed è proprio tra queste nazioni che le politiche del Khan Dorato hanno avuto il maggior effetto. Le nazioni infatti, sarebbero più felici se il Khan non esistesse, ma il suo presentarsi come personalità stabilizzatrice ha contribuito molto nel dissipare i loro sospetti.

Il Potere del Khan Dorato

Il Khan Dorato sedeva sul suo cuscino di stato e guardava dall'alto in basso i Khan seduti sulla piattaforma davanti a lui.

Dietro di loro i servitori erano adagiati su dei cuscini. Gli unici le cui teste erano più alte del Khan Dorato erano le due guardie che stavano dietro di lui, e il mago Ylari vestito di scuro alla sua destra.

"Notizie dai nostri Bratak a Glantri?"

Oktaï Khan si inchinò. "Il principe Jaggat spinge ancora per la guerra, e il traditore principe Jherek mette in guardia contro una simile guerra, ma le sue motivazioni sono, come sempre, viste con



sospetto. Tuttavia, gli altri principi sono troppo coinvolti nelle loro ricerche magiche per voler essere infastiditi dalla crociata di Jaggat. Così viene tenuto a freno."

Il Gran Khan annuì. "Più a lungo discutono, meglio è. Non siamo pronti per una guerra di tale portata. Continuerai a tormentare le loro pattuglie per distrarli mentre i Pugnî attraversano il confine."

"Hulagu Khan, richiamerai i tuoi guerrieri a cavallo dalle terre del nord. Tienili al confine."

L'enorme figura di Hulagu Khan si sporse in avanti: "Mio signore, i miei guerrieri si indeboliranno se non uccidono gli heldannici. Siamo una tribù combattente. Non ci sediamo nel lusso ad ingrassarci finché ci sono nemici da combattere."

Gli occhi di Moglai Khan si strinsero in sottili fessure. "Farai ciò che ti è stato detto, Khan degli Uighur. I tuoi guerrieri attaccheranno quando lo dirò io, o cesseranno di esistere! Se mi disobbedirai, i loro corpi nutriranno gli avvoltoi e tu sentirai stringere la corda d'arco!"

Hulagu Khan si gettò in avanti in modo che la sua testa toccasse terra. "Ascolto e obbedisco, possente Khan. Desidero solo servire."

Il governo dei Khanati è un'autocrazia. La parola del Gran Khan è legge. Stabilisce le politiche e i Khan minori le eseguono. Nessuno discute con il Gran Khan, ma chiunque può esprimere la sua opinione e, che il Gran Khan la tenga in considerazione, dipende solo da lui. Sebbene i Khan abbiano scelto Moglai Khan come Khan dei Khan, non hanno alcun potere su di lui e il meglio che possono fare è offrire consigli. Alcuni Khan hanno più influenza su Moglai di altri: coloro che realizzano i suoi desideri, e

che danno buoni consigli, guadagnano la sua stima. (Per la relazione dei Khan con il Gran Khan vedi "Le tribù".)

I Khan non hanno un vincolo di tempo prestabilito quando dover essere presenti alla Corte del Khan d'Oro, se Moglai Khan vuole il loro consiglio vengono convocati. Tutti i Khan inviano dei consiglieri a corte per agire come loro rappresentanti e riferire sugli eventi che vi accadono e, per evitare che un Khan guadagni più influenza di un altro, i Khan di solito si impegnano a rendere omaggio almeno quattro volte l'anno. Per prassi tutti i Khan presiedono a corte durante le feste principali.

Lontano dalla Corte Dorata i Khan governano le loro tribù, agendo per assecondare i desideri del Gran Khan, o almeno dando l'impressione di farlo mentre vanno avanti con i propri piani. Hanno potere assoluto sulle proprie tribù, ma sempre soggetto alla volontà del Gran Khan.

I Khan hanno i propri consiglieri e spie che li tengono informati delle azioni degli altri Khan e degli eventi che accadono alla Corte Dorata.

Le Tribù

I veri obiettivi dei Khan tribali sono riportati di seguito. Solo i servitori più stretti e fidati dei Khan sono a conoscenza di queste informazioni, e comunque non sanno tutto. All'inizio della campagna, tutti i personaggi giocanti, indipendentemente dalla tribù a cui appartengono, non conoscono nessuna delle seguenti informazioni.

Bortak

Khan: Batu Khan
Indole: Macchinatori

Batu Khan un giorno spera di essere il Khan dei Khan. Il suo matrimonio con Bakai, la figlia di Moglai Khan, lo colloca nella linea di successione dopo la morte di Moglai. Sembra essere uno dei più forti sostenitori di Moglai Khan, esprimendosi spesso contro i desideri bellicosi di Hulagu Khan.

Batu Khan cerca costantemente di indebolire i Kiyat ingaggiando predoni gnoll dalle colline del Vestland per attaccare i loro accampamenti. Batu non è già riuscito ad avvelenare Manghai, figlio di Moglai Khan (sposato con la figlia del Khan dei Kiyat). È probabile che ci riproverà visto che Manghai è un ostacolo alla sua successione.

Alleati: Batu sta segretamente incoraggiando Hulagu Khan ad attaccare le Terre di Heldann mentre spera di distogliere l'attenzione dai suoi piani, provocando una spaccatura tra le tribù. Sacrificherebbe volentieri gli Uighur per rafforzare la propria posizione, se necessario.

Batu Khan sostiene il cugino di Moglai Khan, Ortu, nei suoi tentativi di strappare il potere a Moglai Khan. Niente sarebbe più congeniale per Batu Khan che una guerra civile per fare a pezzi i Murkit.

Kaerut

Khan: Huaji Khan
Indole: Marionette Hakomon

Il vero leader dei Kaerut è Bakalgu il Distruttore, uno dei più fedeli alleati di Moglai Khan. Huaji Khan fino a due anni fa era un forte sostenitore della politica di Hulagu Khan di attaccare le Terre di Heldann ma, su ordine di Moglai Khan, Bakalgu lanciò un incantesimo di Charme su Huaji, e da allora lo ha manipolato per dare il suo pieno sostegno al Khan Dorato.

Gli emissari uighur di Hulagu furono cacciati e da allora i Kaerut affinarono la loro indipendenza. Cosa che Moglai Khan ha incoraggiato, poiché tutti i Khan che cercano alleati contro Moglai tentano

inevitabilmente di portare i Kaerut alla loro causa. In ogni caso il Khan Dorato viene a conoscenza di tali complotti molto rapidamente.

Alleati: i Kaerut sono alleati dei Murkit, degli Uighur e degli Yugatai. Sotto l'influenza di Bakalgu, Huaji Khan mette in guardia contro atti avventati da parte degli Uighur. Il controllo esercitato da Bakalgu su Huaji Khan è sottile: è riuscito a convincere gli altri Khan che la lealtà di Huaji Khan al Gran Khan è semplicemente una questione di convenienza politica.

Kiyat

Khan: Kadan Khan
Indole: Portatori di uno Spirito Malvagio

Kadan Khan è stato magicamente imprigionato nove mesi fa da Jaku il Trasformista, uno spirito malvagio (vedi "Il Mondo degli Spiriti" a pagina 37) dalla Terra delle Sabbie Nere. Jaku ha assunto la forma di Kadan Khan e da allora ha guidato i Kiyat. A prima vista i Kiyat sono forti sostenitori del Khan Dorato, ma sotto sotto lavorano per portare avanti il malvagio proposito di Jaku. Il figlio di Moglai Khan, Manghai, è il primo nella successione per la carica di Gran Khan; attraverso di lui, Jaku, spera di piegare l'intera nazione Ethengar al suo volere. Quando i tempi saranno maturi, "Kadan Khan" annuncerà Manghai come suo erede, prenderà possesso del corpo di Manghai con un incantesimo di Giarra Magica e ucciderà il corpo di Kadan Khan. Nel suo nuovo ruolo tenterà quindi di usurpare il potere.

Fino ad allora Jaku si accontenta di aumentare l'influenza di Cretia, il suo mentore Immortale, costruendole un tempio a Rhoona (Vestland) e convertendo quanti più seguaci possibile.

Alleati: Jaku non ha alleati, ma sembra essere un fedele sostenitore del Gran Khan. Con vari mezzi arcani, mantiene febbrile il desiderio di Hulagu Khan di uccidere gli heldannici, sfruttandolo per sviare l'attenzione dalle sue stesse attività.

Murkit

Khan: Moglai il Khan Dorato
Indole: Cauti Imperialisti

La maggior parte della tribù Murkit sostiene fermamente Moglai Khan. L'unica opposizione viene dal cugino di Moglai, Ortu, e dai suoi stretti sostenitori.

Ortu è il figlio di Atikai, lo zio che tentò di dare la caccia a Moglai Khan. Ortu sta incoraggiando Hulagu Khan ad attaccare le Terre di Heldann poiché crede che indebolirà la posizione di suo zio con le altre tribù. Finora, non ha fatto mosse aperte contro di lui, ma la sua pazienza si sta esaurendo. Crede che i Bortak lo aiuteranno se dovesse sollevarsi apertamente.

Taijit

Khan: Oktai Khan
Indole: Spie Glantriane

Oktai Khan è risentito con il Khan Dorato per non aver vendicato la morte di suo padre per mano degli Yakka. Il suo odio è peggiorato nel corso degli anni e, nel tentativo di vendicarsi, si è alleato con il Principe Jherrek di Krondahar dei Principati di Glantri (vedi ATL3). Crede che il principe lo sosterrà se si muoverà apertamente contro il Gran Khan, ma prima vuole indebolire i suoi vicini del nord, gli Yugatai, che sono suoi forti sostenitori.

Oktai Khan ha molte spie glantriane all'interno del suo accampamento. Li tiene informati sui movimenti dei Diecimila Pugni di Khan attraverso il confine, e riferisce anche sulle attività della tribù Yugatai, avvertendo i glantriani di qualsiasi attività transfrontaliera. Inoltre le spie glantriane che entrano nei khanati vengono aiutate ad attraversare il confine dai fidati servitori di Oktai.

Alleati: sebbene sia formalmente alleato con gli Yugatai, fa poco per aiutarli. Alimenta il loro odio per i Glantriani, e spesso lo usa per attirarli in imboscate glantriane sui Monti Colossus.

Oktai Khan usa anche spedizioni di caccia nelle Terre Brulle come copertura per nascondere i suoi incontri con

Politica e Rivalità

Moghul-Khan di Orchettigiallia (vedi ATL 5). Paga gli umanoidi per attaccare e tormentare gli Yakka e il denaro usato proviene dalle merci sottratte alle carovane che attraversano le Terre Brulle: i servitori più fidati di Oktai Khan attaccano alcune delle carovane che dovrebbero proteggere, e la perdita può essere facilmente attribuita ai predoni umanoidi.

Uighur

Khan: Hulagu Khan

Indole: Estremamente Aggressivi

Hulagu Khan è passato dall'essere il più fedele sostenitore di Moglai Khan a suo contestatore. Hulagu pensa che sia il suo destino attaccare le Terre di Heldann poiché questo renderà potente la sua tribù. La verità è che Jaku il Trasformista (vedi "Khan e Personalità" a pagina 27) sta influenzando i sogni di Hulagu con mezzi arcani. Qualsiasi dubbio che Hulagu Khan possa avere sulla sua linea di condotta viene sradicato da Jaku e sostituito con un odio irrazionale verso gli heldannici.

La distruzione degli unici alberi che crescono sulla terra degli Uighur da parte dei coloni heldannici ha ulteriormente aggravato il rancore di Hulagu Khan. Quasi reso pazzo dalle visite oniriche del demone, Hulagu Khan vede la Corte Dorata come un gruppo di molli, pigri, buoni a nulla che hanno perso la voglia di combattere. È solo questione di tempo prima che Hulagu faccia qualcosa per la quale qualsiasi uomo sano di mente si pentirebbe.

Alleati: Formalmente Hulagu Khan non si trova a corto di alleati: i Bortak, i Kiyat, i Kaerut e gli Ortu lo seguono tutti ma, sfortunatamente per Hulagu, al momento nessuno di loro vuole essere coinvolto in una guerra con le Terre di Heldann. Mentre i Kaerut predicano cautela, gli altri alleati continuano ad aizzarlo e Hulagu, nel suo stato confusionale, pensa che abbiano ragione.



Yakka

Khan: Chagatai Khan

Indole: Vendicativa

Chagatai Khan non ha dimenticato di essere stato costretto ad allearsi con Moglai Khan e gli odiati Taijit per non essere distrutto. Non ha nulla contro Moglai Khan, ma il suo unico rimpianto è che non ha distrutto i Taijit quando ne ebbe la possibilità. Chagatai riconosce Moglai come un grande leader e serve il Gran Khan al meglio delle sue capacità.

L'unica cosa su cui è in disaccordo con il Gran Khan è l'esistenza dei Taijit. Diffidato dall'attaccarli direttamente, a Chagatai Khan piace inviare i suoi guerrieri a cavallo nelle terre dei Taijit per causare tutti i problemi che possono.

Gli Yakka hanno recentemente subito attacchi umanoidi dalle Terre Brulle e Chagatai Khan sospetta che i Taijit ne siano responsabili, ma non ha prove da portare davanti al Gran Khan.

Alleati: gli Yakka sono alleati dei Murkit. Non hanno ulteriori alleanze poiché nessun altro vuole distruggere i Taijit.

Yugatai

Khan: Temur Khan

Indole: Anti Glantriani

Temur Khan si è alleato con Moglai Khan perché crede che il Khan Dorato abbia il potere di proteggere i Khanati dall'aggressione glantriana. È felice di seguire la politica di Moglai di aspettare fino a quando i tempi non siano maturi per un attacco in forze, ma spesso spinge i goblin Gostai oltre il confine per avere una scusa per invadere Glantri. Sta diventando sempre più sospettoso della velocità della risposta dei glantriani, ma crede che la causa sia una spia nel suo campo. Non sospetta ancora che siano i suoi alleati Taijit a tradirlo costantemente con i glantriani.

Alleati: Temur Khan è alleato dei Taijit, i quali ritiene odino i glantriani tanto quanto lui. Sostiene il Khan Dorato, ma preferisce occuparsi personalmente degli affari con Glantri. Temur Khan è anche alleato dei Kaerut, con i quali gli Yugatai organizzano spedizioni contro i goblin Gostai.

La Vita degli Ethengariani

In quanto popolo nomade, la tipica tribù ethengariana non ha un insediamento permanente. Il sito di un accampamento invernale viene solitamente scelto in primavera, dopo che il Khan ha consultato i suoi sciamani e hakomon. Raramente questo sito è lo stesso dell'anno precedente. Solo la Corte Dorata ha sede ogni anno nello stesso luogo.

Nel corso dell'anno, un clan si sposterà attraverso le terre della propria tribù. La posizione dell'accampamento di un Khan viene trasmessa oralmente quando un clan incontra un altro sul Mare d'Erba e, poiché è insolito per qualsiasi clan viaggiare per più di un giorno prima di attrezzare un campo, è possibile localizzare qualsiasi clan semplicemente perlustrando una particolare area.

UN ANNO NEL CLAN

Temujin

È primavera: le gelate invernali sono finite e le nuove piante cominciano a rendere verde la terra. La festa di primavera è un'occasione di allegria dopo le fatiche dell'inverno. Huaji Khan è stato generoso quest'anno, aumentando il numero di bestiame affidato alle cure del clan, e i nuovi animali vengono contrassegnati con il marchio del clan. Come per tutti i clan ethengariani, anche il marchio Temujin è una variazione del marchio tribale chiaramente riconoscibile come marchio Kaerut, e consente di identificare gli animali come appartenenti al Clan.

Prima che la festa sia finita, il Khan informa tutti i capi clan dell'ubicazione del prossimo accampamento invernale: sarà lungo le sponde del fiume Streel, al confine con le terre dei Murkit.

Sapendo ciò Temujin, un veterano forgiato da molti inverni, si prepara a guidare il suo clan ad ovest verso le Terre di Erba Viola.

La yurta di Temujin è montata su un enorme carro con passo di 12 metri, assi spesse come l'albero di una nave, e ventidue yak a tirarlo. Il resto del clan mette i loro averi nelle casse e smantella le yurte, caricando tutto in carri più piccoli, ciascuno trainato da uno yak o da uno dei tre cammelli del clan.

Nel giro di un'ora il clan è in movimento, e un grande pennacchio di polvere riempie il cielo dietro di loro. Altrove altre nuvole segnano il passaggio degli altri clan della tribù e per tutto il

giorno viaggiano attraverso le steppe, con gli uomini e le donne che pascolano i cavalli, le capre e le pecore del clan, mentre i bambini e gli anziani viaggiano nei carri.

Il viaggio procede a passo lento, gli animali pascolano lungo il cammino e, verso fine giornata, il clan si ferma vicino a un piccolo ruscello. I cavalli sono soddisfatti dell'erba e quindi il sito è considerato benedetto. Gli animali possono vagare liberamente, mentre viene allestito l'accampamento e lo sciamano del clan prepara le sue offerte agli spiriti.

L'Accampamento: La mappa (vedi copertina interna del modulo) mostra l'allestimento tipico dell'accampamento di un clan.

Gli animali pascolano vicino alle yurte, i cani e i bambini del clan impediscono alle pecore, agli yak e alle capre di allontanarsi troppo, mentre i cavalli possono andare dove vogliono poiché risponderanno ai richiami e ai fischi.

1. Yurta del Capo Clan: Questa yurta è una costruzione permanente che si estende per 12 metri. Viene tolta dal grande carro e fissata al suolo con pioli di legno e tiranti. È ricoperta di feltro e ha vari disegni astratti ricamati all'esterno. Al centro vi è il palo che sostiene il tetto. Una fossa viene scavata vicino al centro per ospitare il fuoco, e il fumo viene fatto uscire da un foro nella parte superiore della yurta. Cuscini e tappeti vengono sparsi sul pavimento vicino al braciere con tavoli bassi interposti tra di loro. I giacigli vengono posizionati lungo i lati della yurta, e tende possono essere tirate per garantire la privacy prima di coricarsi.

La yurta funge da casa per il capo clan e la sua famiglia stretta. Se il meteo è ostile, i pasti vengono cucinati sul focolare, altrimenti si cucina all'aperto. Il clan si riunisce qui di notte per raccontare storie, cantare, fabbricare e mantenere armi e attrezzature.

2. Yurte Familiari: Queste yurte ospitano le altre unità familiari del clan, una tenda per ogni nucleo. Queste yurte sono abilmente costruite con un telaio in vimini ricoperto da del feltro spesso. Il feltro è realizzato con peli di animali pestati ed è quasi totalmente antivento e impermeabile. Sono versioni più piccole della yurta del capo clan e tendono a non avere alcuna decorazione.

3. Yurta dello Sciamano: Se il clan ha uno sciamano, lui o lei vive in una yurta simile alle yurte di famiglia. Ha un pennacchio di crine di cavallo che spicca dalla sua sommità ed è decorato con sigilli mistici e teschi di animali.

4. Il Grande Carro: Trasporta la yurta e i beni del capo clan. Quando il clan si muove, la yurta viene fissata saldamente ad esso con delle corde mentre, quando viene allestito il campo, la yurta viene sollevata e posata a terra. Chiunque nel clan assiste a questo compito, onorando il capo clan assicurandosi che la sua yurta non venga mai smantellata.

5. Carri: Questi vagoni più piccoli sono costruiti in legno e ricoperti di feltro. Portano le yurte piegate, le casse e altre attrezzature del clan.

6. Tende da Sole: Si tratta di coperture in feltro sospese su pali di legno. Forniscono un posto dove sedersi al riparo dal calore del sole o dalla pioggia.

7. Frangivento e Fuochi: I pasti per l'intero clan vengono cucinati qui, tempo permettendo. Lo schermo in feltro funge da frangivento, proteggendo il fuoco dai forti venti che spesso soffiano attraverso le steppe.

8. Stendardo del Clan: Qui sventola sempre uno stendardo raffigurante l'emblema del clan.

In primavera il pascolo è generalmente buono, quindi il Clan Temujin rimane nell'accampamento per una settimana. Alcuni degli animali sono tenuti legati per fornire il latte, mentre altri possono vagare più lontano. Durante il giorno, i membri della tribù preparano trappole per catturare piccoli animali e controllano la posizione delle mandrie, prima di uscire a cacciare selvaggina più grande con i loro archi.

I passatempi includono corse e spettacoli di acrobazie a cavallo, incontri di wrestling e gare di tiro con l'arco. Dopo una settimana i pascoli vicino al campo diventano più magri ed è ora di ripartire.

Il clan continua a spostarsi verso ovest e scende nelle Terre di Erba Viola. Una volta qui, viene concesso ai cavalli di scegliere la strada e, per il resto della primavera, il Clan Temujin sposta l'accampamento di settimana in settimana.

La Vita degli Ethengariani

Con l'arrivo dell'estate, l'erba s'ingiallisce e diventa necessario che il clan si muova più spesso. Un giorno i cavalli portano il gruppo attraverso il sentiero di un clan della tribù Yugatai. Il clan Yugatai è più numeroso, quindi Temujin si allontana gentilmente.

Il giorno successivo arriva un cavaliere Yugatai per sfidare il Clan Temujin a una partita di polo. I clan decidono di incontrarsi dopo il loro prossimo spostamento e il gioco inizia. Il clan Temujin vince, con grande dispiacere degli Yugatai, ma questi hanno un'altra sfida da proporre.

I nomadi lupo Gostai sono stati avvistati a nord, quindi Akjin degli Yugatai suggerisce una caccia al goblin. Il vincitore sarà il clan che ne uccide il maggior numero.

Uno dei bratak del Clan Temujin individua presto le tracce dei goblin e i guerrieri a cavallo dei due clan lo seguono per mezza giornata, il resto si è spostato più a sud in cerca di nuovi pascoli. Gli yak dei goblin vengono avvistati e i guerrieri a cavallo si muovono per accerchiarli, tenendo d'occhio i guerrieri lupo. Alcuni guerrieri lupo cavalcavano in avanti per proteggere la loro mandria, ma vengono disarcionati dalle frecce. Gli yak fuggono numerosi quando arrivarono altri guerrieri lupo. La schermaglia è lunga e dura, ma i goblin scappano e non fanno ritorno.

Il clan Temujin ha nuovamente battuto il clan Yugatai, ma a caro prezzo. Temujin giace morto, con la gola squarciata dalle zanne di un lupo.

Il suo corpo viene riportato al nuovo accampamento, insieme a parte degli yak dei goblin. Gli Yugatai gli rendono omaggio e lasciano il clan a piangere per il suo capo. Il corpo di Temujin è coperto da una bassa struttura di legno mentre lo sciamano si reca nel Mondo degli Spiriti per prepararli ad accogliere Temujin nelle terre oltre la Yurta del Mondo. L'intero clan piange, bevendo molto Kurmiss e lamentandosi.

Il figlio di Temujin, Bektor, viene nominato capo clan. Il giorno successivo il clan Bektor si sposta, lasciandosi alle spalle il corpo di Temujin.

Nei mesi successivi il clan si sposta quotidianamente. Ad una fiera di cavalli che si tiene nel territorio Yugatai, scambiano

alcuni degli yak sottratti ai goblin con un bel stallone; vengono organizzati anche due matrimoni: uno con un membro Yugatai e uno con un Kaerut.

Il resto dell'estate passa tranquillo ma, con l'avanzare dell'autunno, il Clan Bektor viaggia quasi costantemente verso l'accampamento invernale, fermandosi solo per pascolare gli animali per un'ora o due al giorno.

Sono uno degli ultimi clan ad arrivare, quindi erigono le loro yurte ai margini dell'accampamento.

Il Campo Tribale

Le grandi yurte del Khan della tribù si trovano al centro dell'accampamento, accanto a quelle dei suoi parenti stretti e dei suoi servitori, e sono ricoperte di seta e tessuti d'argento come si addice al suo rango. Gli altri clan si accampano attorno al Khan in un grande cerchio, e le mandrie possono mescolarsi tra loro.

I servi del Khan si muovono tra le mandrie, tenendo nota del numero di capi di ogni clan su dei bastoncini da conteggio, che poi presenteranno al Khan.

Il clan Bektor si è comportato bene: ha aumentato la mandria di yak del Khan e ha portato uno stallone da aggiungere al suo allevamento. Bektor può aspettarsi di essere ben ricompensato dal Khan la prossima primavera.

Quanto è Grande Un Clan

La dimensione di un clan varia in base a una serie di fattori, non ultimo se è stato coinvolto in importanti controversie con altri clan! I clan possono essere notevolmente ridotti, o addirittura spazzati via, da malattie e guerre. La ricchezza di un clan è un altro fattore importante: più ricco è, più persone può permettersi di sostenere. Di seguito vengono riportate alcune linee guida approssimative per determinare la dimensione di un clan:

1d12 Famiglie allargate, ciascuna composta da:

1d6 Nonni

2d4 Genitori

1d4-1 Adulti non sposati

1d10+3 Bambini e adolescenti

2d6 Yurte (Le piccole famiglie usano una yurta, le famiglie più numerose possono averne due o tre)

5d4 Carri e Carretti (Il clan deve disporre di un numero di mezzi di trasporto sufficiente a spostare tutti i suoi averi)

100d10 Cavalli (Questa cifra può sembrare grande, ma bisogna tenere a mente che ogni guerriero a cavallo ha quattro cavalcature, e che la mandria include puledri e giovani cavalli)

20+5d6 Yak (Queste enormi bestie sono usate per trainare carri e per fornire carne, latte, lana, cuoio e feltro)

50d4 Pecore e Capre (Questi animali forniscono al clan carne, latte, cuoio e lana)

10+5d4 Maiali (Gli ethengariani amano la carne del maiale, ma questi non prosperano a causa dello stile di vita nomade)

Oltre ai precedenti, ogni clan ha molti animali e uccelli più piccoli: galline, conigli e simili. Questi vengono trasportati in gabbie di legno. Vale la pena far notare che solo i clan più grandi hanno mandrie delle quantità indicate in precedenza.

Ogni tribù contiene, a seconda delle dimensioni, da 25 a 100 clan. Ciò significa che durante i raduni molte migliaia di animali sono presenti, dando un'idea del motivo per cui gli ethengariani non possano mai rimanere nello stesso posto troppo a lungo.

La Corte Dorata

La corte del Khan Dorato è un grande insediamento nomade che viaggia attraverso le steppe durante i suoi trasferimenti in nuove località che avvengono quattro volte all'anno. Il disegno presente sulla mappa poster mostra la disposizione dettagliata della Corte a Xantha e a Chagon-Nah, dove risiede il Khan Dorato durante i caldi mesi estivi. La mappa a pagina 17 mostra lo schema della Corte a Xantha e Bargha.

La Corte ospita il Khan Dorato, i Keshak (la Guardia Imperiale di 1.000 guerrieri), i suoi consiglieri, la sua famiglia, i suoi animali da caccia e i clan Murkit che soddisfano le esigenze della Corte.

Come tutti gli accampamenti ethengariani, la Corte Dorata è una distesa di yurte, carri e mandrie miste di animali. Non esiste una dimensione prestabilita per la Corte poiché il numero di residenti varia costantemente; raggiunge la sua massima estensione durante l'inverno, quando tutti i clan Murkit vi si accampano intorno, mentre altre volte le sue dimensioni aumentano grazie all'arrivo dei Khan tribali che portano con sé il loro entourage.

La seguente sezione fornisce una didascalia della mappa e una panoramica della Corte Dorata; leggeteli per familiarizzare con la disposizione della Corte. I PNG di spicco che vi si trovano sono riportati nella sezione "Khan e Personalità".

Prime Impressioni

I viaggiatori che si avvicinano alla Corte notano innanzitutto mandrie numerose di animali che pascolano nelle praterie circostanti. Queste sono sparsi per miglia in ogni direzione poiché la Corte richiede un gran numero di animali per nutrire i suoi residenti permanenti. Mentre attraversano mandrie di animali, i viaggiatori possono avvistare numerosi ethengariani che le sorvegliano, e i gruppi sporadici di yurte dove vivono i pastori.

In quest'area si incontrano anche pattuglie di Keshak, costituite ciascuna da un Argam di dieci guerrieri a cavallo. Consultare la sezione "Campagne nei Khanati di Ethengar" per suggerimenti su come rappresentare questo incontro.

La Corte appare presto alla vista: una foschia di fumo aleggia sull'accampamento,

il terreno è tappezzato da yurte e qua e là si notano gruppi di animali al pascolo e recinti contenenti cavalli. Per gli estranei l'impatto con l'odore di centinaia di corpi non lavati e ricoperti di grasso, sterco di animali, fuochi di cucina e latrine che permea il campo è quasi opprimente. Questa è la vita di città in stile ethengariano, e non è molto piacevole per chi non se l'aspetta, ma i nativi del luogo sono abbastanza abituati all'odore.

Strade larghe e diritte si snodano tra il labirinto di yurte e recinti d'animali, conducendo al centro della Corte. Tutt'intorno vi sono fuochi di cucina, suoni degli animali che muggiscono, belano, sbuffano e grugniscono, le grida gioiose dei bambini che giocano e branchi di cani che frugano nella spazzatura. Gli estranei sono sempre un buon intrattenimento, quindi le strade si riempiono rapidamente di ethengariani incuriositi dalla novità. I visitatori non vengono fermati all'ingresso della Corte, ma si accorgono presto di essere scortati da gruppi di Keshak che cavalcano dietro di loro, mentre altri convergono man mano che si inoltrano all'interno. I tentativi di parlare con i Keshak sono una perdita di tempo, poiché essi si limitano ad indicare ai visitatori la via per il centro.

I Padiglioni del Khan Dorato

Al centro della Corte Dorata si trovano i maestosi padiglioni del Khan. Qui egli vive con la sua famiglia e i suoi servitori più fidati, protetti da una robusta palizzata di legno, pattugliata da 50 Keshak. Nessuno è autorizzato ad attraversare i cancelli a meno che non dimostri di possedere una Tavoletta del Drago Dorato donatagli dal Khan. Chiunque altro viene allontanato e sorvegliato da un Bratak.

1 Palazzo di Canne: questo magnifico palazzo è costruito con colonne di canne dorate e dipinte. Dipinti di cavalieri, animali, uccelli e draghi adornano le pareti, e un drago dorato siede su ciascuna delle colonne con la coda avvolta attorno ad essa, e la testa e le zampe tese a sostenere il tetto. L'intero palazzo brilla alla luce del sole. Le canne sono fissate insieme con chiodi e oltre 300 corde di seta. Viene eretto a Chagon-Nah in estate e a Xantha

in primavera e autunno. Durante i mesi invernali viene conservato a Bargha.

L'uso del Palazzo di Canne è riservato al Khan Dorato, alla sua famiglia stretta e ai suoi servitori più fidati. Il Khan concede raramente udienze al suo interno, preferendo tenerle nei suoi padiglioni.

Un Hakomon è sempre presente, pronto a lanciare un incantesimo di Controlla il Tempo Atmosferico al primo segno di pioggia o vento forte. Lo Hakomon si concentra sull'incantesimo finché non passa il maltempo. Chiunque si avvicini alla Corte con tempo piovoso o nuvoloso non può non notare il cielo terso e il sole splendente sopra il Palazzo di Canne e i Padiglioni Dorati.

2. Giardini del Khan Dorato: i giardini che circondano il palazzo sono allestiti con gusto, e comprendono molti alberi e arbusti magicamente miniaturizzati.

Decine di pavoni vagano per il giardino nutrendosi del miglio tagliato dai servi del Khan. Gli alberi, gli arbusti e gli uccelli vengono trasportati insieme al Palazzo di Canne in modo che il Khan Dorato possa sempre guardarli.

3. Padiglioni Dorati: questi tre padiglioni sono realizzati in oro e seta, e sono rivestiti internamente di pellicce. Qui il Khan Dorato tiene le udienze con i Khan tribali e i suoi consiglieri. Suntuosi cuscini ricoprono i pavimenti, i pali di sostegno sono ricoperti d'oro e scolpiti con motivi di draghi. Gli occhi dei draghi sono fatti di grandi rubini.

Il padiglione orientale è dove il Khan Dorato tiene le udienze private, quello occidentale è la sua camera da letto e quello settentrionale è la sua yurta del vapore, dove si reca ogni mattina per essere lavato dai suoi servitori.

4. Padiglioni delle Mogli del Khan: Le tre mogli del Khan vivono in questi tre padiglioni con il più giovane dei figli del Khan. I padiglioni sono realizzati in tessuto dorato e sono altrettanto suntuosi quanto quelli del Khan.

5. Inservienti: qui vivono gli inservienti dei Padiglioni Dorati.

6. Cucine: il personale della cucina vive in queste yurte e si occupa di gestire i fuochi.

Numerosi yak, capre e pecore vengono tenuti legati in questa zona per fornire latte e carne fresca.

La Corte Dorata

7. Maestro del Consiglio: Akmad Ibn Yussef. Il mago ylari, che gode della fiducia del Khan Dorato, vive qui con la sua famiglia. Sebbene il padiglione non sia lussuoso come quello del Gran Khan, è comunque uno spettacolo piuttosto impressionante, essendo realizzato con tessuti d'argento e seta.

8. Padiglioni degli Hakomon: i cinque Hakomon che servono personalmente il Khan vivono in queste yurte adornate di sigilli mistici per allontanare il male e donare potere. Gli hakomon vanno dal 10° al 28° livello, e sono una potente difesa per il Khan Dorato.

9. Cancelli e Palizzata: la palizzata è alta 6 metri ed è composta da pali di legno posti a 30 cm l'uno dall'altro. È protetta da un incantesimo permanente di Protezione dal Fuoco e quattro Keshak di 10° livello sono sempre di servizio ai cancelli, percorrendo costantemente il perimetro della palizzata. Due segugi invisibili evocati dagli Hakomon sono sempre pronti ad affrontare chiunque tenti di intrufolarsi oltre la palizzata.

10. Yurte dei Keshak: queste yurte sono gli alloggi di 100 Keshak e delle loro famiglie. La yurta più grande ospita Jamal, il comandante Keshak, e la sua famiglia.

11. Casa del Leone: gli otto leoni da caccia del Khan Dorato dimorano qui, insieme alle gabbie usate per trasportarli alle battute di caccia. Le yurte ospitano i leoni, i loro otto guardiani e le rispettive famiglie.

12. Voliera: qui sono custoditi quaranta falchi da caccia, più vari uccelli destinati alla tavola del Khan.

13. Elefanti: qui sono tenuti i sei elefanti del Khan.

14. Addestratori di Animali: queste yurte sono il luogo in cui vivono gli addestratori degli animali. Il magnifico Howdah ricoperto d'oro del Khan è conservato in una delle yurte.

15. Yurte del Tesoro: in queste tre yurte sono conservate enormi quantità di tesori, o almeno questa è ciò che si racconta, e sono protette da ogni sorta di trappole magiche. Non è possibile teletrasportarsi, usare Porta Dimensionale, o entrare in qualsiasi altro modo, senza utilizzare le parole d'ordine corrette note solo al Khan Dorato e agli Hakomon.

In realtà le yurte non contengono tesori, e se un ladro riesce ad entrare scoprirà solo di essere passato attraverso un campo di forza a senso unico e di essere intrappolato all'interno in compagnia di un enorme mostro. È possibile usare qualsiasi mostro si preferisca, ma un Mek (pagina 33, Libro del DM del Master Set) o un Gargoyle di Ferro (AC 9, Creature Catalog) dovrebbero andar più che bene! Il vero tesoro del Khan Dorato è sparso nel Palazzo di Canne e nei Padiglioni, oppure conservato nel Mondo degli Spiriti, dove è sorvegliato da potenti esseri. Il più grande tesoro del Khan sono le svariate migliaia di animali che possiede.

16. Padrone dei Mastini: Hupti, il Padrone dei Mastini, vive qui con la sua famiglia e i loro 100 cani. I cani vagano costantemente nei Padiglioni Dorati, scoraggiando i visitatori indesiderati e intrattenendo il Khan.

Cane Mastino: CA 7; DV 2+1; MT 45m (15m); Attacchi 1 morso; Danno 1d8; TS G1; M 11.

17, 18 e 19. Templi di Tubak, Cretia e Yamuga: questi templi sono riservati al Khan Dorato e alla sua famiglia. Ciascuno contiene un'immagine dell'Immortale onorato, e sono magnificamente decorati con ornamenti preziosi e pali dorati.

20. Cavalli e Addestratori: in questo recinto sono custodite venti belle giumente bianche. Il loro latte viene bevuto solo dal Khan Dorato e dalla sua famiglia. Le yurte circostanti ospitano gli addestratori che si prendono cura dei cavalli.

Il Campo

Fuori dalla palizzata che contiene i Padiglioni del Khan Dorato, si trova l'accampamento dove risiede il resto della Corte. Le aree più vicine alla palizzata sono riservate ai Keshak e ad altri che devono stare vicini al Khan. Ai margini si trovano altre yurte Keshak e accampamenti tribali.

21. Yurte Keshak: le yurte delle famiglie dei Keshak si trovano in tutta la Corte, consentendo loro di rispondere immediatamente a qualsiasi minaccia, e di proteggere i luoghi importanti. Durante il giorno le aree intorno alle loro yurte sono costantemente piene di cavalieri che si addestrano, curano le loro armi o si rilassano. Vicino ad ogni gruppo di yurte

dieci cavalli dei Keshak sono sempre tenuti sellati e pronti a cavalcare.

I Keshak dei campi in periferia non impediscono a nessuno di entrare nella Corte, ma seguono gli estranei, guidandoli verso il Circolo della Fede (area 22).

22. Circolo della Fede: quest'area aperta è quanto più vicino possono avvicinarsi gli Esterni ai Padiglioni Dorati. Dieci Keshak fermano qualunque Esterno arrivi fin qui e lo scorta al Complesso degli Esterni (area 23). A meno di non essere in possesso di una Tavoletta Dorata nessuno viene scortato attraverso i cancelli.

23. Complesso degli Esterni: sebbene la palizzata di legno e le pesanti serrature conferiscano a quest'area un aspetto inquietante, rappresenta un grande miglioramento rispetto ai tempi antichi in cui gli Esterni venivano usati come bersaglio per le frecce.

Gli Esterni vengono qui rinchiusi e sorvegliati fino a quando il Khan Dorato non decide di dar loro udienza. Le yurte sono pulite e confortevoli per gli standard ethengariani, il che significa che per tutti gli altri puzzano parecchio!

24. Complesso dei Mercanti: i mercanti che commerciano con gli ethengariani vengono tenuti rinchiusi qui per la maggior parte del loro soggiorno. Possono uscire per ispezionare la merce, ma solo se sorvegliati a vista da dieci Keshak. Una palizzata di legno e comode yurte tengono i mercanti al riparo dalle intemperie.

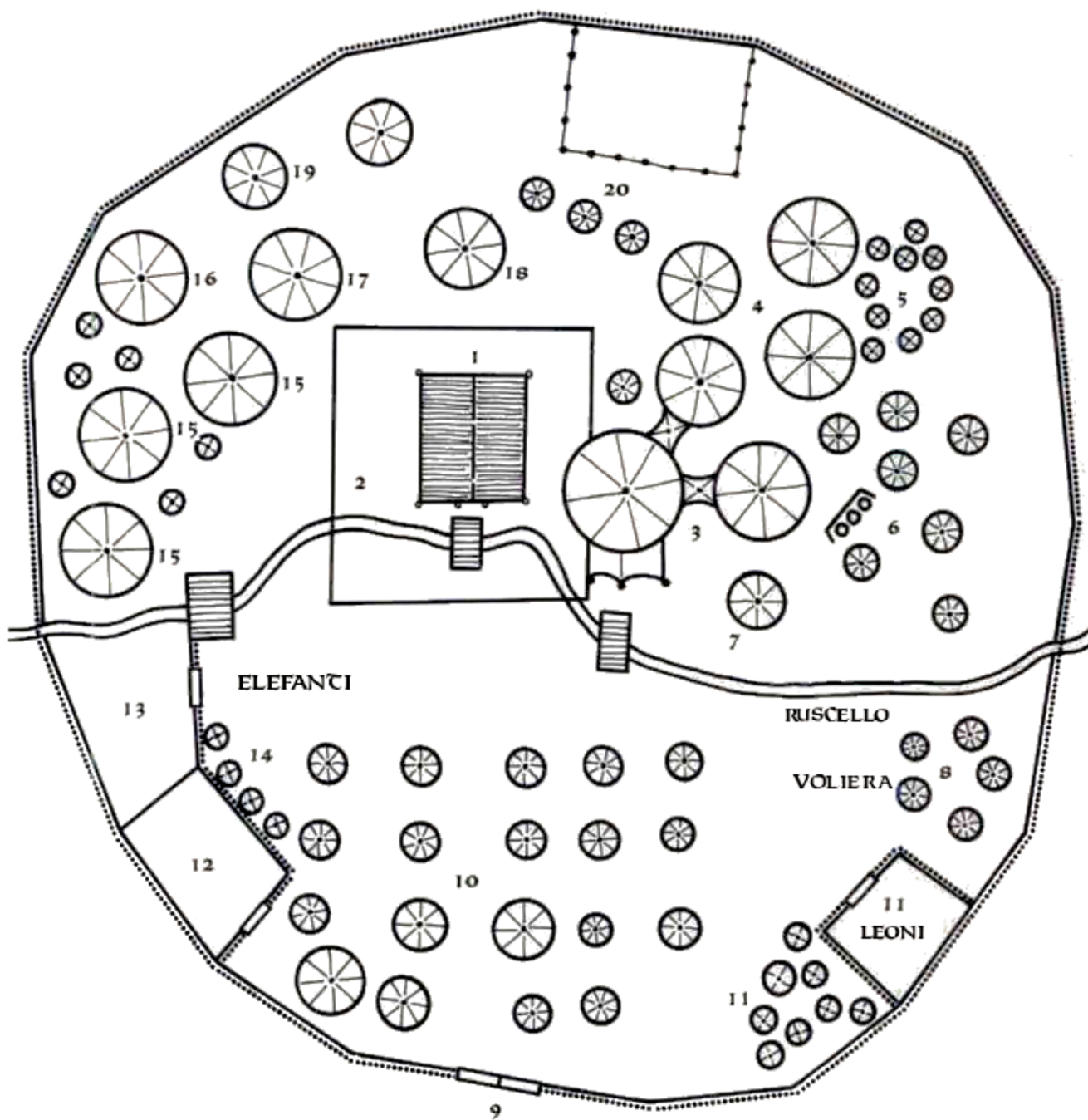
25. Campi Bratak: questi sono i due campi di addestramento per i Bratak del Khan Dorato. Qui i membri delle Scuole dei Draghi d'Argento e d'Oro esercitano le loro abilità di spionaggio e travestimento sui mercanti o gli esterni dei complessi vicini.

26. Padiglioni dei Dodici: Dodici sontuosi padiglioni d'argento ospitano i consiglieri del Khan Dorato.

27. Accampamenti Murkit: almeno 30 clan Murkit risiedono alla Corte col compito di prendersi cura delle mandrie al pascolo nelle praterie circostanti. I clan fanno a turno tra prestare servizio a Corte e pascolare le loro mandrie.

28. Diecimila Pugni del Khan: queste yurte sono il campo di addestramento dei Diecimila Pugni del Khan; chierici altamente motivati, il cui compito è

I PADIGLIONI DEL KHAN DORATO A XANTHA E BARGHA



La Corte Dorata

attraversare il confine di Glantri e diffondere la religione nella terra della desolazione spirituale. I sacerdoti dei Pugni addestrano i chierici nell'evitare di essere scoperti, e nell'arte di convertire i miscredenti alle divinità degli ethengariani. Essendo la maggior parte dei membri adoratori di Cretia, il Khan è più che felice di vederli scomparire a Glantri, dove sono liberi di sconvolgere i Principi Maghi quanto vogliono.

29. Templi: quest'area contiene i grandi templi di Tubak, Cretia e Yamuga, più le yurte più piccole degli sciamani.

Il Tempio di Cretia ha al suo interno una grande statua dell'Immortale; incenso scuro e maleodorante riempie l'aria dentro e intorno al tempio. Una grande casa di legno montata sul retro di un grande carro funge da Tempio di Tubak e una grande yurta dal diametro di oltre 30 metri ospita il tempio di Yamuga.

Il numero di chierici che prestano servizio in ogni tempio varia, ma è sempre presente almeno un chierico di 15° livello.

30. Magazzino: queste aree contengono le centinaia di carri usati per trasportare la Corte da un campo all'altro.

Le Borgate

Borgate è il nome dato ai gruppi di yurte a ovest della Corte. Ogni area è protetta da palizzate con cancelli chiudibili a chiave.

31. Armerie: in queste yurte sono conservate armi e armature per i Keshak. Ogni yurta è sempre sorvegliata da due guerrieri Keshak.

32. Enclave Nanica: si possono sentire i suoni dei martelli provenire da questo gruppo di yurte e capanne di legno dall'aspetto sudicio. Qui vivono e lavorano i circa 300 nani della Corte d'oro. Le yurte contengono baliste, catapulte, trabucchi, arieti e altre attrezzature d'assedio che i nani stanno costruendo per il Khan. Di notte questa zona è piena di nani chiassosi che bevono birra e cercano divertimento, anche se violento.

33. Fabbri: le fucine gestite da ethengariani e nani producono quotidianamente punte di freccia, spade, armature e attrezzature d'assedio.

34. Servitori del Khan: queste yurte sono circondate dalle gabbie e dai carri usati durante le grandi cacce. Leoni e linci vengono tenuti qui, assieme a branchi di cani da caccia. Le yurte sono gli alloggi dei servitori del Gran Khan, tra cui cacciatori,

acrobati e messaggeri.

35. Zecca: qui è dove vengono coniate le monete Tang e abili fabbri fondono e incidono le Tavolette d'Oro del Khan. Quando non producono monete e tavolette, gli artigiani realizzano gioielli.

Il Settore dell'Intrattenimento

La vita a corte non ruota solo attorno alle attività del Khan Dorato e della sua famiglia. Il settore dell'intrattenimento offre ai visitatori e ai residenti un luogo in cui rilassarsi e socializzare con altre tribù in terreno neutrale. In realtà, la maggior parte degli artigiani deve fedeltà a una tribù o all'altra, e la maggior parte dei loro clienti proviene dalla loro stessa tribù. Di notte questa zona può diventare molto turbolenta, a causa di vecchie faide che scoppiano tra clan e tribù nemiche, e nuove faide che si formano rapidamente.

36. Yurte del Vapore: Nuvole di vapore escono da numerose yurte e un odore rancido aleggia nell'aria. Questo è il luogo in cui, per pochi spiccioli d'argento, i rigori della giornata vengono spazzati via con un batuffolo di pelo di capra. Questo posto è consigliato per i personaggi nativi di Ethengar, Estranei che entrino in una tenda del vapore corrono il rischio di essere sopraffatti dalla puzza; è necessario il superamento di una prova di Costituzione per evitare i conati di vomito.

37. Mercato: questo particolare mercato è caratteristico della Corte. Durante i mesi primaverili, estivi e autunnali funge da fiera equestre permanente dove il bestiame può essere acquistato e venduto, le merci scambiate e dove possono essere acquistati beni di lusso portati dai commercianti lungo la Via del Commercio Terrestre.

Ogni anno il mercato cresce in popolarità, e sempre più clan periferici attraversano le terre di Murkit per farvi scalo.

38. Bische: anche le yurte da gioco sono caratteristiche della Corte. Qui i Keshak fuori servizio, guerrieri tribali e nani si divertono a giocare a vari giochi d'azzardo. I più popolari sono i combattimenti di galli, le corse di scarabei e giochi di carte e dadi.

La yurta più grande appartiene ad Akkarla detto il Grottesco, un enorme omone che fa società con un potente,

seppur sconosciuto, Hakomon. Questi fornisce mostri miniaturizzati che combattono in un'arena centrale: ogni notte due troll alti 30 centimetri si sbranano e si mordono l'un l'altro mentre la folla scommette. Akkarla spende i suoi soldi per continuare ad ingrassare e lo Hakomon per acquistare gli oggetti magici che gli si presentano.

39. Campo di Ortu: il cugino di Moglai Khan, Ortu, non è sempre presente a corte, ma le sue spie sì. Ortu trascorre sempre più tempo lontano dal campo poiché sospetta che Moglai Khan sia consapevole del suo desiderio di diventare il Gran Khan. I Murkit che si accampano qui sono un gruppo rozzo che si vanta di mantenere vivi i vecchi modi. Anche se hanno abbastanza buon senso da non parlare apertamente contro il Gran Khan, qualsiasi suo sostenitore che si avventuri vicino alle loro yurte è destinato a essere picchiato.

Gli Accampamenti Tribali

La dimensione degli accampamenti tribali alla Corte varia da una o due yurte fino a circa 200 yurte durante la visita di un Khan tribale.

I clan tribali in visita alla Corte piantano le loro yurte qui. I Bratak usano gli accampamenti come base per spiare la Corte Dorata e gli altri, e i messaggeri vanno e vengono tenendo informati i Khan su ciò che accade.

I campi sono pattugliati da guardie poiché le rivalità tra tribù tendono a continuare a corte, spesso con conseguenze sanguinose.

I vari accampamenti tribali si trovano nelle seguenti aree della mappa:

40. Accampamento Bortak

41. Accampamento Kaerut

42. Accampamento Kiyat

43. Accampamento Uighur

44. Accampamento Taijit

45. Accampamento Yakka

46. Accampamento Yugatai

47. Aree Hakomon: La Corte attrae anche hakomon che arrivano per scambiare conoscenze e imparare dai maestri delle arti mistiche. Pochi dei residenti della Corte si avventurano in queste aree, poiché è considerata una cosa sciocca, nel migliore dei casi, disturbare un solo hakomon e un suicidio interrompere un gruppo di loro.

UN ANNO NELLA CORTE DORATA

Dopo aver svernato a Bargha con la tribù Murkit, la Corte si trasferisce a Xantha nel Mare dei Fiori, mentre la maggior parte dei clan Murkit inizia a seguire le proprie mandrie.

Le yurte vengono caricate sui carri e sul dorso dei cammelli per il tragitto di 145 km, mentre il Khan Dorato trascorre il viaggio a caccia con Gundai, la sua tigre dai denti a sciabola.

A Xantha gli allevatori del Khan accudiscono ogni tipo di animale, molti dei quali finiscono sulla sua tavola, ma altri vengono rilasciati quando raggiungono l'età adulta per fare da preda adatta alle battute di caccia.

L'accampamento rimane a Xantha per due mesi prima di trasferirsi verso sud-est a Chagon-Nah; non tutta la Corte si muove durante questo viaggio, poiché il Khan torna a Xantha in autunno.

Durante il tragitto, il Khan Dorato viaggia in un magnifico riparo in legno trasportato da quattro elefanti, dal quale caccia la selvaggina usando i suoi falchi per abbattere uccelli e piccoli animali.

Il Palazzo di Canne viene montato sull'isola centrale e vengono costruiti ponti e passerelle in legno per collegare insieme le isole, mentre gli Hakomon del Khan Dorato le mantengono libere dalle zanzare e assicurano che sia sempre soleggiato e piacevole. I laghi e i ruscelli di Chagon-Nah sono pieni di pesci, cigni e uccelli, le praterie sono piene di gru, fagiani e cervi, che il Khan caccia con i suoi falchi e la sua tigre dai denti a sciabola. Alcune aree nelle praterie vengono appositamente seminate con miglio affinché gli uccelli si nutrano, quest'ultimi vengono catturati e inviati a dorso di cammello a Xantha in autunno, per abbellire i banchetti del Khan.

Il Khan Dorato rimane a Chagon-Nah fino all'inizio dell'autunno, quando torna a Xantha. Finito l'autunno il Palazzo di Canne viene messo al riparo fino alla primavera, quando il Khan si reca a Bargha, che viene reso un luogo piacevole dove risiedere grazie al potere dei suoi Hakomon.

La vita a corte

Il Khan Dorato tiene udienze con i suoi consiglieri ogni mattina, poi trascorre il resto della mattinata rilassandosi nel Palazzo di Canne. Nel pomeriggio va a caccia accompagnato dalle sue mogli e da 100 Keshak. La sera si tiene un banchetto nel Padiglione Dorato. Tutti i Khan tribali che risiedono a Corte sono presenti al banchetto, così come i consiglieri e la famiglia del Khan Dorato.

Il Khan siede rivolto a sud, in un tavolo rialzato sopra tutti gli altri. Le sue mogli siedono accanto a lui, così come Akmad Ibn Yussef (vedi "Khan e Personalità" pagina 24). I suoi figli e figlie siedono più in basso nel padiglione, con la testa all'altezza dei suoi piedi. I suoi consiglieri, i Khan tribali e i membri di alto rango dei Keshak si siedono ancora più in basso. Tutti si siedono su cuscini ricamati d'oro e vengono intrattenuti da acrobati prima che inizi il pasto.

Al centro del padiglione c'è un'enorme scrigno quadrato realizzato in oro finissimo, che misura tre metri di lato, ed è decorato da bassorilievi di draghi e animali. Al suo interno è conservata una grande urna dorata tempestata di gemme contenente vino; in ogni angolo della pregiata cassa ci sono vasi d'oro pieni di latte di giumenta, latte di cammello e altre bevande. Lo scrigno contiene anche coppe d'oro da cui bevono il Khan Dorato e la sua famiglia. Queste coppe sono magiche: si riempiono da sole quando sono vuote e fluttuano verso la bocca dei bevitori ogni volta che si desidera da bere.

Recipienti d'oro che contengono abbastanza vino per 12 persone vengono posti ogni due ospiti, che possono bere quanto desiderano. Il vino è forte, e infonde allegria negli ospiti senza farli ubriacare.

Il cibo è esotico e ricco, più che sufficiente per tutti i presenti. Come intrattenimento, i lottatori si esibiscono su un lato del padiglione e, in primavera, estate e autunno, il Khan e i suoi ospiti si recano all'esterno per assistere alle esibizioni acrobatiche dei cavalieri Keshak.

Ogni settimana si tiene una partita di polo per il divertimento del Khan Dorato. Squadre di ogni tribù e Keshak competono per una coppa d'oro, che viene assegnata ogni autunno alla squadra con il maggior numero di vittorie.

Lontano dai Padiglioni Dorati, gli astanti di rango inferiore si intrattengono con corse di cavalli e spettacoli acrobatici.

Durante il giorno la Corte è un continuo trambusto ed eccitazione per i cavalieri che entrano ed escono costantemente dal suo perimetro per svolgere le commissioni del Khan Dorato. Di notte gli innumerevoli fuochi che bruciano fuori da ogni yurta, e il bagliore delle fucine dei nani, proiettano una luce rossa sulla Corte, rendendola un punto di riferimento facilmente visibile.

Ma la Corte è più di un semplice luogo di baldoria: molti piani oscuri vengono tramati tra le sue yurte più anonime.

Le spie glantriane osservano tutti coloro che vanno e vengono, i Bratak si aggirano furtivamente nel tentativo di raccogliere informazioni preziose per i loro Khan, i Khan tribali alimentano i reciproci sogni di potere e i Diecimila Pugni del Khan tengono riti indicibili in onore di Cretia. È risaputo che le persone scompaiono mentre si trovano a Corte, o che le faide tra tribù divampino e sfociano in conflitto aperto. Sebbene sia la capitale del Khan Dorato, la Corte è anche un luogo da visitare con molta cautela, poiché qui non si può fare affidamento sulla sicurezza o sulla protezione da parte del proprio clan.

Poteri a Corte

I seguenti gruppi di interesse sono attivi in un modo o nell'altro presso la Corte. Di questi alcuni sono al servizio del Khan Dorato, mentre altri gli si oppongono. Il Khan non esiterebbe a distruggere qualsiasi gruppo d'opposizione venga scoperto, quindi la loro principale preoccupazione è quella di evitare di uscire allo scoperto cercando comunque di fare più danni possibili.

La Corte Dorata

Cercatori di Sangue

I Cercatori di Sangue sono un gruppo di fanatici Yakka che cacciano e uccidono i membri dell'odiata tribù Taijit. Il loro scopo è spingere i Taijit ad uno scontro aperto; una situazione che darebbe a Chagatai Khan la scusa di cui ha bisogno per attaccarli.

Un piccolo gruppo di Cercatori di Sangue è attivo alla Corte, dove vivono quotidianamente nella paura di essere scoperti dai Draghi d'Argento e d'Oro.

Il Khan Dorato ha minacciato di rimuovere tutti gli Yakka dalla Corte Dorata se gli attacchi ai Taijit al campo non cessano.

Scuole Bratak

Ci sono due scuole Bratak a Corte: i Draghi d'Argento e i Draghi d'Oro. Le scuole sono gestite da un fratello e una sorella, due dei primi sostenitori del Khan Dorato, e lo riforniscono di Bratak che controllano le attività alla Corte.

I Khan a cui vengono offerti servitori durante la loro permanenza a Corte, cercano spesso un modo per tenerli occupati, poiché non vi è dubbio che questi siano dei Bratak.

I membri delle scuole provengono principalmente dalla tribù Murkit, ma anche i Bratak di altre tribù possono farvi parte. Qualsiasi membro la cui lealtà è posta in discussione viene inviato in una "missione importante e pericolosa", dalla quale non fa ritorno.

Confraternita degli Artigiani Nanici

Questa forza di 100 nani è guidata da Gimluk il Cavallo Guerriero. Sono emigrati di Casa di Roccia che servono il Khan Dorato costruendo e mantenendo macchine d'assedio, e addestrando gli ethengariani al loro uso. Sebbene i nani siano a conoscenza di parte dei piani del Khan Dorato, è stato loro assicurato che le montagne di Casa di Roccia non figurano come parte del suo futuro impero.

I nani odiano i glantriani sin dagli Anni dell'Infamia (vedi ATL3, I Principati di Glantri e ATL6, I Nani di Casa di Roccia) e i coloni delle Terre di Heldann hanno più di una volta cacciato i cercatori nanici dalle colline al confine con le steppe, quindi

questi sono ben disposti ad aiutare il Khan fintanto che credono l'oggetto delle sue attenzioni sia una di queste due nazioni.

I nani trovano la vita degli ethengariani molto strana, ma pensano che la ricompensa valga lo stare in superficie e la costante compagnia dei cavalli. Gran parte della politica commerciale del Khan è orientata all'ottenimento di oro e gemme per la Confraternita.

Lavorano sodo e fanno una vita dura, ma si divertono a bere e litigare con gli ethengariani e tra di loro. Gli ethengariani in cerca di intrattenimento rozzo spesso cercano i nani per gare di bevute, seguite da scazzottate amichevoli. I nuovi arrivati alla Corte sono spesso indirizzati alla Confraternita dai Keshak maliziosi.

Fratelli del Chiavistello

Questo gruppo di 200 nani è composto da mercenari che odiano i glantriani e che servono il Khan Dorato solo per avere la possibilità di andare a caccia di maghi. Trasportati sui Monti del Colosso a bordo di carri, i nani si scatenano abbattendo le sentinelle glantriane e attaccando gli insediamenti, per poi ritornare al punto di raccolta.

Di recente hanno convinto il Khan a prestare loro quattro dei suoi elefanti, avendo in programma di usarli come piattaforme mobili su cui montare enormi armi d'assedio. Il Khan sta osservando con interesse lo sviluppo di questi dispositivi, potendo essere un buon modo per gli ethengariani di incorporare armi d'assedio mobili all'interno delle loro orde.

Gli Occhi di Krondahar

Queste spie glantriane del Principato di Krondahar subiscono una morte molto dolorosa ogni volta che vengono catturate dagli ethengariani. Fortunatamente per loro questo è un evento assai raro, poiché il loro retaggio ethengariano gli consente di farsi passare per nomadi. Attraversano il confine usando mezzi magici, tentando di lanciare incantesimi di Charme su quanti più ethengariani possono, estirpandone più informazioni possibili. Le più abili tra queste spie sono persino riuscite a infiltrarsi nelle yurte dei consiglieri del Gran Khan.

Lega di Heldann

I Keshak continuano a trovare gruppi di settentrionali dagli occhi azzurri e dai capelli biondi che tentano di intrufolarsi nella Corte.

Armati fino ai denti e con in mano fiale di olio fumante, questi coraggiosi heldannici vengono ad uccidere il Khan Dorato. I primi aspiranti assassini furono rimandati nelle Terre di Heldann con le mani amputate, ma questo non fece altro che spingere altri a seguirne le orme. I Keshak sono sempre in guardia contro questi fanatici, e la morte arriva rapidamente quando vengono scoperti.

Tigri Taijit

Le spie Taijit setacciano spesso la Corte alla ricerca di informazioni da trasmettere ai loro alleati glantriani. Si sono infiltrati nei Diecimila Pugni del Khan, ma hanno fatto pochi progressi nello scoprire le attività degli altri gruppi. Recentemente si è scoperto che tre Taijit nei Keshak appartenevano alle Tigri; i loro cadaveri sono tutt'ora appesi vicino al loro campo.

Le Tigri aggrediscono anche gli Yakka solitari, e le lotte tra loro e i Cercatori di Sangue erano comuni in passato. Questi combattimenti non si verificano più da quando il Khan Dorato ha ordinato la morte di tutte le persone coinvolte nell'ultimo conflitto.

I Dodici

Questi dodici uomini e donne hanno il compito di controllare che le cose a Corte funzionino senza intoppi, che ogni giorno venga portata selvaggina sufficiente e che vengano presi accordi per spostare la Corte durante i suoi viaggi annuali. I Dodici riferiscono anche su come si comportano ufficiali e soldati in battaglia, osservano i Keshak e raccolgono rapporti dai Bratak su come agiscono i guerrieri tribali, segnalando all'attenzione del Khan Dorato coloro il cui comportamento è eroico ed esemplare. I Dodici sono tutti Murkit totalmente fedeli al Gran Khan.

Il Calendario di Ethengar

Kaunchi introduce
il calendario ethengariano

“Vediamo il tempo in scala più ampia rispetto agli Esterni, molti dei quali sono sorpresi di apprendere che il nostro calendario è basato su un ciclo di 12 anni. Quando il tempo fu creato, il Grande Spirito decretò che ogni anno doveva avere uno spirito guida a vegliare su tutte le creature nate in quel periodo.

“Il Grande Spirito chiamò a sé gli spiriti di tutti gli animali perché gli fosse assegnato un anno. Il possente yak si spinse in avanti, pensando che l'onore di vegliare sul primo anno sarebbe dovuto toccare a lui.

“Ma mentre il Grande Spirito si chinava per benedire l'animale, si udì una piccola voce. Era il topo, nascosto nella folta pelliccia della fronte dello yak. Il Grande Spirito fu divertito e assegnò il primo anno al topo. Proprio mentre il Grande Spirito stava per continuare la denominazione degli anni, un potente Khan a caccia apparve alla vista e tutti gli animali fuggirono, attraversando un fiume per scappare.

“Il Grande Spirito decise di assegnare il resto degli anni nello stesso ordine in cui gli animali attraversarono il fiume.”

Ogni anno nel ciclo prende il nome da un animale. L'ordine degli anni è riportato di seguito. Gli ethengariani hanno un sistema astrologico molto simile al nostro, ma il fattore più importante è in che anno è nata una persona, non in quale mese.

- | | |
|-------------|------------|
| 1. Topo | 7. Cavallo |
| 2. Yak | 8. Pecora |
| 3. Tigre* | 9. Scimmia |
| 4. Lepre | 10. Pollo |
| 5. Drago | 11. Cane |
| 6. Serpente | 12. Maiale |

*Attualmente (1000 DI) è l'Anno della

Tigre.

Date Importanti

Questa sezione fornisce i dettagli delle varie date importanti del calendario annuale.

Chagai (Swiftmont)

1. Inizia l'autunno.

6. Capodanno Ethengariano: questa data è contrassegnata da un pasto celebrativo a base di un pane speciale, consumato con grande gusto dagli ethengariani. È una festa tranquilla, dato

che i grandi festeggiamenti avvengono quando tutti i clan si sono riuniti di nuovo per l'inverno.

15. Tutti i clan iniziano a muoversi verso il luogo in cui passare l'inverno.

22. L'ultimo giorno entro il quale tutti i clan devono essersi uniti alla tribù.

23. Giorno del Conteggio: i clan restituiscono al Khan tutti i capi, i cavalli e gli altri animali da allevamento. La pezzatura viene attentamente confrontata con il numero di capi che il Khan ha assegnato al clan nel Giorno delle Benedizioni (vedi il 15 di Haimai) e viene trascritto un registro di tutti i nuovi acquisti, acquisizioni e nascite.

È un giorno di grande importanza per i clan, poiché il loro successo (o fallimento) nell'aumentare la ricchezza del loro Khan, influisce direttamente su quanto verrà loro dato alla prossima primavera. Le mandrie vengono portate a pascolare insieme, e i singoli clan non hanno più la responsabilità esclusiva degli animali che erano stati affidati alle loro cure.

24. Giorno della Nomina e dell'Accoglienza: un giorno di grande festa e banchetti.

Vengono indossati i vestiti nuovi, acquistati o confezionati durante l'estate, vengono arrostiti yak e si impiega molto tempo a preparare un grande banchetto da consumare la sera attorno a un grande fuoco. Durante i festeggiamenti, ogni nuovo bambino viene presentato al Khan, viene benedetto e gli viene dato il nome.

Se il Khan ne dà il permesso, nuovi contratti di matrimonio vengono annunciati e le date vengono fissate. Vengono cantate canzoni sulla storia tribale e grandi e gloriose imprese vengono recitate dagli sciamani fino a notte fonda. Mentre i fuochi si spengono, la tribù si prepara a passare una notte sotto le stelle, cullati dalla consapevolezza che il loro è davvero uno stile di vita benedetto e glorioso.

Rinpoch (Eirmont)

1. Giorno di Cretia: in questo giorno gli ethengariani si fanno scherzi a vicenda.

Questi sono per lo più innocui, ma alcuni tra i più rabbiosi caotici che venerano l'Immortale a volte si spingono troppo oltre, immaginando scherzi che si traducono in vero dolore e miseria.

15. Notte degli Spiriti: per gli sciamani questa è la notte più importante e potente dell'anno. Durante questo periodo i confini

tra la Yurta del Mondo e il Mondo degli Spiriti svaniscono. È una notte di alta ritualità e competenze sciamaniche. Gli sciamani che hanno accesso agli incantesimi richiesti viaggiano nel Mondo degli Spiriti, cercando aiuto e consiglio per l'anno a venire, mentre alcuni tentano di raggiungere e scalare la Montagna del Mondo, poiché questo è considerato il momento più propizio per entrare nell'altro mondo.

È anche un momento importante per il resto della tribù. Vengono cantate canzoni ricordando gli antenati tribali, chiedendo la loro guida e il loro aiuto nella vita futura della tribù. Un intero banchetto è riservata agli spiriti ancestrali, e vengono fatte offerte a una moltitudine di spiriti animali e vegetali. Piccoli fuochi vengono accesi e benedetti, inondando le steppe di una misteriosa luce tremolante, per incoraggiare la presenza di spiriti benigni e aiutare gli sciamani nei loro tentativi di raggiungere lo stato di trance.

È tradizione per le tribù digiunare durante il giorno e la notte; un digiuno che all'alba viene interrotto con entusiasmo da un pasto comune, seguito da una giornata di eventi sportivi e allegria.

28. L'autunno finisce.

Romai (Kaldmont)

1. Inizia l'inverno: il Khan Dorato si sposta verso Bargha per il periodo invernale.

15. La Corte del Khan a Bargha viene benedetta ufficialmente: tutti i guerrieri si uniscono in una grande dimostrazione di forza e competenza militare. Il Khan Dorato organizza gare, cacce e sfide per i guerrieri. I vincitori ottengono regali e aumentano il loro status agli occhi della tribù.

Le abilità tattiche, l'onore e la precisione vengono messe alla prova fino al limite. Sebbene questo evento si sia trasformato in una festa, trae le sue origini dalla necessità per il Khan Dorato di dimostrare la sua forza a Bargha, scoraggiando qualsiasi ethengariano o Esterno a sfidare la sua forza e valore come leader.

Le tribù della zona possono unirsi ai festeggiamenti, inviando i propri guerrieri mentre, per quelli più lontani, i tornei e le sfide possono essere organizzati a livello locale.

Il Calendario di Ethengar

27. Giorno della Legge: Questo giorno è il giorno più sacro per gli adoratori di Tubak il Legislatore. I Chierici di Tubak recitano la Legge e si tiene una grande festa. Chiunque commetta un crimine in questo giorno viene condannato a morte.

Hiskmai (Vatermont)

1-7. Questa è la settimana delle festività invernali, una pausa dalla dura monotonia della vita e del clima della stagione.

Durante questo periodo tutti i clan contribuiscono alla festa tribale, organizzando gare e giochi e fornendo cibo, birra, liquori e musica. Amichevoli rivalità incoraggiano la stravaganza nei costumi, le imprese di audacia e abilità, oltre a gare di bevute improvvisate.

Per quelle tribù che trascorrono l'inverno vicino all'acqua gli sport sul ghiaccio sono popolari, e premi vengono offerti dal Khan per i concorrenti di maggior successo o che si siano distinti particolarmente.

Giochi e gare possono coinvolgere altre tribù; in questi casi una tribù funge da ospite, fornendo vitto e alloggio ai visitatori.

Un'occasione del genere offre il

potenziale per aumentare la posizione e lo status di una tribù, fornendo lusso e agio ai visitatori.

Il Khan Dorato tiene un'udienza pubblica a Bargha, il cui invito è esteso a tutti gli ethengariani. Sebbene il festival a Corte sia un evento stravagante, vi sono presenti più affari ed eventi politici rispetto alle celebrazioni tribali locali.

Per gli sciamani, questa settimana è un momento importante per corteggiare e placare gli spiriti della vita e del fuoco. Essi devono garantire che questi spiriti non vengano trascurati durante i freddi mesi invernali, poiché fallire nell'incoraggiare il ritorno della vita e del fuoco nella tribù sarebbe disastroso per l'anno a venire.

7. Giorno del Khan Dorato: tutte le celebrazioni raggiungono il culmine in questa giornata.

Viene commemorato il successo di Moglai Khan nell'unire gli ethengariani. Vengono costruiti falò, gli animali più grassi vengono arrostiti e gli spiriti dei Khan del passato sono invitati a partecipare alla festa in onore del Khan Dorato. A Bargha gli inviati presentano doni al Khan Dorato, si cercano favori e si concludono nuovi accordi.

Yalmi (Thaumont)

15. Cerimonia del Cavallo Bianco: questo giorno è della massima importanza per gli ethengariani, poiché il suo successo è vitale per la sorte delle tribù nell'anno venturo. È richiesta la presenza dell'intera tribù, e le abilità dei loro sciamani vengono spinte fino al limite.

Gli sciamani, con l'aiuto dei loro spiriti guida, devono scegliere un cavallo bianco da sacrificare. Questo dev'essere di grande statura, un leader per gli altri cavalli ed esperto nelle vie del Mare d'Erba.

Una volta che lo spirito del cavallo prescelto è stato guidato nel Mondo degli Spiriti dagli sciamani, alla tribù è assicurato il successo nell'allevamento e nell'addestramento della sua prole, da cui dipende l'esistenza stessa degli ethengariani. Lo spirito del cavallo veglia sulle mandrie della tribù per un anno, dopo di che è libero di vagare nel il Mondo degli Spiriti.

28. L'inverno finisce.

<div>Leggenda del Calendario</div> <div>● Luna Nuova</div> <div>● Quarto di Luna Calante</div> <div>● Quarto di Luna Crescente</div> <div>○ Mezza Luna</div> <div>○ Tre Quarti di Luna Calante</div> <div>○ Tre Quarti di Luna Crescente</div> <div>○ Luna Piena</div> <div>★ Cometa - Una cometa solca il cielo (20% di probabilità) in una direzione utile a chi cerca una destinazione sconosciuta</div> <div>● Eclissi - Il sole scompare dietro la luna per 1d6 turni (15% di probabilità)</div> <div>★ Stella Nuova - Una nuova stella compare per una notte (5% di probabilità) o permanentemente (3% di probabilità)</div> <div>☆ Stella Scomparsa - Una stella nota scompare permanentemente dal cielo (10% di probabilità)</div> <div>■ Data Importante per Ethengar</div> <div>★ Cataclisma Stellare - Attività celesti inconsuete provocano il cambiamento del colore del cielo per un giorno, oppure lo fanno brillare nel corso della notte, provocando panico e disordini nella popolazione (3%). È impossibile fare uso della magia</div>	AMAI (NUWMONT)							HISKMAI (VATERMONT)							YALMAI (THAUMONT)															
	Lunadain 1	●	8	●	15	○	22	●	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	22	●	Lunadain 1	●	8	●	15	○	■	22	●				
	Gromdain 2	★	9		16		23		Gromdain 2	■	9		16		23			Gromdain 2		9		16		23						
	Tserdain 3		10		17		24	●	Tserdain 3	■	10		17		24			Tserdain 3		10		17		24						
	Moldain 4		11		18		25		Moldain 4	★	■	11		18		25		Moldain 4		11		18		25	●					
	Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	●	Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	●		Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	●					
	Loshdain 6		13		20		27		Loshdain 6	■	13		20	★	27			Loshdain 6		13		20		27						
	Soladain 7	★	14		21		28		Soladain 7	■	14		21	★	28			Soladain 7		14	★	21		28	■					
	HAIMAI (FLAURMONT)							KEVAMAI (YARTHMONT)							SEIMAI (KLARMONT)															
	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	■	22	○	Lunadain 1	●	8	●	15	○	■	22	○	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	■	22	○	
	Gromdain 2		9		16	■		23		Gromdain 2		9		16	■		23		Gromdain 2		9		16	★		23				
	Tserdain 3		10		17		24		Tserdain 3		10		17		24			Tserdain 3		10		17		24						
	Moldain 4		11		18		25	★	★	Moldain 4		11		18		25	★	★	Moldain 4		11		18		25					
	Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	●		Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○		Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○				
	Loshdain 6		13		20		27			Loshdain 6		13		20		27	★		Loshdain 6		13		20		27					
	Soladain 7		14		21		28			Soladain 7		14	●	21		28	■		Soladain 7		14		21		28					
	LINGMAI (FELMONT)							TRINGMAI (FYMONT)							DEMAI (AMBYRMONT)															
	Lunadain 1	●	8	●	15	○	■	22	○	Lunadain 1	●	8	●	15	○	22	○	■	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	22	○			
	Gromdain 2		9		16		23			Gromdain 2		9		16		23	■		Gromdain 2		9		16	★		23				
	Tserdain 3		10		17		24	★		Tserdain 3		10	●	17		24	■		Tserdain 3		10		17		24					
	Moldain 4		11		18		25	★		Moldain 4		11		18		25	■		Moldain 4		11		18		25					
	Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	●	★	Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○	■	Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○	★			
	Loshdain 6		13		20		27	★		Loshdain 6		13		20		27	■		Loshdain 6		13		20		27	☆				
	Soladain 7		14		21		28	☆		Soladain 7		14		21		28	■		Soladain 7		14		21		28	★	■			
	CHAGAI (SVIFTMONT)							RINPOCH (EIRMONT)							KOMAI (KALDMONT)															
	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	22	○	■	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	■	22	○	Lunadain 1	●	■	8	●	15	○	■	22	○
	Gromdain 2		9		16	23	■				Gromdain 2		9		16		23			Gromdain 2		9		16		23				
	Tserdain 3		10		17		24	■			Tserdain 3		10		17		24			Tserdain 3		10		17		24	★			
Moldain 4		11		18		25				Moldain 4		11		18		25			Moldain 4		11		18		25	★				
Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○			Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○		Nytdain 5	●	12	○	19	○	26	○	★			
Loshdain 6	■	13		20		27				Loshdain 6	★	13		20		27			Loshdain 6		13		20		27	★	★			
Soladain 7	★	14		21		28				Soladain 7		14		21		28	■		Soladain 7		14		21		28	★				

Il Calendario di Ethengar

Haimai (Flaurmont)

1. Inizio della primavera: gli sciamani delle tribù danno il benvenuto agli spiriti delle piante che ritornano. I chierici di Yamuga celebrano il rinnovamento della Yurta del Mondo.

15. Giorno delle Benedizioni: i Khan tribali annunciano la divisione delle scorte, delle mandrie e della ricchezza. Ogni clan riceve la sua assegnazione (a seconda del successo o del fallimento dell'anno scorso, vedi il 23 di Chagai).

Vengono redatti accuratamente dei registri di tutto ciò che ogni clan riceve. Man mano che il Khan assegna ad ognuno la sua quota, vengono impartite le benedizioni, ricordando che tutto ciò appartiene comunque al Khan. Dopo la spartizione delle ricchezze della tribù, inizia una grande festa per celebrare l'arrivo della primavera e il disgelo che essa porta. Viene consumato molto Kurmiss, e spesso gli ethengariani ballano fino all'alba.

16. Giorno delle Separazioni: le tribù lasciano i loro siti invernali e i clan si separano in direzioni diverse per cercare pascoli per le mandrie. Questa giornata è spesso piuttosto triste, poiché le amicizie fatte durante l'inverno si separano. Gli effetti del Kurmiss consumato durante la notte precedente tendono a mitigare l'atmosfera.

La Corte del Khan Dorato si trasferisce nella sua sede primaverile a Xantha.

Revemai (Yarthmont)

15. Giorno delle Nascite Benedette: rituale sciamanico che invita lo spirito del cavallo bianco a vegliare sull'imminente nascita dei puledri. Sebbene sia un evento che riguarda in gran parte gli sciamani, vengono fatte offerte anche a Yamuga. I clan che non hanno uno sciamano incoraggiano la presenza del Cavallo Bianco con offerte di acqua potabile e una buona area di pascolo.

28. La primavera finisce.

Seimai (Klarmont)

1. Inizio dell'estate: la Corte del Khan Dorato si sposta verso Chagon-Nah.

15. La Corte del Khan Dorato è ora stabilita a Chagon-Nah, dove si tengono tornei militari estivi per far sfoggio del potere e della forza del Khan. Durante tutta l'estate si svolgono gare di ogni genere.

Lingmai (Felmont)

15. Adunanza: Questo evento è quanto di più simile hanno gli ethengariani ad una festa di mezza estate. Durante il giorno, tutti coloro che possono vengono inviati nelle steppe a raccogliere enormi fasci di erbe e fiori. Questi vengono intrecciati in ghirlande, corone e corde.

Tutte le yurte, i carri e le persone vengono addobbate con decorazioni floreali, e un banchetto estivo viene preparato e apprezzato da tutto il clan poi, alla luce della luna piena, gli sciamani benedicono le ghirlande. Queste vengono lasciate essiccare e poi raccolte per essere date in pasto ai cavalli nei mesi invernali, al fine di ricordare che i doni dell'estate non sono mai troppo lontani.

Tringmai (Fyrmont)

22-28. Grande Fiera del Cavallo: Questa è la più grande fiera annuale di cavalli, e di solito si tiene vicino alla Corte del Khan Dorato, attirando clan da tutto il Mare d'Erba.

L'attività principale del giorno è appunto il commercio dei cavalli: un'opportunità per acquistare rinomati animali da riproduzione, concludere affari per il futuro e vendere con profitto.

Il commercio di altre merci, tessuti, generi alimentari, beni di lusso, armi e medicinali assicura che ci sia molto da comprare, vendere e ammirare. Alla Fiera dei cavalli vengono anche proposti i contratti di matrimonio, introdotti i nuovi membri delle tribù, raccontate storie e scambiate notizie e voci di corridoio.

La fiera è un'occasione gioiosa, durante la quale si dimenticano le faccende quotidiane e banali della vita nelle steppe, si consumano grandi quantità di cibo e bevande, e le yurte del vapore sono piene di ethengariani sudati e chiassosi, desiderosi di scambiarsi storie, fare scommesse e purificare i loro corpi dalle impurità.

Per gli sciamani e i chierici è il momento di tenere conferenze, di imparare dai più esperti, di cercare risposte a problemi e di assicurare un buon futuro alle loro tribù.

Il Khan Dorato è presente, e i suoi cavalli ottengono quotazioni enormi, ma conferiscono un grande status al fortunato acquirente. La politica, i punti di forza e di debolezza delle terre vicine, la strategia e le tattiche di incursioni e guerre riuscite: tutto

viene discusso e argomentato. Molti piani vengono escogitati durante la fiera, e talvolta le rivalità tra tribù divampano in un vero e proprio scontro, ma qualsiasi combattimento del genere viene immediatamente represso dai Keshak, poiché Moglai Khan è ben consapevole dell'importanza di un popolo unito.

Demai (Ambyrmont)

1. Primo Giorno d'Equitazione: questo è una giornata dedicata ai bambini e al futuro del clan. In questo giorno gli infanti che hanno già visto almeno tre estati ricevono la loro prima cavalcatura. Vengono donati gli animali più affidabili, capaci di insegnare ai loro giovani cavalieri l'arte dell'equitazione. La giornata si tinge di eccitazione e serietà; i bambini piccoli corrono all'impazzata nei loro nuovi abiti da cavalieri, troppo entusiasti per fermarsi e ascoltare gli anziani.

Il capo clan alla fine ordinerà il silenzio, ricorderà al clan perché si stanno riunendo, poi benedirà i bambini offrendo a ciascuno un cavallo scelto per loro. A questo punto, trepidanti per l'attesa, i giovani cavalieri devono rimanere in silenzio e ascoltare mentre vengono raccontate le gesta dei grandi guerrieri del clan, l'onore che hanno portato al Khan, i cavalli che hanno posseduto e le imprese tentate. Tali storie possono durare molte ore, e vengono interrotte da istruzioni date ai bambini su come placare lo spirito del cavallo, come richiamarlo, ecc.

Alla fine possono montare e ricevono la prima lezione di equitazione. Un premio che sembra valere l'aver sopportato un'intera giornata di noiosi discorsi da adulti.

28. L'estate finisce: la Corte del Khan Dorato torna a Xantha.

Khan e Personalità

Akmað Ibn Yussef

Maestro del Consiglio: M28, Fo 9, In 18, Sa 13, De 8, Co 12, Ca 15. AL N, Età 51

Akmað, di origini miste makistane e alasiyane, è cresciuto negli Emirati di Ylaruam e incontrò Moglai Khan quando il giovane esule visitò gli Emirati.

Sebbene esistano grandi differenze religiose tra loro, i due hanno stretto una solida amicizia e hanno vissuto molte avventure insieme. Akmað rimase colpito dal desiderio di compiere il suo destino del giovane ethengariano, e gli giurò fedeltà quando Moglai gli salvò la vita.

Insieme i due viaggiarono con Gimluk il nano verso Thyatis, Karameikos e Darokin e, quando Moglai tornò nelle steppe, Akmað divenne indispensabile per il suo sogno di riunire le tribù. Grazie alle sue abilità magiche combinate con la formidabile abilità militare di Moglai, i due acquisirono lentamente il controllo della tribù Murkit e infine di tutte le altre.

Akmað prevede alcuni dei problemi che ne sarebbero scaturiti e avvertì: "Non puoi governare il tuo impero dalla sella!" Moglai si rese conto che il suo amico aveva ragione e decise di stabilire una base politica e militare più solida per il suo impero.

Da allora Akmað ha servito fedelmente il suo amico e ha stretto una forte amicizia con Sabak, il capo degli Hakomon del Khan Dorato e, sebbene il loro potere provenga da fonti diverse, hanno scoperto di avere molto in comune. Akmað è rimasto particolarmente colpito dal timore che gli ethengariani provano per gli Hakomon, e si è prodigato per promuovere questa immagine lui stesso.

Akmað ha capelli neri striati di grigio lunghi fino alle spalle, la barba è tagliata in un pizzetto pulito e grandi anelli d'oro adornano le sue orecchie e i suoi occhi sono scuri e penetranti. Akmað si diverte a vestirsi con fluenti abiti neri e ad agghindarsi con lo scopo di incarnare un aspetto che molti ethengariani considerano malvagio.

Parla raramente in pubblico, preferendo mantenere i suoi commenti solo per il Khan Dorato; nelle udienze Akmað sta spesso dietro la spalla destra del Khan,

sussurrandogli all'orecchio e scrutando coloro che gli parlano. Questo aspetto sinistro di Akmað dovrebbe essere messo in risalto: dipingetelo come un personaggio sospettoso e malvagio, un uomo che non ispira fiducia e che potrebbe avere un effetto negativo sul Khan Dorato. Più di un Khan tribale muoverebbe questa accusa se non avesse paura delle rappresaglie di Akmað.

Sotto l'aspetto freddo e duro si nasconde un uomo gentile, che serve il suo amico al meglio delle sue capacità. Akmað è un fedele sostenitore di Moglai ed è il suo braccio destro, una posizione che ha provato di meritarsi più volte.

Bakalgu il Distruttore

Hakomon dei Kaerut: Livello 26, Fo 6, In 16, Sa 12, De 14, Co 13, Ca 11. AL N, Età 62

Bakalgu il Distruttore è un Hakomon rispettato e temuto. I corpi devastati di molti goblin Gostai testimoniano la sua maestria nell'incantesimo *Pioggia di Meteore*, e ciò non aiuta i suoi nemici a trovare il coraggio per contrastarlo. La reputazione di Bakalgu nella padronanza degli incantesimi basati sul fuoco si è diffusa in tutte le steppe, e la paura della sua ira tiene i Kaerut al sicuro dagli attacchi.

È noto solo al Khan Dorato, Akmað Ibn Yussef e Sabak, il fatto che Huaji Khan sia completamente sotto il controllo di Bakalgu. Un artificio messo in atto seguendo le istruzioni di Moglai, poiché Huaji Khan minacciava di farsi coinvolgere in una guerra su vasta scala contro le Terre di Heldann, una situazione che avrebbe potuto facilmente sfuggire di mano.

Lo Hakomon lanciò un incantesimo di *Charme* su Huaji Khan e perpetuò il suo controllo usando una speciale pozione magica. Bakalgu si vede raramente nel campo di Huaji Khan: impiega incantesimi di teletrasporto per visitarlo, facendolo a tarda notte per evitare di essere scoperto.

Bakalgu, sebbene sia un Kaerut, dà il suo pieno sostegno al Khan Dorato. Sa che finché gli ethengariani combatteranno tra di loro, non saranno mai veramente forti.

Attende con ansia il giorno in cui gli empi glantriani si prostreranno ai suoi piedi.

Alto solo 1,5 metri, l'aspetto di Bakalgu è comunque impressionante. Il suo viso è coperto da una maschera nera che richiama il volto di uno spirito malvagio con un ghigno malizioso. I lunghi capelli grigi gli scendono fino alle ginocchia, e usa spesso battere ritmicamente le sue unghie lunghe venti centimetri contro i teschi di goblin e umani attaccati alle sue vesti nere; in breve Bakalgu incarna l'aspetto del sinistro hakomon che chiunque si aspetterebbe di vedere, un'immagine di cui si diletta e s'impegna coltivare. Bakalgu è famoso per presentarsi all'accampamento del Khan con alcuni mostri incantati al seguito.

Batu Khan

Khan dei Bortak: G10, Fo 16, In 14, Sa 6, De 9, Co 13, Ca 14, AL L, Età 24

Batu Khan ha l'ambizione di diventare Gran Khan e spera di raggiungere l'obiettivo fomentando disordini e conflitti tra le tribù. Batu è sposato con Bakai, la figlia maggiore di Moglai Khan, una situazione che spera possa incoraggiare gli altri Khan a sostenerlo come Gran Khan una volta che i suoi piani si saranno concretizzati. Tutti i dettagli sui piani di Batu Khan sono riportati nella sezione "Le Tribù".

Batu è il Khan più giovane, avendo ereditato il titolo da suo padre quattro anni fa. È orgoglioso delle sue capacità politiche e non crede che Moglai Khan possa avere sospetti su di lui, ma la sua visione è ristretta e non si estende oltre la sua ambizione di diventare Gran Khan, considerando chiunque inferiore a lui per intelletto e astuzia e, per quanto lo riguarda, si considera un leader naturale che diventerà un Gran Khan davvero magnifico. Questa ristrettezza di vedute fa sì che Batu Khan sia altezzoso e inflessibile nei suoi piani, una situazione che sta già creando preoccupazione tra i suoi consiglieri.

Nel tentativo di superare il Khan Dorato, Batu ha recentemente iniziato a vestirsi con abiti di seta adornati di platino, che importata appositamente da Thyatis.

Di statura media, Batu ricorda un pallone con le gambe. Ha un viso paffuto e i baffi, accuratamente unti, gli scendono in trecce luccicanti su entrambi i lati della bocca carnosa.

Con la sua mole immensa, Batu Khan è l'opposto del fisico agile e scolpito, tipico dell'ideale ethengariano; il suo aspetto, unito alla relativa mancanza di esperienza di combattimento, comportano che Batu non abbia una reale speranza di realizzare le sue ambizioni: le tribù non lo seguirebbero mai.

Chibak

Mente dei Diecimila Pugni del Khan: C24, Fo 9, In 13, Sa 18, De 8, Co 14, Ca 13, AL N, C, Età 52

Chibak si diverte a causare problemi e disordini; un tempo le sue energie erano dirette verso altri ethengariani, ma sotto l'attento incitamento di Akmad, Chibak ha fatto lo scopo della sua vita dare del filo da torcere ai glantriani. Perpetua lo sforzo organizzando i Diecimila Pugni del Khan, addestrandoli a sconvolgere i glantriani. L'Incantesimo del Comando è il suo preferito, e il suo allievo Song-Anh (C18; si veda ATL 3) lo usa con buoni risultati nei Principati: chiunque incontri Chibak e rifiuti di credere negli Immortali viene mandato a vagare per Gланtri, predicando pubblicamente le virtù degli Immortali.

Chibak possiede un *Anello dell'Invisibilità* che usa per girovagare alla Corte, lanciando incantesimi di maledizione a chiunque sia abbastanza sfortunato da incrociare il suo cammino, e occasionalmente sfogandosi con un incantesimo di Colpo di Vento.

Di statura e corporatura medie, privo di qualsiasi caratteristica distintiva, Chibak assomiglia a qualsiasi altro ethengariano di mezza età. A parte per il suo abito clericale, nessuno gli darebbe una seconda occhiata.

Quando è vestito per una cerimonia, o un'altra occasione religiosa, Chibak sembra diventare trenta centimetri più alto, e si circonda da una palpabile aura di potere. L'oscurità sembra tremolare intorno alle sue mani, e i suoi occhi brillano di un'intensa luce nera.

In questa forma Chibak può causare paura nelle creature di 6DV o meno solo guardandole. Può anche *Infliggere Ferite Gravi* tre volte al giorno a tocco. Pochi si provano a discutere con il Sommo Sacerdote dei Diecimila Pugni di Khan quando egli assume l'aspetto di Cretia. Il potere di Chibak deriva dalle sue magiche vesti cerimoniali, un dono dell'Immortale.

Chagatai Khan

Khan degli Yakka: G24, Fo 14, In 13, Sa 10, De 8, Co 15, Ca 15, AL N, Età 55

Chagatai è Khan degli Yakka da 25 anni. Ha visto Moglai Khan salire al potere e ha provato rabbia per essere stato forzato a diventare vassallo del Khan Dorato, ma Chagatai intuì che Moglai era destinato a compiere grandi imprese, e che la sottomissione della tribù Yakka era solo una piccola parte di ciò che sarebbe successo. Da allora, Chagatai Khan ha servito Moglai Khan in modo ammirevole.

Condivide la visione del Gran Khan di un impero ethengariano, e lavora sodo per realizzarla. Se solo i Taijit non esistessero più, sarebbe un mondo perfetto, e il motivo per cui Moglai vuole lasciarli in vita va al di là delle sue comprensioni. Chagatai non si fida affatto dei Taijit, e sospetta (a ragione veduta) che abbiano a che fare con gli umanoidi delle Terre Brulle, ma i suoi Bratak non sono ancora stati in grado di ottenere nessuna prova concreta. Tuttavia egli ha appreso dai pochi Bratak che tornano vivi, che i Taijit hanno sicuramente qualcosa da nascondere.

Uomo duro e calcolatore, Chagatai Khan è anche un uomo di parola. Il giuramento che ha prestato al Khan Dorato lo obbliga a servirlo, e la sua promessa di distruggere i Taijit è un problema, sebbene si sia tolto un'enorme soddisfazione nell'impalare il padre di Oktai Khan. Chagatai avrebbe attaccato i Taijit da molto tempo se non gli fosse stato proibito da Moglai Khan. Ora si accontenta di occasionali incursioni al confine.

Gimluk Il Cavallo

Guerriero

Maestro degli Ingegneri: Nano 12, Fo 18, In 11, Sa 7, De 9, Co 17, Ca 13, AL N, Età 250

Questo vecchio nano brizzolato è stato il primo Esterno che Moglai Khan abbia mai incontrato. "Ero che lavoravo in una vecchia miniera, solo io e un paio di amici. Poi mi guardo in fondo a un burrone una mattina e ci vedo questo tizio barcollare. Beh, eravamo sul confine di Casa di Roccia, un sacco di orchii e pelle-grigia là in giro capisci? Così prendo la mia ascia e son sceso per divertirmi un po', ma quello che ci ho trovato è stato deludente. Solo questo ragazzo umano magro, che sanguinava da almeno 12 ferite. Però mica ce lo potevo lasciarlo lì a morire, quindi lo prendo in braccio e lo entro nella miniera.

"Intendiamoci, mica ero convinto. Puzzava, e era molto unto. Però mi sono abituato a questo durante il mio tempo qui.

"Tra te e me, ho incontrato dei pelle-grigia che c'hanno un odore migliore degli ethengariani. Ma devo dire, una volta arrivato in un civile bagno nanico, Moglai era tutto per ripulirsi. Poi ha continuato a chiedere grasso di yak. Non ce l'ho dato, non ce l'avevo a dire la verità.

"Però ce lo ha dato il maledetto Makistano come-si-chiama di Ylaruam. Gente rozza.

"Sto parlando troppo di me. Comunque questo umano puzzolente è venuto fuori che è un Khan importante, cacciato da i cavalieri delle steppe. Mi dice che voleva vedere il mondo. E io lo porto? Io, un famoso nano avventuriero, faccio da balia a un cucciolo umano? Beh, ci ho detto dritto in muso.

"Ti costerà", ho detto. E quello tira fuori un grosso smeraldo da uno dei stivali. Mi ci avrei picchiato da solo. Stupido io che mi dimentico di controllargli gli stivali quando prima era svenuto. Ci avrei dovuto capire che aveva più dei due pezzi d'oro che gli ho strappato dai pantaloni.

"Beh io sono un nano di parola. 'Bene', ci ho detto, dove vuoi andare?"

Khan e Personalità

“Questa è la verità. Così ci sono diventato guardia del corpo, ingegnere capo, membro onorato della tribù Murkit e confidente intimo. Cosa? Come ci sono arrivato a chiamarmi il Cavallo Guerriero? Chi ti ha detto? Smettila di sorridere o ci seppellisco l'ascia il quel grugno.”

Gimluk ha un'intensa antipatia per i cavalli, uno sfortunato modo di essere quando vivi tra gli ethengariani. I Murkit gli hanno dato il titolo di Cavallo Guerriero quando ne ha colpito uno mandandolo a terra dopo che lo aveva morso, ma pochi sono così stolti da dirglielo guardandolo in faccia. Gimluk, nonostante tutta la sua spavalderia, è un fedele amico del Khan Dorato.

Insieme ad Akmad Ibn Yussef, i tre attraversarono molti guai prima che Akmad e Moglai si diressero nuovamente verso le steppe per reclamare la primogenitura del Khan.

Gimluk tornò a Casa di Roccia, ma non passò molto tempo prima che si annoiasse e si mettesse alla ricerca dei suoi amici. Arrivato nelle steppe rimase impressionato dalla rapida ascesa al potere di Moglai e, su suo suggerimento, tornò a Casa di Roccia con lo scopo di reclutare nani per fabbricare attrezzature e armi d'assedio. Gimluk tornò non solo con ingegneri, ma anche con un gruppo di giovani nani desiderosi di avere la possibilità di unirsi agli ethengariani nella caccia ai maghi di Glantri.

Gimluk ha una lunga barba grigio acciaio che gli ricade sul ventre gonfio. È un membro del clan Wyrwarf, socialmente il più basso a Casa di Roccia, e si vede. Vestito con un'armatura di cotta di maglia malconcia e un elmetto ammaccato, sembra sempre appena uscito da una rissa.

Tuttavia, l'attaccamento di Gimluk a questi oggetti non è solo sentimentale: La cotta di maglia è incantata +4 e l'elmo ha le stesse proprietà di una *Cintura di Forza dei Giganti*.

Huaji Khan

Khan dei Kaerut: G21, Fo 16, In 11, Sa 13, De 13, Co 9, Ca 12, AL N, Età 34

Testardo e orgoglioso, Huaji Khan ama l'azione e ama combattere; non è certo un Khan che lascia condurre le battaglie al suo Orkhan. Un tempo il suo desiderio era di invadere le Terre di Heldann, ma ora si accontenta di sterminare lentamente i goblin Gostai. Per chiunque lo conosca, Huaji sembra da poco diventato un abile diplomatico e un leader molto capace. Molti hanno attribuito questo cambiamento alla nascita delle sue figlie gemelle, ma la vera ragione è che Huaji è sotto l'influenza di Bakalgu il Distruttore. In realtà Huaji è ancora lo stesso khan psicopatico, guerriero sanguinario e assassino di chiunque osi ostacolarlo.

Bakalgu gestisce la politica e la diplomazia, ma nella gestione quotidiana della tribù Huaji ha campo libero. La sua figura dai capelli tinti di rosso e la faccia tatuata color scarlatto viene spesso vista al suo accampamento mentre si impegna in finti combattimenti e incontri di wrestling con i membri della sua guardia del corpo. Il suo passatempo preferito è la caccia ai goblin, uno sport a cui cerca di dedicarsi almeno una volta alla settimana.

Hulagu Khan

Khan degli Uighur: G23, Fo 18, In 9, Sa 8, De 15, Co 18, Ca 14, AL N, Età 38

Alto più di un metro e ottanta, e con profonde cicatrici che gli solcano entrambi i lati del volto, Hulagu incarna la figura del Khan ethengariano nell'immaginario di molti Esterni.

Il suo portamento fiero e l'espressione altezzosa, celano la sua brama di sangue e ricchezze. Il chiodo fisso che gli occupa la mente notte e giorno sono gli heldannici e i loro beni. Giustifica questa pulsione spingendo sul fatto che i suoi guerrieri tendono ad ammorbidirsi se non massacrano regolarmente i loro nemici.

Tuttavia Hulagu non si è sempre comportato così: un tempo era propenso ad aspettare che il Khan Dorato costruisse la nazione, ma si trattava di prima che

iniziasse ad avere le visioni che alimentano la sua sete di sangue. Sa anche che i Bortak, i Kiyat, i Kaerut e Ortu sono dalla sua parte però, se fosse stato più razionale, saprebbe di sfidare la sorte mettendosi contro il Khan Dorato. Ma la sua lucidità sta svanendo rapidamente, a causa dei sogni che Jaku il Trasformista (vedi altrove in questa sezione) gli continua ad inviare.

I consiglieri più stretti, che suggerivano di non suscitare l'ira del Khan Dorato, sono stati sostituiti da altri che elogiano le decisioni di Hulagu, piuttosto di offrirgli consigli costruttivi e, per coloro che lo conoscono bene, il suo cambiamento è stato lento ma costante. Alcuni sospettano qualcosa, ma non hanno nessuna prova su cui basarsi, se non fosse che Hulagu è occasionalmente turbato da incubi.

Hupti

Padrona dei Mastini: G10, Fo 15, In 15, Sa 12, De 13, Co 9, Ca 11, AL N, Età 33

Hupti è responsabile dei mastini del Khan Dorato e inoltre organizza e supervisiona le grandi cacce. Una donna di poche parole, ai cui occhi acuti non sfugge nulla. Hupti è una Murkit che serve il suo Khan lealmente e senza fare domande. Non le importa molto delle altre tribù, considerandole inferiori alla sua.

Tiene per sé le sue opinioni, ma ciò non le impedisce di liberare di tanto in tanto alcuni cani in qualche accampamento tribale, giustificandosi facendolo passare per: “Un incidente, i cani diventano così incontrollabili quando non vengono lasciati uscire per cacciare gli animali.”

Per gli Estranei invece, è un'altra storia. Non vi sono leggi riguardo i litigi intertribali e, se gli Estranei non sono in possesso di una tavoletta d'argento o d'oro, allora arriva il momento di liberare i cani. A dire il vero Hupti dà loro sempre un'ora o due di vantaggio prima di aizzarglieli contro.

Hupti è di corporatura media e cammina zoppicando leggermente a causa di un incidente a cavallo. Il suo viso è normalmente inespressivo, come si addice ad una così imperscrutabile servitrice del Khan Dorato, ma durante la caccia il suo volto si trasforma: i suoi occhi brillano e un

sorriso le appare sul bordo della bocca, mentre osserva divertita i suoi preziosi mastini abbattere la preda per il Khan.

Jamal

Orkhan dei Keshak: G18, Fo 16, In 13, Sa 10, De 18, Co 10, Ca 14, AL N, Età 31

Jamal è il capo dei Keshak, la guardia del corpo del Khan Dorato, ed è famosa per la sua onestà e lealtà nei suoi confronti. Di sangue Murkit, Jamal è originaria del Clan Atikai, o Clan Ortu come è conosciuto ora, ma entrando a far parte dei Keshak, si è lasciata alle spalle il suo clan e ora deve la sua lealtà solo al Khan Dorato.

Jamal ha la particolarità di essere l'unica persona ad aver ferito Moglai Khan ed essere sopravvissuta. Il fatto accadde mentre serviva Atikai (lo zio di Moglai Khan), quando durante una disputa Jamal colpì con una freccia Moglai al braccio. Lei e gli altri guerrieri del clan Atikai furono fatti prigionieri. Moglai quindi fissò gli sconfitti e pretese di sapere chi lo aveva colpito.

Jamal dichiarò con orgoglio di essere stata lei, ma restò sorpresa che Moglai non avesse ordinato la sua morte. Si congratulò invece per la mira, e le offrì un posto nella sua guardia del corpo.

Da allora Jamal ha servito fedelmente Moglai Khan, durante i banchetti è spesso al suo fianco, e lo accompagna sempre nelle battute di caccia.

Come Orkhan dei Keshak, Jamal è il comandante supremo delle orde combinate di Ethengar. Sebbene prenda ordini da Moglai, la gestione delle battaglie è lasciata nelle sue mani competenti.

Sotto la sua cura e guida, i Keshak sono diventati una vera forza: una guardia del corpo composta da mille vigorosi individui, ma anche il pilastro delle orde di Ethengar.

Essendo un arciere superbo e un abile acrobata, Jamal è la guerriera a cavallo ethengariana ideale. Capace di scoccare facilmente con l'arco pur stando in piedi sul dorso di un cavallo in carica, Jamal si aspetta che anche i membri dei Keshak siano in grado di eseguire tali acrobazie. Non chiede mai a nessun membro dei Keshak di fare qualcosa che lei stessa non è in grado di fare, ma poiché è capace di

imprese straordinarie, questo restringe di molto il capo. Tutti i Keshak la ammirano e rispettano come capo, e lei li tratta in modo equo, assicurandosi che il coraggio e l'iniziativa vengano premiati.

Jamal ha una personalità amichevole, ma pretende il dovuto rispetto per chi è nella sua posizione e, coloro che non si adeguano, subiscono la sua ira.

Jamal è di corporatura snella, è alta solo 1.50 metri e ha lunghi capelli neri che arrivano fino alle spalle, e che spesso porta intrecciati in una coda di cavallo. A parte per l'armatura, pochi Esterni sospetterebbero che Jamal sia una guerriera a cavallo, figuriamoci il comandante delle orde del Khan Dorato.

Kadan Khan

Khan dei Kiyat e spirito malvagio, DV 16, AL C, Età 47

L'anima di Kadan Khan trascorre i suoi giorni vagando per le terre sconfinite di un mondo rossastro, poiché è rinchiusa all'interno di un rubino incantato nel Mondo degli Spiriti, custodita da quattro spiriti maligni. Il corpo di Kadan Khan è la dimora di Jaku il Trasformista, un potente spirito malvagio che cerca di causare danni e caos nella Yurta del Mondo.

Jaku è il tipo di essere di cui gli ethengariani hanno terrore, e ne avrebbero ancora più paura se sapessero che Jaku è il Khan dei Kiyat, e sta manipolando Hulagu Khan degli Uighur per attaccare gli heldannici. Jaku è un mago di 16° livello e, usando *Giara Magica*, ha preso possesso del corpo di Kadan, per poi inviare la gemma contenente l'anima del Khan nel Mondo degli Spiriti. L'obiettivo finale di Jaku è possedere il figlio maggiore del Khan Dorato, Manghai, e attraverso di lui ottenere il controllo degli ethengariani eliminando Moglai Khan.

Jaku è disposto ad aspettare il tempo necessario, poiché Cretia lo ha incaricato di costruire un tempio in suo onore a Rhoona. Ora è quasi completo e, attraverso di esso, Cretia spera di piegare Rhoona alla sua volontà.

Jaku cerca anche di minare il potere del Khan Dorato manipolando Hulagu Khan ad attaccare in forza le Terre di Heldann,

fomentando così la ribellione nelle steppe. Lo fa sfruttando il suo potere di manipolare i sogni di Hulagu. In questo modo Jaku ha conquistato il Khan, ed è in grado di costringerlo a fare la sua volontà.

Nella sua vera forma Jaku assomiglia ad un tremolante spettro nero dagli occhi di fuoco. Un incantesimo di *Individuazione del Male* rivelerebbe la presenza di Jaku nel corpo di Kadan Khan; altrimenti non esistono segni che indichino che Kadan è diverso da come appare. Un incantesimo di *Distruzione del Male* costringerebbe Jaku ad uscire dal corpo del Khan, lasciandosi dietro una carcassa vuota. Solo una spedizione nel Mondo degli Spiriti, per trovare e riportare indietro il rubino che custodisce l'anima di Kadan Khan, ne riporterebbe in vita il corpo.

Kadan Khan è di corporatura leggera, con lunghi baffi che gli scendono sul petto. Indossa abiti tradizionali ethengariani ed è molto amato dalla sua tribù. Sotto il controllo di Jaku, la tribù ha tratto grandi benefici, e il culto di Cretia si è diffuso ampiamente.

Kadei & Koja

Kadei, Capo dei Draghi d'Argento: L28, Fo 14, In 9, Sa 14, De 17, Co 11, Ca 9, AL N, Età 38

Koja, Capo dei Draghi d'Oro: L28, Fo 14, In 12, Sa 10, De 17, Co 11, Ca 10, AL N, Età 38

Quando sono nati fu predetto che questi gemelli sarebbe stati destinati a grandi cose. Entrambi hanno servito Moglai Khan da quando è tornato nelle steppe, e hanno l'onore di guidare le due scuole Bratak alla Corte. Koja è il capo dei Draghi d'Oro e sua sorella Kadei guida i Draghi d'Argento. Entrambi addestrano i Bratak del Khan Dorato, e selezionano coloro che si uniranno ai Keshak.

Esiste un'amichevole rivalità tra le due scuole, ognuna delle quali cerca di primeggiare sull'altra ma, sebbene spiarsi a vicenda fa parte dell'addestramento, la violenza è vietata. I Bratak devono fare affidamento sulla loro furtività e sul travestimento per ottenere le informazioni.

I gemelli sono entrambi piuttosto alti e sono incredibilmente somiglianti tra loro.

Khan e Personalità

Entrambi sono totalmente fedeli al Khan e lo tengono informato sugli eventi nei Khanati e a Corte. I Bratak di entrambe le scuole si trovano ovunque ad Ethengar, intenti a spiare i Khan tribali per poi riferire ai capi delle scuole.

Kaunchi

Sciamano e insegnante: S24, Fo 9, In 8, Sa 18, De 13, Co 13, Ca 9, AL N, Età 45

Grazie ai suoi gonnellini di feltro rosso e alle code di cavallo bianche che pendono dal cappello conico di feltro, Kaunchi è immediatamente riconoscibile come sciamano il cui spirito guida è un cavallo.

La faccia di Kaunchi, screpolata e segnata dalle intemperie, presenta linee rosse che disegna per darsi un'espressione accigliata e profonde zanne bianche che disegna lungo i lati della bocca.

Kaunchi è un Murkit che ha servito Moglai da quando ritornò nelle steppe, e fu Kaunchi a scoprire il significato di Bargha e a predire l'imminente grandezza del Khan.

Kaunchi si allontana spesso dalla Corte: a volte visita il Mondo degli Spiriti per conversarvi e aiutarli nella loro lotta contro l'Entropia, altre volte vaga per il Mare d'Erba, visitando gli spiriti che vi risiedono e osservando gli spostamenti degli animali e delle tribù. Accompagnato da Kokachin (vedere di seguito), entra nella Terra delle Sabbie Nere per combattere gli spiriti maligni e i non morti che vi risiedono.

Come sciamano, Kaunchi ha a cuore il benessere del Mare d'Erba, degli ethengariani e degli spiriti. Per una descrizione del suo credo, si veda la sezione "Sciamani" del Manuale del Giocatore.

Kaunchi è un esperto del Mondo degli Spiriti, della Terra delle Sabbie Nere e degli spiriti che abitano la Yurta del Mondo. Tuttavia non rende mai disponibili queste informazioni in modo diretto: accenna alle cose e parla per enigmi, ma non dà mai consigli diretti. Crede che questo tipo di conoscenza non abbia senso se non guadagnata: la vita va vissuta e sperimentata. Mette in guardia contro i pericoli ma non dice chiaramente quali siano.

Gli avventurieri che cercano il suo consiglio verranno avvertiti, ma non sapranno mai esattamente cosa dovranno affrontare.

Kokachin

Chierica di Yamuga, l'Abitante della Yurta: C27, Fo 10, In 12, Sa 17, De 9, Co 13, Ca 14, AL N, Età 36

Kokachin è l'alta sacerdotessa di Yamuga, l'Abitante della Yurta. Vive alla Corte dove sovrintende al suo tempio. Si interessa poco alla politica ed è felice di lasciare che le cose vadano come vadano intorno a lei.

Ha servito lealmente il Khan Dorato da quando è salito al potere, interpretandolo come il volere di Yamuga. Prima lo vedeva solo come un altro ethengariano rinnegato, pronto a riempirsi le tasche e ad assecondare la sua brama di uccidere, ma da allora ha capito che Moglai è l'uomo giusto per assumere il ruolo di Gran Khan, e sotto la sua guida anche i pagani di Glantri capiranno i loro errori.

Kokachin accompagna spesso Kaunchi nelle sue escursioni nella Terra delle Sabbie Nere, tenendo a bada i non morti mentre lui combatte gli spiriti maligni. Raramente entra nel Mondo degli Spiriti, preferendo trascorrere il suo tempo all'interno della Yurta del Mondo.

Kokachin è di statura e corporatura media. I suoi lunghi capelli castani sono striati di bronzo e le scendono fino alla vita e, poiché la maggior parte delle donne ethengariane ha i capelli neri, è facilmente riconoscibile. Mentre si trova a Corte indossa vesti di seta verde, ma al di fuori usa portare i classici abiti ethengariani, portando armature lamellari o di cuoio.

Manghai

Erede Designato del Khan Dorato: G9, Fo 14, In 13, Sa 9, De 15, Co 14, Ca 13, AL N, Età 18

Manghai è il figlio maggiore di Moglai Khan nonché suo erede designato. È sposato con Basti, la figlia di Kadan Khan dei Kiyat. Poiché Kadan non ha figli, si prevede che designerà Manghai come suo erede, unendo così le tribù Kiyat e Murkit. Jaku il Trasformista risiede nel corpo di Kadan, e ha in programma di possedere in seguito il corpo di Manghai, ed è molto probabile che ciò accada. Solo il tempo potrà dire se l'erede del Gran Khan si rivelerà essere un uomo o uno spirito malvagio.

Manghai trascorre il suo tempo tra la corte di suo padre e quella di Kadan. È fedele a Moglai, e non desidera diventare Gran Khan prima del tempo. È felice di divertirsi e imparare tutto ciò che può prima di assumere il ruolo di Khan. Spesso viene visto cacciare o allenarsi con le guardie del corpo Keshak e Kadan Khan, e non sospetta che egli sia diverso da come appare. Prova affetto per suo suocero ed è completamente ingannato dal travestimento di Jaku.

Pur essendo un guerriero capace, Manghai è anche molto orgoglioso. Questo unito al suo status di erede del Khan Dorato lo portano spesso a trattare le persone in modo offensivo. Moglai spera che il periodo di servizio come Keshak gli insegnerà ad essere meno altezzoso. Il Khan Dorato ha disposto che Manghai si unisca ad un Argam come guerriero a cavallo, e ha incaricato Jamal di assicurarsi che suo figlio non goda di privilegi speciali. Tutte le cariche guadagnate da Manghai dovranno dipendere dal merito e non dal suo diritto nascita ed egli, anche se non scalpita per assumere l'incarico, non osa disobbedire alla volontà di suo padre.

Manghai è di corporatura snella e ha occhi scuri e penetranti. Gli piace vestirsi con le sete più fini e non si rade la testa secondo le usanze locali. Il suo aspetto cambierà quando inizierà il servizio forzato nei Keshak, allora gli verrà rasata la testa e dovrà indossare l'iconica armatura di cuoio.

Moglai Il Khan

Dorato

Gran Khan di Ethengar e Khan dei Murkit: G30, Fo 16, In 14, Sa 13, De 14, Co 13, Ca 16, AL N, Età 42

Moglai Khan è un abile guerriero che ha viaggiato molto in terre straniere. Durante il suo peregrinare studiò con interesse le usanze degli Esterni, concentrandosi in particolare sulla loro arte bellica.

È Khan per diritto di nascita, e sta dimostrando al popolo delle steppe di essere un leader capace.

Moglai è consapevole che non tutti i Khan tribali sostengono le sue politiche, e teme che un giorno alcuni di essi possano rivoltarglisi contro. Per prepararsi a questa eventualità ha istituito una guardia del corpo personale, i Keshak. Questa forza è guidata dai Murkit, ma include anche guerrieri di altre tribù. Il suo scopo è che i Keshak debbano la loro lealtà a lui piuttosto che ai Khan tribali, pertanto i membri della guardia del corpo sono ben ricompensati e godono di molti privilegi. Il suo studio delle tecniche di guerra delle altre nazioni lo ha convinto della necessità di una cavalleria pesante, addestrata sulla stessa falsariga della sua guardia del corpo. L'obiettivo di Moglai Khan è rompere la tradizionale dipendenza tribale delle orde ethengariane, ma si rende conto che ciò deve essere fatto lentamente per impedire ai Khan di ribellarsi.

Il Khan Dorato si veste con abiti d'oro e di seta (da qui il suo nome), e in tempo di guerra indossa armature lamellari ricoperte d'oro. Alto 1,70 metri non è particolarmente imponente, ma ai suoi scintillanti occhi neri non sfugge nulla, e sembra penetrare nelle anime di coloro che scruta. Si rade la testa secondo le usanze, e ha sottili baffi neri che gli scendono sul petto.

Moglai è affascinante e scaltro; un leader naturale che non esita a premiare lealtà e onestà, e a punire la disobbedienza. Durante un conflitto contro i guerrieri di suo zio, Moglai fu ferito al braccio da una freccia. Dopo il combattimento, chiese ai prigionieri di dirgli chi l'aveva scoccata; facendosi avanti con orgoglio, una donna

dichiarò di essere la responsabile. Il Khan sorrise e le tese la mano in segno di amicizia: "È stato un buon tiro e la tua onestà ti onora, come farò io". L'arciere fu risparmiata, e da allora diventò una dei più fedeli sostenitori di Moglai.

Moglai Khan è un personaggio amichevole, che si interessa molto a tutto ciò che viene detto in sua presenza. Il suo *Medaglione dell'ESP* gli permette di sapere se ciò che gli viene detto è la verità. In qualità di abile diplomatico, non tradisce nessuna delle proprie emozioni, preferendo esercitare il suo potere di Gran Khan per tenere in riga i Khan tribali.

Moglai è fiducioso del sostegno dei Kaerut, Kiyat, Yakka e Yugatai, non sospettando che Kadan Khan dei Kiyat sia in realtà uno spirito malvagio. I Bortak, i Taijit e gli Uighur sono tutti sotto esame per vari motivi.

Batu Khan dei Bortak ha più di una volta lasciato emergere i suoi veri pensieri alla presenza di Moglai e, sebbene il Khan stia diventando sempre più sospettoso nei confronti di Oktai Khan dei Taijit, non ha prove concrete contro di lui. Se Chagatai Khan degli Yakka fornisse una prova del coinvolgimento di Oktai con i predoni umanoidi, Oktai sarebbe immediatamente ucciso, e ai Taijit verrebbe data l'opportunità di unirsi al Khan Dorato o morire.

Il ruolo di Moglai Khan in una campagna dipende dalla natura dei personaggi giocanti. Gli Esterni di qualsiasi livello che giungono alla sua corte ricevono un'udienza personale con il Khan, il quale usa il suo *Medaglione dell'ESP* per accertarsi delle loro vere motivazioni. In nessun caso le spie (eccezion fatta per quelle glantriane) vengono punite, ma viene loro impedito di apprendere qualcosa di utile.

È improbabile che i personaggi nativi di Ethengar facciano la conoscenza del Khan Dorato fino a quando non raggiungono il livello Esperto, a quel punto potrebbero ricevere varie missioni da lui in persona.

Il Khan Dorato è sempre accompagnato da un'enorme tigre dai denti a sciabola, che cammina a fianco del suo cavallo anche quando va a caccia. La tigre dai denti a sciabola è totalmente devota al Gran Khan e attaccherà chiunque osi toccarlo senza il suo permesso.

Gundai, la tigre dai denti a sciabola: CA 6; DV 8; PF 56; Mv 45 (15) metri; N° Att 2 artigli/1 morso; Danno 1d8/1d8/2d8; Salvezza G4; ML 11; AL N

La Famiglia del Khan Dorato: Moglai ha tre mogli: Abatai, Tanai e Urutas. Ha anche sei figli e sette figlie. Ad eccezione di suo figlio ed erede Manghai, e di sua figlia Bakai, che è sposata con Batu Khan dei Bortak, tutti i suoi figli vivono alla Corte.

Figli (Età)	Figlie (Età)
Manghai (18)	Bakai (17)
Subatai (16)	Arant (16)
Hatakia (15)	Jurta (13)
Gutarsan (11)	Nortai (10)
Lamak (5)	Cartoas (7)
Hurkati (3)	Nahar (4)
	Karais (2)

Oktai Khan

Khan dei Taijit: G14, Fo 15, In 14, Sa 12, De 9, Co 13, Ca 14, AL C, Età 26

Oktai Khan è consumato dall'odio: odia gli Yakka per aver ucciso suo padre, e odia Moglai Khan per avergli impedito di vendicare la morte; i suoi risentimenti lo stanno inducendo a fare a un gioco molto pericoloso. Un gioco che porterebbe alla sua morte per mano della sua stessa gente, se mai scoprissero che sta aiutando i glantriani e gli umanoidi delle Terre Brulle.

Oktai Khan questo lo sa bene, e ciò gli sta provocando parecchi pensieri. La situazione lo sta rendendo sempre più paranoico, poiché chiunque tra la sua stessa gente potrebbe scoprire le sue attività, per non parlare del gran numero di Bratak Yakka che le sue guardie continuano a trovare intorno al suo campo. Può fidarsi solo della sua guardia del corpo e dei suoi consiglieri più stretti, i quali gli dicono che è troppo coinvolto per potersi tirare indietro: "Il principe Jherek di Glantri un giorno ti instaurerà come Gran Khan, mio signore. Il potere di Glantri ti proteggerà fino ad allora." Sfortunatamente, il principe Jherek non ha alcun desiderio di insediarsi come Gran Khan, poiché lo considera uno sciocco ad aver coinvolto gli umanoidi delle Terre Brulle in una situazione già di per sé complicata.

Khan e Personalità

Rughe profonde di preoccupazione incidono il viso di Oktai Khan, facendolo sembrare almeno dieci anni più vecchio di quello che in realtà è. Il giovane Khan non va mai da nessuna parte senza le sue 20 guardie del corpo, e le sue yurte personali vengono controllate quotidianamente alla ricerca di assassini, spie o trappole. Finora è riuscito a nascondere la verità alla sua gente, ma è difficile dire per quanto tempo continueranno a credere in lui.

Ortu

Cugino del Khan Dorato: G9, Fo 13, In 7, Sa 8, De 13, Co 12, Ca 9, AL C, Età 37

Ortu, figlio di Atikai, si considera il legittimo Khan dei Murkit e di tutti gli ethengariani, tuttavia la sua ambizione non è pari alle sue capacità intellettuali. Tutti quelli che conoscono Ortu lo considerano rozzo e molto suscettibile alle lusinghe. Moglai Khan tollera la sua presenza perché finora egli non gli ha dato motivo di fare altrimenti. Ortu ha giurato di servire Moglai, e sa che se infrange questo giuramento, Moglai avrà la sua testa. Si accontenta quindi di tramare, e ascoltare le promesse del suo cosiddetto alleato, Batu Khan.

Ortu crede sinceramente che Batu Khan lo aiuterà, quando verrà il momento per lui di sbarazzarsi di Moglai Khan. Ma ciò che è più probabile che accada, è che Batu Khan uccida Ortu con la scusa di vendicare la morte di Moglai, e poi si dichiari lui stesso Gran Khan. Ortu non ha abbastanza cervello per rendersi conto di essere solo una pedina; pensa che siano state le sue capacità persuasive a convincere Batu Khan a sostenere il desiderio di guerra di Hulagu Khan, contro le Terre di Heldann.

Per Ortu, una guerra su vasta scala è ciò di cui c'è bisogno subito, prima che gli ethengariani si rammolliscano sotto il dominio pacifico di Moglai.

Pur sostenendo da sempre la guerra, Ortu sarebbe uno dei pochi a farsi prendere dal panico se ciò accadesse davvero. Sebbene non sia un codardo, gli manca anche una conoscenza di base della logistica e delle tattiche belliche.

Il viso tondo e untuoso di Ortu sfoggia permanentemente un ghigno. Egli pensa che ciò lo faccia sembrare feroce e affascinante, mentre è opinione comune che sia un guastafeste.

Ortu tuttavia non è totalmente privo di sostenitori: ha raccolto attorno a sé un gruppo di Murkit insoddisfatti, che vogliono tornare alle vecchie vie, e che si organizzano sulla falsariga dei Keshak. Il gruppo di bulli e teppisti di Ortu viene evitato da gli altri Murkit quando possibile, e quando si incontrano di solito scoppiano risse.

Sabak

Leader degli Hakomon del Khan Dorato: M28, Fo 5, In 18, Sa 11, De 8, Co 5, Ca 14, AL C, Età 85

Vestito di rosso, e con linee rosse luminose che si incrociano sul viso, Sabak è uno spettacolo affascinante da vedere. Si diletta con gli incantesimi di *Teletrasporto* e *Porta Dimensionale* attorno alla Corte. I suoi piedi non appoggiano mai sul pavimento quando è in pubblico, poiché usa un incantesimo di *Volo* permanente per rimanere sospeso in aria.

La maggior parte delle persone si sente a disagio in sua presenza, preferendo evitarlo quando possibile. La sua presenza ad un banchetto di corte sopprime sicuramente lo spiriti di tutti i presenti, ad eccezione del Khan Dorato. Fortunatamente, Sabak trascorre la maggior parte del suo tempo nella sezione della corte degli Hakomon, dove sovrintende all'incantamento delle armi magiche per il Khan.

Sabak si crogiola nel potere che possiede; non facendosi problemi a trasformare chiunque lo offenda in cane o, se si sente particolarmente adirato, in pulce. Al vecchio Hakomon piace usare lo Charme sulle persone, per poi fargli fare cose di cui si pentono: uno sfortunato guerriero a cavallo Bortak, ad esempio, è stato sorpreso mentre tentava di entrare nelle yurte di alcune delle donne Keshak mentre era sotto l'influenza di uno dei suoi incantesimi. Fu solo l'arrivo tempestivo di Jamal, a impedire che il Bortak venisse squartato da due cavalli.

Egli aveva scoperto Sabak fluttuare a sei metri sopra la scena, ridacchiando di gioia.

Nonostante tutti i suoi scherzi sadici, Sabak è fedele al Khan Dorato, o almeno al divertimento che il Khan può offrirgli.

Temur Khan

Khan degli Yugatai: L24, Fo 14, In 10, Sa 11, De 18, Co 13, Ca 13, AL N, Età 29

Per Temur Khan ci sono poche cose nella vita migliori che cacciare e uccidere goblin; uno di queste è catturare e uccidere glantriani. Un uomo dai gusti e dai desideri semplici, Temur Khan è anche una persona molto equilibrata.

Tre anni fa visitò Glantri sotto mentite spoglie. Durante il viaggio poté assistere alla padronanza delle arti magiche dei glantriani, e osservare le loro forze militari. Temur Khan rimase estremamente colpito da ciò che vide, e presentò al Khan Dorato un rapporto lungo e dettagliato al suo ritorno.

Sebbene Temur nutra un sano rispetto per il potere dei glantriani, questo non gli impedisce di inseguire i goblin oltre il loro confine.

Recentemente si è imbattuto in una forte presenza glantriana, che gli ha fatto sospettare che vi sia una spia nel suo accampamento. I suoi bratak non sono stati in grado di scoprire chi sia il responsabile, ma Temur Khan non avrà pace finché non lo saprà. È probabile che, dandogli abbastanza tempo, arriverà a sospettare dei suoi alleati Taijit.

Essendo un Bratak, Temur Khan fu una scelta insolita come Khan, essendo consuetudine che vengano scelti solo i Guerrieri a Cavallo. La morte di suo fratello maggiore e di suo padre, per mano di un mago glantriano lasciò il trono vacante. L'uccisione senza aiuto da parte di Temur del mago responsabile, e la sua liberazione delle guardie del corpo di suo padre dalla prigionia, gli fecero guadagnare il rispetto e l'ammirazione della tribù, assicurandogli il grado di Khan.

Temur Khan è piccolo e di corporatura snella, i suoi occhi verde brillante lo fanno risaltare in mezzo ad altri ethengariani.

Le Orde delle Steppe

“Ordino che con gli heldannici non vi sia alcuna pietà senza il mio esplicito permesso. Non è la misericordia, ma la severità che addomestica il cuore degli uomini. Un nemico sconfitto non viene addomesticato: odierà per sempre i suoi nuovi padroni.

“È fondamentale che i nostri eserciti siano preceduti dal terrore. Instillare la paura è più importante che far eseguire agli heldannici i nostri ordini volontariamente. Solo la paura e il terrore preparano la via al conquistatore. Perciò vi ordino: uccideteli tutti”

—Toktai Khan ai suoi
Orkhan all'inizio della
guerra contro le Terre
di Heldann nel 919 DI

Ogni tribù Ethengar è in grado di schierare 1000 guerrieri in tempo di guerra. Queste orde sono formate dai vari clan, sempre pronti a rispondere ad una chiamata alle armi. I Khan tribali mantengono anche una guardia del corpo permanente di 100 o più guerrieri, i quali formano il nucleo di qualsiasi orda tribale.

L'esercito del Khan Dorato è costituito dalle orde tribali, tra cui l'Orda dei Murkit e i Keshak, o Guardia Imperiale. I Keshak sono sempre presenti alla Corte Dorata, e costituiscono la guardia del corpo del Khan Dorato.

Organizzazione militare

Tutte le forze ethengariane sono organizzate in multipli di dieci, la cui unità più piccola è un *Argam* di (idealmente) dieci guerrieri.

Occasionalmente le perdite subite in battaglia rendono impossibile schierare degli Argam completi e, in queste situazioni, possono contenere anche solo sette guerrieri. Gli Argam che non possono schierare abbastanza uomini vengono smantellati, e i loro Guerrieri a Cavallo usati per rafforzare gli altri Argam.

Ogni Argam è in grado di agire sia indipendentemente, sia insieme ad altri nove Argam per formare un *Dagam* di 100 guerrieri. Dieci Dagam formano un *Mingam* di 1000 guerrieri. Nel caso delle tribù, un Mingam corrisponde anche ad un'orda tribale.

Come gli Argam, anche Dagam sottodimensionati possono essere schierati in campo. Qualsiasi Dagam che contenga meno di sette Argam viene sciolto, e i suoi Guerrieri a Cavallo usati come riserve per un altro Dagam.

Mingam sottodimensionati sono comuni durante le guerre lunghe, ma sono considerati tutt'altro che ideali. Ove possibile, un Mingam attinge ai clan della sua tribù per aumentare il proprio numero il più rapidamente possibile.

Ogni unità è guidata da un comandante che è risponde solo al comandante dell'unità immediatamente superiore. Ciò consente a un Khan tribale di dare ordini ai dieci Dakan che comandano i dieci Dagam e, a sua volta il comandante di un Dagam, deve dare ordini solo ai dieci Akan che comandano i suoi Argam.

Ciò rende l'organizzazione molto efficiente, poiché nessuno deve dare ordini a più di dieci subordinati, e ogni comandante sa esattamente chi è il suo superiore. Se il Khan Dorato è presente, tutti i comandanti sono ai suoi ordini; viceversa in sua assenza, e per evitare rivalità intertribali, Jamal (si veda "Khan e Personalità") viene nominato Orkhan delle Orde Dorate dal Khan. Investita di questo ruolo agirà come generale delle orde tribali.

Le orde tribali

In tempo di pace, i guerrieri che formano un'orda tribale rimangono con i loro clan vagando per il Mare d'Erba in cerca di pascoli. Quando possibile, un Argam viene composto attingendo da un singolo clan. I clan grandi forniscono più di un Argam, mentre i clan più piccoli si uniscono assieme per formare uno o più Argam: ogni capo clan sa quanti guerrieri deve inviare quando arriva la chiamata alle armi. Gli Argam composti da guerrieri di più di un clan, normalmente si formano quando l'orda si riunisce, in anticipo se hanno una missione specifica da svolgere per il Khan.

La guardia del corpo di ogni Khan tribale è composta da almeno 100 guerrieri. Questi guerrieri prestano servizio per la maggior parte della loro vita adulta, sostenuti direttamente dalle mandrie dei Khan. Quando un'orda si raduna, 100 di queste guardie ne formano il nucleo.

Tutte le guardie del corpo rimanenti fungono da messaggeri del Khan, e lo proteggono dagli attacchi.

Radunare un'Orda: un'orda può essere radunata molto rapidamente. I cavalieri della guardia del corpo del Khan viaggiano attraverso le terre tribali, chiamando a raccolta i guerrieri in un luogo stabilito. I guerrieri quindi cavalcano il più velocemente possibile, portando con sé i loro clan. Una volta riunita, un'orda può essere facilmente rifornita dai clan presenti, consentendole di avanzare senza fermarsi a cercare cibo. Un'orda in movimento è uno spettacolo impressionante, in quanto è composta da 1000 guerrieri, il resto della tribù e dai suoi animali.

I Keshak

Sebbene siano organizzati secondo lo standard ethengariano, i guerrieri che formano i Keshak provengono da tutte le tribù. I Murkit ne forniscono il numero maggiore, ma costituiscono meno di un quarto del totale.

Gli ethengariani che si uniscono ai Keshak giurano di servire solo il Khan Dorato, e di rinunciare alla loro lealtà tribale, infatti qualsiasi litigio intertribale nei Keshak viene affrontato con la massima severità. Il Khan Dorato ha intrapreso questa scelta in modo da assicurarsi che debbano fedeltà solo a lui, e non a una particolare tribù o clan.

Il Keshak protegge la Corte Dorata, e costituisce il nucleo degli eserciti del Khan. Esserne un membro viene considerato un grande onore e giovani reclute vengono inviate ogni anno dai Khan tribali per unirvisi, ma non è raro che anche guerrieri esperti vengano inviati al servizio del Gran Khan.

La maggior parte dei Keshak è equipaggiata secondo lo standard ethengariano (si veda la *Guida del Giocatore*), ma un gruppo di 200 individui è stato addestrato come cavalleria pesante.

Questi Keshak indossano armature lamellari, portano lance e scudi oltre ai loro archi, e cavalcano cavalli con bardature di cuoio. Le loro lance sono dotate di un gancio per disarcionare i cavalieri nemici, e di solito vengono tenuti come riserva finché non sono necessari per abbattere un nemico già in difficoltà.

Le Orde delle Steppe

L'Artiglieria e gli Ingegneri —

Il Khan Dorato ha formato anche delle unità di artiglieria e degli ingegneri per costruire ponti e condurre assedi. Le catapulte vengono trasportate su carri smontate, e vengono assemblate una volta raggiunto il campo di battaglia. L'artiglieria viene schierata per far spostare le truppe nemiche dalle posizioni fortificate, e non è intesa come elemento standard dell'esercito: la mobilità, come sempre, è di primaria importanza.

Al momento gli artiglieri e gli ingegneri vengono addestrati dai nani, ma è intenzione del Khan Dorato sostituirli con ethengariani in futuro.

I Bratak —

I Bratak sono una parte vitale della strategia del Khan Dorato. La maggior parte degli Argam contiene un Bratak che funge sia da esploratore che da spia. Inoltre unità speciali di Bratak formano i propri Argam, il cui compito è quello di spiare le posizioni nemiche e raccogliere informazioni vitali su strade, pascoli e possibili colli di bottiglia. Vengono addestrati anche ad impegnarsi nella guerra psicologica, incoraggiando i contadini a ribellarsi promettendo loro la libertà, e facendo credere ai mercanti che gli affari saranno migliori sotto gli ethengariani. Un'altra funzione dei Bratak è quella instillare voci sulle orde di Ethengar e, per assicurarsi che tutti sappiano quale punizione spetta a chi ha provato a resistervi, la storia della distruzione di Hayavik viene diffusa in lungo e in largo.

Tattiche Ethengar —

Un Dagam opera davanti all'orda principale, mantenendo un Dagam su ciascuno dei suoi due fianchi. Questi operano come fossero singoli Argam, precedendo l'orda principale fino a 120 km di distanza. Il loro scopo è riferire su tutti i movimenti nemici. Una volta stabilito il contatto, l'orda principale estende la sua formazione su un ampio fronte, nel tentativo di accerchiare la forza nemica. I Dagam da ricognizione lanciano frecce contro il nemico e poi si ritirano, trascinandolo dietro di sé. A quel punto l'orda principale gli si chiude attorno, spazzando i fianchi e le retrovie.

Una volta in posizione, i Guerrieri a Cavallo convergono sul nemico lanciando frecce per poi ritirarsi senza entrare in contatto corpo a corpo. Arcieri superiori e le tattiche mobili sono le armi principali utilizzate.

Un nemico circondato con successo viene bersagliato delle frecce fino a quando non si ritira attraverso un varco, appositamente lasciato aperto. Le unità nemiche in ritirata vengono quindi inseguite da Arcieri a Cavallo, che le caricano da dietro entrando in corpo a corpo.

La cavalleria pesante dei Keshak viene usata per spezzare le vacillanti forze nemiche. Fino a quando non sono necessari, rimangono dietro ai Guerrieri a Cavallo, lanciando frecce, ma quando arriva il momento giusto entrano in azione, schiacciando chiunque si trovi davanti a loro.

Le orde in azione —

Per gli scontri che coinvolgono qualsiasi forza più grande di pochi Argam per fazione, il BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement è altamente raccomandato. Per condurre battaglie e campagne molto vaste, il Regolamento di Guerra del Set Companion di D&D® sono inestimabili. Per usare le orde di Ethengar con uno di questi sistemi, alcune regole speciali possono essere trovate in questa sezione.

Regolamento di Guerra —

Le informazioni per il Regolamento di Guerra delle forze di Ethengar sono le seguenti:

Le Orde Tribali

Nome unità: Orda Tribale (uno/tribù)
Tipo di Unità: Divisione Regolare
Numero di Orde: 8
MV 18, BR 120
Personale: 1000
Classe della Truppa: Buona

Comandante dell'Orda: F10, CB +1
Vice Comandante dell'Orda: F8
Unità 1 (Guardia del Corpo del Khan): 100 cavalieri umani d'élite F2, archi compositi e spade, cavalli da guerra leggeri, 4 Sergenti (F3), 1 Capitano (F4)
Unità 2-10: identiche all'Unità 1

Nome unità: Il Keshak
Tipo di Unità: Divisione Regolare
Numero 1
MV 18, BR 175
Personale: 1000
Classe della Truppa: Eccellente

Comandante dei Keshak: F18, CB +2
Vice Comandante dei Keshak: F12
Unità 1: 100 umani cavalieri umani d'élite F4, archi compositi, lance, cavalli da guerra leggeri superiori, 4 Sergenti (F5), 1 Capitano (F8)
Unità 2: Identica all'Unità 1
Unità 3: 100 cavalieri umani d'élite F3, archi compositi e spade, cavalli da guerra leggeri, 4 Sergenti (F4), 1 Capitano (F7)
Unità 4-10: identiche all'Unità 3

Scenario —

Guerra dei Nomadi del Deserto: Al tempo di questa guerra, gli ethengariani sono già stati impegnati in varie guerre di successione. I Keshak non esistono più, e le orde tribali sono notevolmente ridotte di numero. Se intendi giocare al modulo X10, Freccia Rossa, Scudo Nero, usate le forze fornite in quel modulo.

Regole opzionali per il

Regolamento di Guerra —

Usate queste regole per aggiungere più profondità al Regolamento di Guerra ogni volta che sono coinvolte le forze di Ethengar. I casi numerati si riferiscono a quelli delle pagine 14-17 della *Guida del Dungeon Master - Set Companion*.

2. Morale

Gli Ethengar si considerano superiori a tutti gli Esterni. Ricevono quindi un bonus di +10 al loro BR quando li combattono.

4. Terreno (usarne solo uno)

+ 30 per la forza Ethengar sulla prateria
+ 15 per la forza di Ethengar sul campo di ghiaccio
+ 10 per la forza Ethengar sulla neve

Tattiche

Gli ethengariani sono esperti nella tattica Accerchiamento. Ogni volta che gli ethengariani combattono gli Esterni, sostituire la colonna Accerchiamento della Tabella delle Tattiche con la seguente:

Carica	-10/+10
Attacco	-5/C2
Aggiramento	NE
Trappola	C-1/-25
Quadrato	+25/C3
Ritirata	+ 10/C-1

Movimento delle truppe: le forze di Ethengar si muovono sempre alla loro massima velocità di movimento. Questo è dovuto al modo in cui hanno diviso le loro forze, unito al fatto che ogni ethengariano ha a disposizione almeno tre cavalcature. Quando le forze di Ethengar usano l'opzione di marcia forzata, vanno considerate come truppe d'élite per determinare se subiscono affaticamento o meno.



Supplemento a BATTLESYSTEM™

Nome Unità	Tipo	Livello	CA	DV/Fig	MV	RA	ML	DL	#Fig	Danno
Orde Tribali										
Dagam Tribale*	Cav	G2	7	30	45cm	19	15	17	10	1d6 o 1d8 1d4+1/1d4+1
I Keshak										
Cav Pesante**	Cav	G4	4	40	45cm	17	17	19	10	1d6 o 1d10 1d6/1d6
Dagam Keshak***	Cav	G3	7	30	45cm	19	16	18	10	1d6 o 1d8 1d4+1/1d4+1

* da 10 Dagam a un'Orda

** 2 Dagam

*** 8 Dagam

Regole Opzionali per il Supplemento BATTLESYSTEM™

Le seguenti regole opzionali possono essere aggiunte a qualsiasi battaglia giocata secondo le regole BATTLESYSTEM. Riflettono lo stile di guerra degli ethengariani, potenziandoli.

Ethengariani d' Élite: la cavalleria ethengariana è considerata unità d'élite. Ciò consente loro di entrare in formazione da schermaglia quando vogliono. Mentre sono in formazione da schermaglia possono cambiare direzione senza alcuna penalità al movimento. Se gli ethengariani falliscono una prova di morale mentre sono in

formazione da schermaglia, non battono automaticamente in ritirata. Si posiziona invece un segnalino accanto all'unità, in modo da rendere visibile il fatto che l'unità ha fallito la prova di morale. Se l'unità fallisce una seconda prova di morale, batte in ritirata come di consueto.

Raggio di Comando: i tamburi e gli stendardi usati dagli ethengariani per impartire ordini aumentano il raggio di comando di un comandante. Per determinare il raggio di comando di un comandante si aggiunge il suo Carisma al suo livello, senza dividere per due come si farebbe normalmente. I tamburi e gli stendardi rendono molto difficile isolare dal

comando le unità di Ethengar con mezzi magici: sarebbero richiesti un incantesimo di *Oscurità* e uno di *Silenzio*.

Marce Forzate: questa è una tattica comunemente usata dalla cavalleria ethengariana per entrare e uscire rapidamente a portata d'arco, potendo alternare il fuoco mentre la mettono in pratica. Durante la marcia forzata, gli arcieri scoccano con un Modificatore al Valore di Attacco di +2.

Smontare: gli ethengariani possono smontare da cavallo ad un costo pari alla metà della loro velocità di movimento a piedi. Se non ci sono alberi o recinzioni a cui legare i cavalli, almeno un elemento

Le Orde delle Steppe

ogni quattro deve trattenere le cavalcature per le truppe appiedate.

Ad esempio, un Dagam di 10 ethengariani smonta all'aperto. Tre elementi devono trattenere i cavalli e non possono impegnarsi in combattimenti corpo a corpo, o a distanza, senza che i cavalli scappino.

Richiamare i Cavalli: i cavalli che scappano possono ritornare se l'unità supera una prova di morale. La prova deve essere effettuata nel turno successivo. È richiesto un intero turno affinché i cavalli ritornino. Se la prova fallisce, i cavalli non ritornano per il resto della battaglia.

Montare: Montare in sella costa la metà della velocità di movimento alla cavalleria ethengariana. Le unità che montano in sella non possono forzare la marcia o alternare il fuoco in quel turno, ma possono lanciare normalmente.

Disarcionare i Nemici: la cavalleria pesante dei Keshak può usare le proprie lance per disarcionare gli elementi nemici. Quando attaccano la cavalleria nemica, i cavalieri Keshak ricevono un Modificatore al Valore di Attacco di -2. I nemici disarcionati sono trattati come feriti.

Ripiegare: la cavalleria ethengariana può ritirarsi da qualsiasi unità nemica in avanzamento, o carica, che entri in contatto base-con-base con uno qualsiasi dei suoi elementi durante la fase di movimento. Per ritirarsi un'unità deve essere in comando, e deve superare una prova di morale con un modificatore di +2 al tiro di dado. Se la prova fallisce, l'unità invece batterà in ritirata.

Se l'unità non ha mosso in questa fase, può farlo immediatamente, muovendosi fino alla sua massima velocità di movimento mentre ripiega. Se l'unità ha già mosso in questa fase, può muoversi fino a metà della sua normale fase di movimento. Un'unità che ripiega deve allontanarsi direttamente dall'unità nemica e deve evitare qualsiasi altra unità nemica. Le unità che si ritirano possono ancora attaccare a distanza normalmente.

Tiro con l'arco a cavallo: la cavalleria ethengariana non è soggetta al modificatore +2 al Valore di Attacco se lanciano mentre sono in sella, a meno che non si trovino in marcia forzata. Possono lanciare in qualsiasi direzione.

Incendiare l'Erba: per coprire attacchi e ritirate, gli ethengariani spesso danno fuoco alle praterie. Ciò è possibile solo in

estate, poiché l'erba è troppo umida negli altri periodi dell'anno. Per dare fuoco all'erba, un elemento deve rimanere fermo per un turno: alla fine del turno, un quadrato di erba di 2,5cm sarà in fiamme. Nel turno successivo il fuoco continua a bruciare, aumentando fino ad un quadrato di 5 cm. Nei turni successivi il fuoco può essere alimentato dal vento (vedi regolamento BATTLESYSTEM™ caso 12.1) Determinare la direzione del vento casualmente all'inizio della battaglia.

Calmo	Vento Debole	Vento Forte
0cm	5cm	15cm

Con vento calmo, il fuoco brucia per 1d4 turni; altrimenti il fuoco continua a bruciare fino a raggiungere un muro di pietra, un fiume o un'area di terreno roccioso o arido. Pioggia o neve estinguono un incendio in 1d3 turni; un acquazzone o una forte nevicata lo fanno immediatamente.

Incantesimi come *Tempesta di Ghiaccio* e *Cono di Freddo* estinguono istantaneamente gli incendi nelle loro aree di effetto. Un elementale dell'acqua può estinguere tutti i fuochi che attraversa. Altri incantesimi possono essere applicabili per estinguere gli incendi: un incantesimo di *Controllo del Tempo Atmosferico* è l'ideale.

Gli incendi possono anche essere innescati magicamente da alcuni

incantesimi: *Palla di Fuoco*, *Muro di Fuoco*, ecc. Si consideri che il fuoco abbia le stesse dimensioni dell'area di effetto dell'incantesimo.

L'erba incendiata blocca la linea di visuale e provoca danni D3 (un tiro salvezza riuscito contro Soffio del Drago riduce i danni a D2) con un valore di attacco base di 14, per ogni quadrato di 2,5 cm di fuoco d'erba a contatto con l'unità. Ignorare la Classe Armatura e tirare semplicemente 2d6, sommare il risultato a 14, e consultare la colonna D3 sulla Tabella dei Risultati del Combattimento per determinare i Dadi Vita di danni causati. Moltiplicare quindi il valore per la dimensione dell'incendio per determinare il danno causato.

Ad esempio, un'unità di cavalleria con 20 DV per elemento sta tentando di passare attraverso una zona d'erba incendiata profonda 5 cm. L'unità ha un fronte di 25cm, quindi è in contatto col fuoco per venti quadrati da 2,5 cm (25 cm di larghezza per 5 cm di profondità). L'unità effettua con successo un tiro salvezza e i dadi di danno si riducono a D2. Il tiro di dado per l'attacco è un 7, che viene sommato a 14 per un punteggio totale di 21.

L'azione provoca 1 Dado Vita di Danno, moltiplicato per la dimensione del fuoco (20), ottenendo 20 Dadi Vita di danno. Un elemento viene ucciso attraversando il fuoco.



UMANOIDI DELLE STEPPE

"Tu pensa che facile vivere nelle steppe?"

Beh, no essere. Noi essere una specie che si estingue." Grataik Signore dei Cinghiali guardò con cattiveria l'inviato di Orkigialla, che a sua volta si contorse e guardò il pavimento. "Ou, io sta parlando a te, mostra dannato rispetto o io fa te mangiare da mio cinghiale."

L'inviato si leccò le labbra screpolate e si passò la lingua sui moncherini gialli dei denti. "Oh, Grande Signore di Steppe e Maestro di orde di Gostai. Me porta saluti di mio illustre signore e maestro Hutai-Khan, Khan di Hobgoblandia, Maestro di Portatori della Notte, flagello di..."

Grataik si sporse in avanti con la sua spada in mano. "Basta! Tu hai già detto. No ha niente altro da dire?"

"Ehm... Umm..., Hutai-Khan vuole che tu faccia lavoro per lui. Solo lavoretto semplice per fare fuori pochi Ethì. Loro sta causando tanti problemi a sud. Hutai-Khan dice di dire 'Io paga sacco di monete, mucchio di roba'. Ehm. Questo è tutto, no dice me niente altro di dire."

Grataik conficcò la spada nel petto dell'inviato. L'inviato urlò e poi sembrò sollevato quando vide che non era penetrata nella sua armatura.

"No dice niente altro di dire? Questa è terza volta che tu fa quel discorso. Senti me, tu torna a Hobgoblandia e tu dire Hutai che noi no va giù a sud se lui no offre poco di terra in cambio... Noi no vive in mezzo a mostri sanguinari come Terre Brulle. Questa è steppa. Abbiamo Ethì che insegue noi dappertutto, no lascia noi mai in pace. Me malato e stanco di essere inseguito fino a Glantri sempre. Se noi colpire qualche Ethì, loro dare caccia a noi sicuro. Cento di loro sono mia più peggiore preoccupazione. È massa di canaglie. No è teneri come quelli che trova a Darokin, questi tosti. Loro fa sembrare troll come elfi in picnic."

"Quando era vecchi tempi era diverso. Loro solo uccideva e catturava tra loro, ora loro danno caccia a noi. Noi ha famiglie da mantenere. Io dire a tu moccioso, adesso essere dura. Tu torna indietro e dire a Hutai-Khan che noi lo aiuta, ma solo se lui dà un po' di Hobgoblandia. Allora noi agire per lui, ma lui deve portare via noi da steppa."

Il numero di umanoidi nelle steppe è diminuito notevolmente negli ultimi anni. Di fronte agli attacchi quasi costanti degli Ethengar, molti umanoidi sono fuggiti nelle colline e nelle montagne circostanti o si sono rifugiati nel relativo rifugio delle Terre Brulle.

GOBLIN GOSTAI

Numeri: 600 goblin e 300 lupi neri

Un tempo un'orgogliosa razza di goblin orientali (*goblinus orientalis*), i Gostai sono ora la più grande attrazione sportiva delle steppe nord-occidentali. Attacchi ripetuti e cacce su vasta scala da parte delle tribù Yugatais e Kaerut hanno ridotto considerevolmente il numero dei Gostai.

I guerrieri lupo della tribù sono ora costantemente in movimento alla ricerca di praterie su cui far pascolare le loro mandrie di yak in diminuzione. Sono finiti i giorni in cui i Gostai si divertivano a cavalcare negli accampamenti ethengariani per bruciare le yurte e scacciare gli animali. Ora, questo è ciò che spesso accade a loro. I Gostai hanno tentato più volte di uscire dalle steppe. Ma i maghi di Glantri a ovest e gli heldannici armati a nord lo hanno reso impossibile. A est e a sud si trovano le tribù di Ethengar e i goblin non hanno alcun interesse a spingersi in quelle direzioni. I Gostai sono simili ai nomadi ethengariani, vestono allo stesso modo e vivono nelle yurte. Cavalcano Lupi Neri e allevano yak e pecore magre. Sanno che i loro giorni sono contati, il che significa che combatteranno fino all'ultimo goblin se messi alle strette.

HOBGOBLIN HOOPLAK

"Cacca di lupo sugli Ethì! Quelli no ha diritto di spingere noi su colline puzzolenti. E dopo noi essere quelli cattivi, vero? Allora perché noi perseguitati da Ethì e da altra parte da nani? No è giusto!"

Numeri: 300 hobgoblin, 50 orchi e 150 lupi neri

Gli hobgoblin Hooplak un tempo controllavano l'area delle steppe dove il fiume Styrdal scorre fuori da Casa di Roccia. Ora sono stati spinti dalle tribù Kiyat e Murkit ai piedi di Casa di Roccia. Lì si arrangiano come meglio possono, ma trovano la regione collinare inadatta al loro stile di guerra. Come gli ethengariani, si affidano a tattiche rapide per ottenere vittorie e hanno bisogno di spazio per schierare le loro unità di cavalca-lupi.

Le colline di Casa di Roccia sono un posto pericoloso in cui vivere a causa di bande di giovani nani che sono irritati dalle incursioni degli hobgoblin. Gli hobgoblin stanno diventando sempre più disperati mentre i loro cugini hobgoblin sulle colline di Casa di Roccia sono a loro volta risentiti per la loro presenza poiché sta portando sempre più nani avventurieri.

Gli Hooplak stanno pensando di unirsi alle orde di Hobgoblandia nelle Terre Brulle, oppure di offrire i loro servizi a Moglai-Khan o a uno dei suoi Khan tribali. Gli Hooplak sono hobgoblin in stile ethengariano. Sono armati di archi e sono in grado di schierare 150 guerrieri su Lupi Neri.

Gli Hooplak sarebbero una preziosa aggiunta alle forze di un Khan; l'unico problema che gli Hooplak devono affrontare è convincere gli ethengariani ad ascoltarli, invece di combatterli.

ORCHI TANGUT

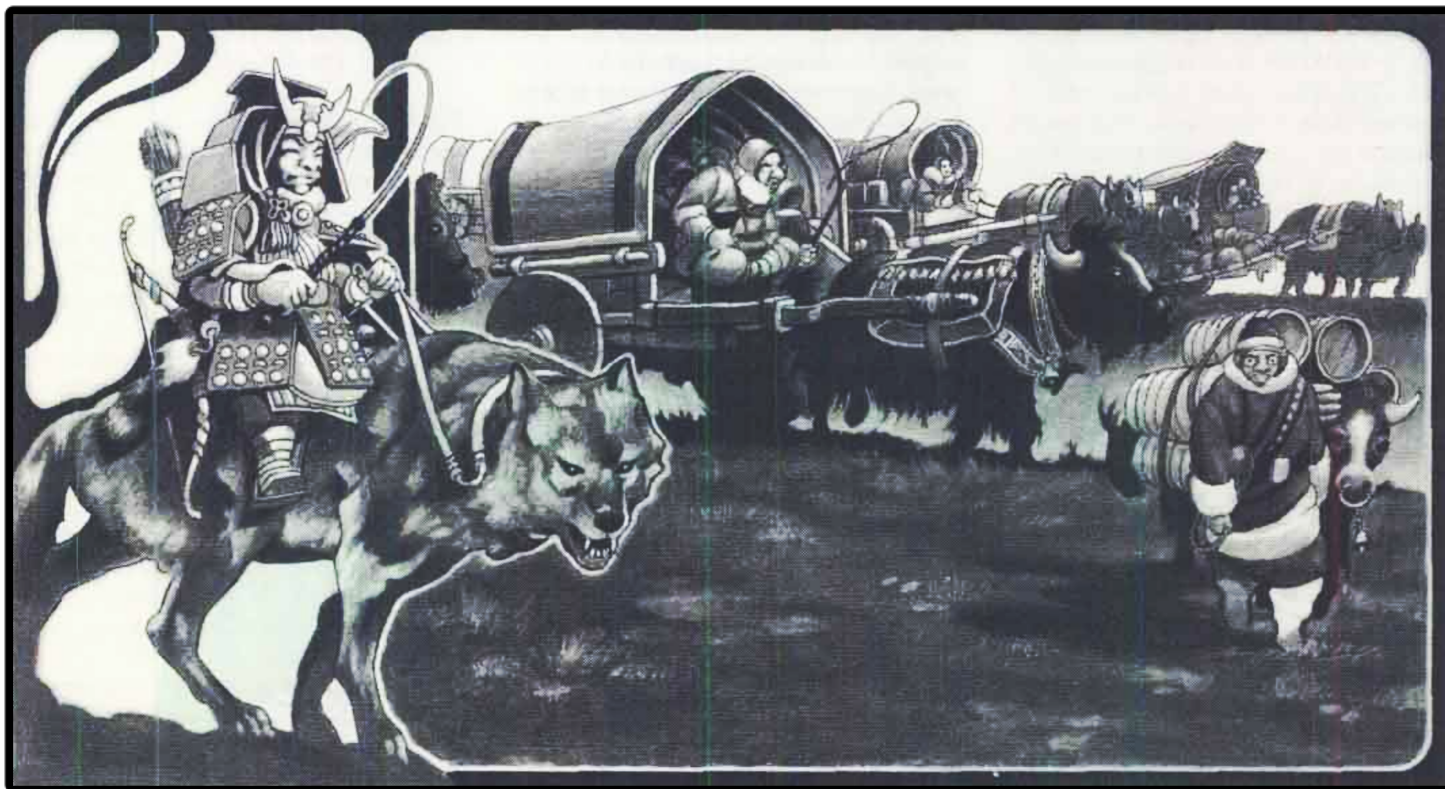
"Puah! Noi portato loro dove noi vuole. Tutto che noi deve fare essere vestire come Ethì di tribù Taijit, andare bruciare pochi accampamenti di Ethì di tribù Yakka, e loro scannano da soli. No ci trova mai. Ethie non scende in buche in terreno, quindi noi essere al sicuro. No guarda mai laggiù. E se loro fa, loro non sarà su loro cavalli. Noi sicuro li batte facile, facciamo poltiglia di loro."

Numeri: 200 Orchi e 40 Troll

Gli Orchi Tangut vivono in un sistema di tunnel che si estende dalle Terre Brulle alle steppe fino al fiume Streel. Dalla loro rete di tunnel, i Tangut escono di soppiatto attaccando i campi Yakka e poi si ritirano nei loro tunnel.

Gli orchi Tangut sono alleati di Moghul-Khan di Orkigialla nelle Terre Brulle (vedi Atlante 5). Moghul-Khan paga una misera somma ai Tangut per attaccare gli accampamenti Yakka e disperdere quanto più bestiame possibile. I Tangut pensano di ottenere un buon affare mangiando tutti gli ethengariani, i cavalli e gli yak che possono trasportare: una considerazione importante quando hai 40 famelici troll da sfamare.

UMANOIDI delle Steppe



Finora, sono stati in grado di evitare di essere scoperti facendo attenzione a farsi scambiare per predoni delle Terre Brulle, in quanto gli Yakka non sanno che essi vivono in cima al sistema di tunnel usato dagli orchi.

Moghul-Khan (vedi Atlante 5) usa spesso i tunnel per le sue incursioni nei Khanati, dove insegue i membri della tribù Yakka o provoca danni.

Recentemente Moghul-Khan ha detto ai Tangut di vestirsi da Taijit coprendosi la testa e il viso con delle stoffe. Anche se questo ha ingannato gli orchi Tangut facendogli credere che fosse una buona idea, è improbabile che gli Yakka cadano in uno stratagemma così semplice. La mancanza di cavalli tra gli orchi, unita alle dimensioni dei troll, sono un forte indizio.

I Tangut sono orchi standard e sono armati di spada e arco. Usano tattiche di guerriglia mordi e fuggi.

ORCHI SLIKTOR

Squarciamale Cacciatore di Zombi osservò i ranghi di orchi ammassati nella caverna davanti a lui. Per attirare l'attenzione dei suoi guerrieri, Squarciamale batté il piatto della sua spada contro l'elmo dell'orco più vicino. "Quanto tempo tu pensa che noi potere nascondere qui? No. Noi deve colpire e fare fuori tutti. Noi ha cinghiali, noi migliori di loro. Tu ha mai visto un Ethì su cinghiale? Loro mucchio di codardi. Ehi, torna qua, io non ha finito!"

Numeri: 400 orchi e 100 cinghiali giganti.

Gli orchi Sliktor conducono una esistenza precaria in una serie di caverne che costeggiano il confine della Terra delle Sabbie Nere. Da qui guardano con interesse gli eventi nelle steppe mentre lentamente muoiono di fame.

Erano soliti attaccare gli Uighur, ma hanno abbandonato l'idea dopo che Batu Khan ha spazzato via quasi metà della tribù. In origine, vagavano per le steppe combattendo contro altre tribù umanoidi e clan ethengariani.

La relativa stabilità di Ethengar dopo l'ascesa di Moglai-Khan ha reso tutto ciò pericoloso.

Gli Sliktor sono combattuti tra l'attesa di vedere se gli spiriti maligni o la fame li prendono per primi, oppure uscire alla ricerca di cavalli e di cibo. È probabile che sceglieranno quest'ultima opzione, poiché un malvagio emissario di Jaku il Trasformista ha suggerito loro che, a meno che non inizino ad attaccare i Murkit, i Bortak o gli Uighur, diventeranno tutti come cadaveri ambulanti.

Non avendo alcun desiderio di diventare zombie, gli orchi stanno lentamente plasmando il loro coraggio per un attacco.

Gli Sliktor sono in grado di far montare 100 dei loro guerrieri su cinghiali giganti. Queste truppe sono armate di archi e combattono come gli ethengariani. Anche gli altri 300 guerrieri sono armati di archi.

Il Mondo degli Spiriti

Il Mondo degli Spiriti —

raccontato da Kaunchi lo sciamano

“Un tempo la vita non aveva significato, era vuota e vaga. Poi gli spiriti sono venuti a guidarci, proteggerci e sfidarci. Abbiamo imparato molte cose da loro: come vivere in armonia con la natura, come condurre le nostre vite e come onorare i grandi Immortali. Di conseguenza siamo diventati forti e ci siamo diffusi attraverso il Mare d'Erba, distruggendo i malvagi umanoidi ovunque li trovassimo. Sotto Baka Khan abbiamo imparato a combattere a cavallo, e come invocare gli spiriti in nostro aiuto.

“Tuttavia abbiamo anche scoperto che non tutti gli spiriti erano utili; alcuni sono venuti per farci del male e rendere le nostre vite miserabili, ma questo fa parte della vita; alcuni di questi erano servitori di Cretia, il Signore del Caos, ma altri agivano per ragioni proprie. Abbiamo imparato dagli altri spiriti come affrontarli, come placarne alcuni e cosa dobbiamo fare per tenere a bada quelli malvagi.

“Col tempo gli spiriti si sono uniti a noi, vivendoci accanto sotto forma di animali, piante e fenomeni naturali. Gli spiriti sono come noi, hanno le loro motivazioni e i loro desideri.

“Essi sono ovunque: vivono nei fiumi, nei laghi, nell'erba, negli animali e negli alberi. Ogni cosa ha un suo spirito, e questo deve essere trattato con il dovuto rispetto, altrimenti si solleverà per esigere un tributo per ogni mancanza mostrata. Gli spiriti sono l'incarnazione della vita, tengono in equilibrio la Yurta del Mondo e si assicurano che essa non perisca. Servono gli Immortali, ma hanno anche i propri interessi. Sono vivi e, come gli Immortali, sono intrisi dell'essenza del Grande Spirito che veglia su tutti noi.

“Sappiamo che gli spiriti sono tra noi poiché aiutano i nostri sciamani, e attaccano coloro che sono abbastanza sciocchi da inimicarsi. Ce ne sono persino alcuni che non hanno bisogno di essere provocati per causare problemi, ma fanno tutti parte del percorso della Yurta del Mondo, e quindi delle nostre vite. Gli spiriti sono parte di noi e noi siamo parte di loro.”

Spiriti e la Yurta del Mondo —

Ci sono molti spiriti che dimorano nella Yurta del Mondo, e molti di essi risiedono in elementi naturali come fiumi, laghi, rocce e piante. Anche se normalmente sono dormienti, a volte si risvegliano e prendono il controllo delle forze naturali, provocando inondazioni, valanghe o modificando il corso di fiumi e torrenti. Tuttavia si risvegliano raramente, preferendo restare in armonia con le forze della natura. Le azioni degli umani, dei semiumani o dei mostri che danneggino il corso naturale del mondo inducono gli spiriti a prendere provvedimenti, eliminando le creature offensive o punendole in qualche modo. Ecco perché gli Sciamani ethengariani cercano di assicurarsi che essi siano sempre placati.

Di indole più attiva sono invece gli spiriti che assumono forme animali; questi sono spesso maliziosi, usano i loro poteri per far marcire il cibo, far crollare le yurte, per tormentare gli individui deridendoli o rubando loro le cose. Sebbene siano fastidiosi, questi spiriti non provocano danni permanenti: per loro è tutto uno scherzo, sebbene le loro vittime raramente la vedono in questo modo.

Molto più pericolosi sono gli spiriti maligni; queste entità trovano piacere nel diffondere le malattie, la pazzia o nel possedere i corpi di individui potenti. Operano spesso in congiunzione con i poteri dell'Entropia, aiutando i suoi servitori non morti a diffondere la distruzione. La Terra delle Sabbie Nere viene usata da questi spiriti per trasportare le creature non morte nelle steppe.

Sebbene gli spiriti maligni in principio non erano non morti, alcuni di loro sono stati corrotti dall'Entropia, e lo sono diventati; sono l'unico tipo di spiriti che i chierici siano in grado di influenzare con la loro capacità di Scacciare i Non Morti.

Il Mondo degli Spiriti —

Gli spiriti provengono dal Mondo degli Spiriti, un piano esterno che è stato portato in stretto contatto con il Mondo Conosciuto a seguito della Grande Pioggia di Fuoco che ha distrutto Blackmoor. Molti furono attirati nel Mondo Conosciuto durante la catastrofe, quando si fusero con le forze e gli elementi naturali del mondo, favorendo la crescita e la nuova vita nelle regioni polari precedentemente aride.

La catastrofe che colpì gli elfi a Glantri portò il Mondo degli Spiriti ancora più in stretto contatto con il Mondo Conosciuto, aprendo un varco in quella che in seguito sarebbe stata conosciuta come la Terra delle Sabbie Nere, permettendo così anche alle forze dell'Entropia di entrare liberamente nel mondo. Ciò fece sì che gli spiriti venissero coinvolti in una lotta con le forze dell'Entropia, cercando di tenerle fuori dal Mondo degli Spiriti e di minimizzare i loro effetti sul mondo.

Il Mondo Conosciuto diventò instabile, mentre la catastrofe minacciava di lasciarlo vittima delle forze della decadenza che rapidamente si stavano diffondendo attraverso le steppe. La Terra delle Sabbie Nere, alimentata direttamente dall'Entropia, iniziò ad espandersi, inghiottendo aree delle steppe e generando abomini non morti. Fu palese che le steppe sarebbero diventate delle lande desolate, a meno che gli spiriti non avessero preso delle misure per impedirlo. Loro malgrado gli spiriti scoprirono che non potevano andarsene senza permettere all'Entropia di diffondersi anche nel Mondo degli Spiriti.

Così rimasero nel mondo, insegnando agli ethengariani come vivere nelle mutevoli steppe e come difendersi dall'Entropia. Ma non fu così semplice. L'Entropia ha metodi subdoli per portare le creature dalla sua parte, e alcuni degli spiriti diventarono a loro volta malvagi, provando gioia nel causare sofferenze e danni, e si aggiungessero ai problemi che affliggevano il mondo. Questi spiriti divenuti maligni iniziarono a soppiantare coloro che in precedenza avevano cercato di nutrire la vita, diffondendo malattie e attirando gli incauti verso la morte.

Il Mondo degli Spiriti non rimase incolume, e gli spiriti maligni iniziarono a diffondersi anche in esso. Combattendo per conquistarne il controllo, ne trasformarono alcune zone in terre desolate, scacciando gli altri spiriti. Ad oggi il Mondo degli Spiriti è sferzato dalle stesse lotte che avvengono nel Mondo Conosciuto. Può essere un luogo pericoloso da visitare, poiché gli spiriti maligni spesso attaccano coloro che vi si avventurano, ma la sua stretta connessione con il Mondo Conosciuto, spesso rende necessario ad uno sciamano entrarvi per chiedere aiuto o consiglio.

Il Mondo degli Spiriti

Gli Spiriti

Nel Mondo degli Spiriti, gli spiriti hanno un aspetto umanoide. Molti assomigliano ad animali intelligenti, in grado di assumere sembianze umanoidi. Di essi ne esistono una moltitudine di molte specie diverse, tante quante sono i diversi tipi di animali. Sono organizzati in modo tribale, dove ogni specie animale forma una tribù a sé stante. Ognuna di esse è guidata da un Signore degli Spiriti, uno spirito di grande potere.

Gli spiriti della natura assomigliano agli ethengariani, ma sembrano essere interamente formati da terra, fuoco, acqua o aria. I loro corpi sono costituiti da un singolo elemento, e sono in grado di evocare elementali da 8 DV del loro stesso elemento (come l'incantesimo *Evoca Elementale*) fino a tre volte al giorno.

Gli spiriti non vivono in armonia tra loro; alcune tribù depredano altre e gli scontri sono comuni. La presenza degli spiriti maligni rende il Mondo degli Spiriti devastato dalle guerre alla pari del Mondo Conosciuto, poiché lo scopo di molti di essi è causare quanta più discordia possibile.

Gli Immortali

Gli Immortali degli ethengariani sono spiriti che hanno raggiunto l'immortalità nel Mondo degli Spiriti, ma che hanno una stretta affinità con Ethengar. Come parte del loro percorso verso l'immortalità, aiutarono gli ethengariani a stabilirsi nelle steppe, diventando così una parte intrinseca delle loro credenze. I loro straordinari poteri sono stati spiegati in termini consoni allo stile di vita degli ethengariani, allo stesso modo in cui tutti gli Immortali sono diventati parte delle credenze religiose di qualsiasi altra cultura. Sebbene Yamuga, Tubak e Cretia non siano Immortali di origine umana, si interessano attivamente allo sviluppo degli ethengariani, assumendo gli stessi ruoli degli Immortali onorati da altre razze e culture.

La Vita nel Mondo degli Spiriti

raccontata da Kaunchi

"Il Mondo degli Spiriti è una terra avvolta in una nebbia bianca. C'è fresco ma non freddo, umido ma non bagnato. Eppure così è come appare solo la prima volta. A volte la nebbia si dirada, rivelando diversi tipi di paesaggi: deserti, grandi città, praterie ghiacciate, steppe, giungle e distese di fuoco e lava. In tutti i miei numerosi viaggi non mi è mai apparso allo stesso modo due volte. È come se gli spiriti non volessero farci sapere com'è veramente il loro mondo, o forse noi comuni mortali non possiamo comprendere tutte le meraviglie che si trovano lì."

Perché andare nel mondo degli spiriti? Nelle avventure di basso livello, i PG avranno poche ragioni per viaggiare nel Mondo degli Spiriti.

Man mano che aumentano di livello, vi si possono recare per cercare aiuto dagli spiriti, o per rintracciare degli spiriti maligni che hanno causato problemi nelle steppe. Spiriti di personaggi importanti potrebbero essere rapiti e portati nel Mondo degli Spiriti, rendendo necessaria una spedizione per salvarli, organizzata in una o una serie di avventure. I conflitti nel Mondo degli Spiriti possono avere un effetto anche nella Yurta del Mondo. Spiriti maligni potrebbero guadagnare potere, permettendo ad altri non morti di entrare nel mondo, oppure potrebbero entrare nel mondo per diffondere morte e decadimento, e solo entrando nel Mondo degli Spiriti si potrebbe porre fine a tutto ciò.

Il Mondo degli Spiriti è un posto strano: a causa della sua natura ultraterrena, il paesaggio può cambiare ogni volta che gli avventurieri vi entrano. Pertanto, rappresenta il luogo ideale per ambientare qualsiasi tipo di strana avventura che si desidera far vivere ai personaggi.

Entrare nel Mondo degli Spiriti: Il Mondo degli Spiriti tocca il Mondo Conosciuto, ma l'accesso ad esso è possibile solo attraverso il portale situato nella Terra delle Sabbie Nere, oppure tramite incantesimi di alto livello, come il *Viaggiare* o *Viaggio dello Spirito*.

Il Portale: Il portale per il Mondo degli Spiriti si trova alla fine di uno stretto ponte di pietra, in cima alla Montagna del Mondo situata nella Terra delle Sabbie Nere. Questo è il percorso normalmente intrapreso dai personaggi di basso livello, i quali non dispongono degli incantesimi necessari per entrare nel Mondo degli Spiriti.

Raggiungere il portale può fornire la base per una serie di avventure, poiché deve prima essere attraversata la desolata Terra delle Sabbie Nere. Questa è dimora di numerosi spiriti maligni e creature non morte, che devono essere sconfitte o evitate.

Superato il viaggio, deve essere percorso un lungo sentiero tortuoso che porta alla Montagna del Mondo. Molti spiriti sorvegliano questo tratto, e solo la presenza di uno sciamano consentirà ad un gruppo di avventurieri di passare indisturbato. Tuttavia alcuni di questi spiriti sono malvagi, e devono essere affrontati. Arrivati al ponte, bisogna semplicemente attraversarlo per entrare nel Mondo degli Spiriti.

Utilizzare mezzi magici: i personaggi di livello superiore possono usare gli incantesimi *Viaggio dello Spirito* o *Viaggiare* per entrare nel Mondo degli Spiriti.

Arrivo: indipendentemente dal particolare mezzo utilizzato per entrare nel Mondo degli Spiriti, i visitatori si ritrovano in una terra piatta coperta da una fitta nebbia bianca.

Mentre viaggiano la nebbia si diraderà, rivelando qualsiasi tipo di terreno si desidera. È il DM che decide quando la nebbia si dirada e quale paesaggio sarà visibile, ma dovrebbe avere qualche relazione con il motivo della visita degli avventurieri.

Qualunque tipo di spirito può essere incontrato nel Mondo degli Spiriti; alcuni possono essere utili, altri ostili e altri ancora possono divertirsi nell'ingannare i visitatori.

Spiriti Guida e il Mondo degli Spiriti: entrando nel Mondo degli Spiriti, lo spirito guida di uno sciamano si manifesta come uno spirito animale di forma umanoide. Lo spirito guida ha gli stessi punti ferita, tiri per colpire e Classe Armatura dello sciamano, e può agire indipendentemente da esso, ma non può allontanarsi a più di 100 metri da lui.

Se lo spirito guida viene ucciso nel Mondo degli Spiriti, lo sciamano subisce

una temporanea riduzione di livello (si veda il paragrafo successivo) fino a quando non è in grado di ritornare alla Yurta del Mondo, e trascorrere un mese intero in meditazione e preghiera. Al termine di questo periodo lo sciamano riceve un nuovo spirito guida dello stesso tipo di prima. Solo dopo l'arrivo della nuova guida, lo sciamano ritorna al suo livello precedente.

La riduzione dimezza il livello di esperienza di uno sciamano, ad es. uno sciamano di 16° livello diventerebbe uno sciamano di 8° livello, fino alla comparsa di un nuovo spirito guida.

Evocare gli Spiriti

Gli spiriti possono essere evocati dagli sciamani usando gli incantesimi Evoca Spiriti Animali Minori ed Evoca Spirito Animali Maggiore.

Questi spiriti provengono dal Mondo degli Spiriti e, quando vengono evocati, appaiono accanto allo sciamano. Eseguono i suoi comandi, purché questi non siano contrari al benessere degli animali affidati alle loro cure. Gli spiriti hanno tutti le stesse statistiche, ma sentitevi liberi di personalizzarle. Ad esempio, gli spiriti di yak potrebbero avere fare un attacco aggiuntivo con la testa mentre caricano.

Alla scadenza di un incantesimo di evocazione, gli spiriti ritornano immediatamente nel Mondo degli Spiriti. Se lo stesso giorno viene lanciato un altro incantesimo di evocazione, gli stessi spiriti ritornano per aiutare l'incantatore, ma possiedono lo stesso numero di punti ferita di prima: eventuali danni subiti in precedenza rimangono. Gli incantesimi di evocazione lanciati dopo che gli spiriti sono stati ridotti a 0 punti ferita non hanno effetto.

Gli spiriti evocati da uno sciamano nel Mondo degli Spiriti restano al suo fianco fintanto che egli rimane nel Mondo degli Spiriti, anche se il tempo eccede la normale durata dell'incantesimo.

Quando viene ridotto a 0 punti ferita al di fuori del Mondo degli Spiriti, uno spirito vi fa ritorno per riprendersi. Se ridotto a 0 punti ferita nel Mondo degli Spiriti, lo spirito muore. Non può essere risuscitato né reincarnato. Uno sciamano i cui spiriti evocati siano stati uccisi nel Mondo degli Spiriti deve trascorrere 1d4 settimane in meditazione. Alla fine di questo periodo lo

sciamano può usare nuovamente l'incantesimo di evocazione.

Tutti gli spiriti recuperano 2d6 punti ferita al giorno mentre si trovano nel Mondo degli Spiriti, e possono essere curati dai danni tramite incantesimi, come Cura Ferite Leggere o Guarigione.

Personalità degli Spiriti: gli spiriti animali evocati hanno personalità distinte basate sulla loro specie. Dovrebbero essere trattati al pari dei PNG: le scimmie sono dispettose, i cavalli sono audaci e coraggiosi, gli yak sono lenti ma costanti, i gerbilli sono volubili ma carini, ecc. Usate la vostra immaginazione e divertitevi, questa è un'ottima opportunità per intrattenere i giocatori e iniettare un po' di umorismo nella campagna, non perdetela! Si veda la descrizione dei Fratelli Yak per avere un esempio.

Ogni volta che lo sciamano lancia l'incantesimo d'evocazione, dovrebbero comparire gli stessi spiriti animali. Ciò incoraggia lo sciamano a guarire gli spiriti quando vengono feriti, ed evita la necessità di inventare nuove personalità ogni volta. Gli spiriti degli animali aumentano anche in Dadi Vita e punti ferita (si veda le descrizioni degli incantesimi) man mano che il loro sciamano sale di livello. Uno spirito maggiore può aumentare di potere fino ad avere un massimo di 18 Dadi Vita, mentre gli spiriti minori possono possedere fino a 6 Dadi Vita ciascuno.

Quando vengono evocati per la prima volta, gli spiriti animali minori sono abbastanza ignoranti riguardo le usanze della Yurta del Mondo, non avendo mai avuto alcun contatto con essa. Hanno quindi bisogno di essere istruiti.

Gli sciamani più furbi li convocheranno prima di iniziare un'avventura, in modo da avere il tempo di togliersi di mezzo le formalità. Questa è un'ottima opportunità per una divertente giocata di ruolo, e per far capire allo sciamano che gli spiriti non sono solo carne da macello.

Gli spiriti animali maggiori sono molto più informati, e sono istruiti quasi quanto lo sciamano evocatore.

Spiriti Maligni: ogni volta che vengono evocati gli spiriti, esiste il 5% di probabilità che appaia uno spirito maligno al loro posto. Questi spiriti assumono le sembianze degli spiriti normali, sono consapevoli delle loro personalità e possiedono la maggior parte dei loro

ricordi. Tuttavia non sono copie esatte, e rischiano di tradirsi se interrogate attentamente. La bontà del loro inganno dipende dal DM, ma utilizzando un po' d'astuzia i personaggi dovrebbero essere in grado di scoprirli. Anche incantesimi come Individuazione del Male e ESP rivelano la loro presenza.

Gli spiriti maligni cercano di causare danni all'incantatore. Potrebbero non farlo subito, preferendo aspettare il momento più opportuno, ma prima o poi colpiranno.

Si dovrebbe tener presente che fino a quando non si verifica il primo tradimento, i personaggi non sono a conoscenza della possibilità che vengano evocati degli spiriti maligni. Affrontare questo pericolo per la prima volta viene considerato un ostacolo importante nella strada per diventare un abile sciamano, motivo per cui i novizi vengono lasciati all'oscuro.

I Fratelli Yak

Targatai batteva sul suo tamburo, inviando le sue emanazioni ritmiche in profondità nel Mondo degli Spiriti. Stava tentando di evocare gli spiriti per la prima volta, e si era preparata attentamente per raggiungere il corretto stato di trance.

Sulle praterie ultraterrene tre figure muscolose sedute accanto ad un grande carro di legno alzarono lo sguardo, avevano sentito la convocazione.

BUM! BUM! BUM! Le tre figure apparvero a mezzo metro da terra accanto a Targatai, e caddero prontamente a terra. Con grandi occhi dolenti la fissarono e Targatai ricambiò lo sguardo, non credendo ai suoi occhi. Davanti a lei c'erano tre yak umanoidi. Lo stomaco del più grande si gonfiò, sporgendo attraverso la sua armatura di cuoio, mentre la sua coda guizzava contro le mosche che gli ronzavano intorno alla testa. Il secondo batté i suoi grandi zoccoli, come se stesse valutando se caricare. Il terzo fissò imbronciato le praterie aride e sbuffò.

Targatai decise che era giunto il momento di prendere il controllo "Vi ho convocato per aiutarvi. Come miei animali totem (gulp) siete stati inviati dal Grande Spirito per aiutarvi."

"SNORT! Cosa vuoi che facciamo?" Quello con la pancia grande bofonchiava ogni parola come se stesse ruminando.

La sciamana tastò il suo tamburo e rifletté sulle possibilità. "Abbiamo un po' di problemi: alcuni umanoidi rintanati in una caverna hanno scacciato gli yak e...ehm... li hanno mangiati."

II MONDO degli Spiriti

"TUMP! SNORT! MUU! Dove? Li prenderemo. Prima di andare, puoi dirci cos'è un umanoide?"

Targatai fletteva i muscoli, sospirava e borbottava tra sé "So che sono i miei animali totem, ma non potevano essere degli yak intelligenti?"

I tre spiriti si sedettero, guardarono tristemente l'erba appassita intorno a loro e ne assaggiarono un po'.

Targatai si accovacciò accanto a loro. "So che voi ragazzi siete nuovi qui. Quindi benvenuti nella Yurta del Mondo. Ci sono alcune cose che dobbiamo sistemare prima di andare a caccia di umanoidi."

Quello grosso smise di mangiare per guardarla. "Dov'è il carro? Andiamo sempre ovunque con un carro. E dove sono i fiori? Mi piacciono i fiori."

La sciamana picchiò la sua bacchetta contro la gamba. All'improvviso ne colpì uno sul posteriore. "Muoviti, abbiamo del lavoro da fare." I tre si alzarono pesantemente in piedi e si diressero lentamente attraverso le praterie.

Questi tre yak spirituali (Testacorno, Piede-a-spicchio e Ventremolle) hanno spesso mosche che ronzano intorno alla testa. A loro piace trainare cose, in particolare carri, e si divertono a mangiare fiori ed erba.

Durante un'avventura i fratelli si fermano spesso a pascolare, e diventano di cattivo umore se costretti ad andare avanti, ma rispondono alle lusinghe e ai colpi sul sedere col bastone.

In quanto yak, non sono i migliori conversatori, e tendono a riflettere a lungo sulle possibilità di qualsiasi azione. Ma una volta impegnati in qualcosa, la portano avanti finché non è terminata. In un combattimento tendono ad attaccare senza pensare.

Ventremolle: Ha nostalgia del loro carro, fa domande stupide, e ci vuole molto per convincerlo prima che faccia qualcosa di diverso dal mangiare o trainare qualcosa.

Testacorno: Il cervello della famiglia, non parla mai a meno che non sia necessario, ma veloce nella comprensione, può essere usato per guidare gli altri.

Piede-a-spicchio: irascibile e meschino, ama litigare, polemico, ama i fiori blu. (Yum!)

Gli Spiriti

Gli spiriti appaiono in molte manifestazioni e forme diverse. I tipi più comuni sono descritti nei paragrafi seguenti, ma ne esistono altri. Sentitevi liberi di creare degli spiriti più adatti alla vostra campagna, per divertire, sfidare o tormentare i giocatori. I libri di folklore cinese e giapponese contengono molte storie eccellenti, e sono una buona fonte di ispirazione.

Poiché gli spiriti traggono le loro origini al di fuori della Yurta del Mondo, non sono come le creature si incontrano normalmente.

Immunità agli Incantesimi: tutti gli spiriti sono immuni agli incantesimi di *Sonno* e *Charme*. Possono essere influenzati da un incantesimo *Blocca Spirito*, ma non da altri incantesimi di blocco. Possono essere influenzati da veleni e altri incantesimi che influenzano la mente. Gli incantesimi di *Protezione dal Male* e *Distruzione del Male* non funzionano automaticamente contro gli spiriti, poiché a tutti è concesso un tiro salvezza contro questi incantesimi per negarne gli effetti. Ad esempio, se un tiro salvezza ha successo, uno spirito può passare attraverso un incantesimo di *Protezione dal Male*.

Materializzarsi: Gli spiriti sono in grado di rendersi immateriali, diventando invisibili alla vista normale, e consentendo loro di passare attraverso i muri e volare. Gli spiriti immateriali non possono attaccare o lanciare incantesimi.

Quando in questa forma, gli spiriti non possono essere attaccati fisicamente o influenzati dalla maggior parte degli incantesimi. Gli incantesimi di *Protezione dal Male* e *Distruzione del Male* hanno invece ancora effetto.

Affinché uno spirito possa attaccare deve prima materializzarsi, questo richiede un round durante il quale non può fare nient'altro. Mentre si materializzano gli spiriti sono vulnerabili agli attacchi fisici e, una volta materializzati, possono essere attaccati normalmente.

Incantatori: Come nella società umana, tra gli spiriti esistono maghi e chierici. Le descrizioni seguenti menzionano le capacità di lancio di incantesimi di alcuni spiriti, ma ciò non è obbligatorio. Qualsiasi incontro con uno spirito può essere reso più stimolante e divertente, se lo spirito è in grado di lanciare incantesimi magici, clericali, druidici o sciamanici. Si assegna semplicemente un livello di esperienza allo

spirito, e conseguentemente il giusto numero di incantesimi. Viceversa uno spirito potrebbe possedere la facoltà di lanciare solo determinati incantesimi: ad esempio uno spirito potrebbe essere in grado di animare qualsiasi cadavere che tocca, ma non avere altri poteri da incantatore.

A meno che non si voglia aumentare la quantità di magia e complessità nella campagna, evitate di dare incantesimi agli spiriti evocati da uno Sciamano. Ciò lo renderebbe un personaggio molto potente, e aumenterebbe la quantità di lavoro necessario per gestire gli spiriti evocati.

Spiriti Maliziosi: alcuni spiriti si divertono a causare danni, di seguito ci sono alcuni esempi tra cui poter scegliere. Esistono spiriti capaci di cagliare il latte al tocco, far staccare le ruote dai carri, far crollare le yurte, spaventare gli animali, deformare oggetti di legno (ad es. archi e frecce), o lanciare maledizioni minori che fanno cadere i capelli di un personaggio, allungargli il naso, e così via. Le maledizioni che colpiscono i personaggi possono essere rimosse con un incantesimo *Scaccia Maledizioni*.

Spiriti Animali

Spirito Animale Minore

Classe Armatura: 4

Dadi Vita: 1d8

Movimento: 36 (12) metri

Attacchi: 1 spada o 1 freccia

Danno: 1d8 e 1d4 o 1d8

N° di mostri: 1d6

Tiro Salvezza: Variabile in base ai Dadi Vita

Morale: 10

Tipo di tesori: Nessuno

Allineamento: Neutrale

Valore in PE: Variabile

Questi spiriti appaiono come animali umanoidi della loro specie. Indossano armature di cuoio e portano un arco composito e una spada. Possono anche trasformarsi in animali della loro specie di taglia grande o normale, ma non combatteranno mentre sono in questa forma. Gli spiriti che vengono attaccati nella forma animale possono o mutare nella forma umanoide e attaccare, oppure restare nella forma animale e fuggire.

Nelle loro forme umanoidi gli spiriti animali minori possono parlare la lingua ethengariana, ma con pronunciato accento animale: un maiale gracchia molto, un cavallo nitrisce, un elefante barrisce, ecc.

Il MONDO degli Spiriti

Gli spiriti animali minori possono diventare immateriali due volte al giorno.

La maggior parte degli spiriti animali minori vengono incontrati dopo essere stati evocati da uno sciamano, ma altri risiedono nella Yurta del Mondo e vegliano sugli animali della loro specie. Questi possono essere visti quando gli animali vengono uccisi inutilmente, o quando i loro habitat naturali vengono minacciati. Attaccano chiunque minacci gli animali sotto la loro protezione, o tentano di allontanare gli aggressori e, se nessuna delle due opzioni è fattibile, portano gli animali minacciati al sicuro.

Spirito Animale Maggiore

Classe Armatura: 0

Dadi Vita: 9-20

Movimento: 54 (18) metri

Attacchi: 1 spada o 1 freccia

Danno: 1d10 o 1d4 o 1d8

N° di mostri: 1

Tiro Salvezza: Variabile in base ai Dadi Vita

Morale: 11

Tipo di tesori: Nessuno

Allineamento: Neutrale

Valore in PE: Variabile

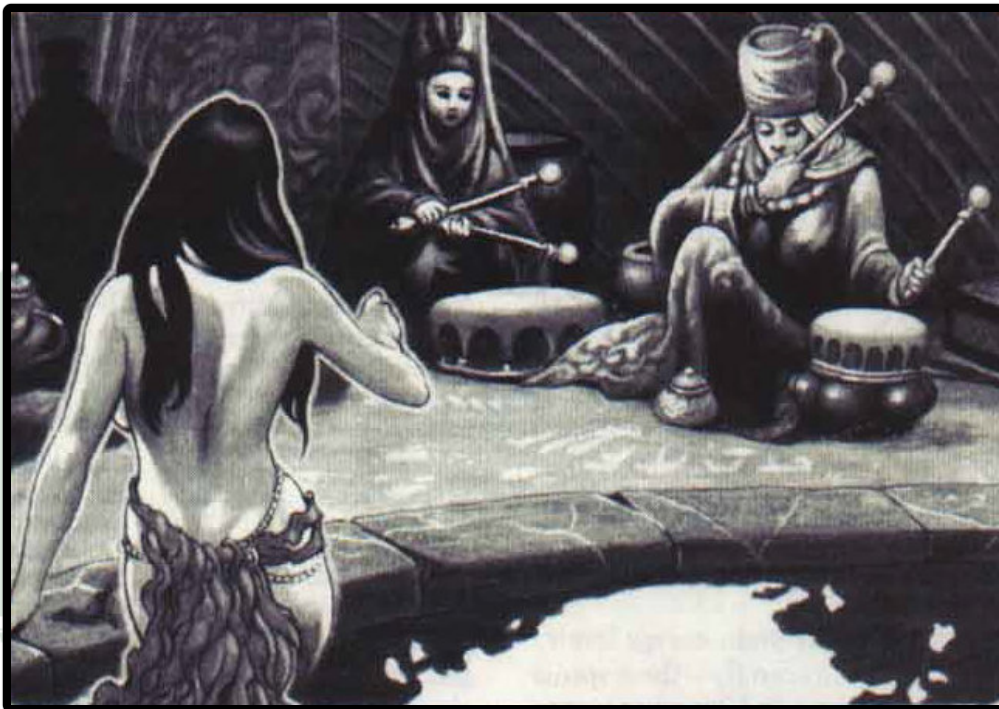
Questi potenti spiriti appaiono come animali umanoidi della loro specie, vestiti di lucenti armature lamellari e armati con archi compositi che scoccano frecce magiche. Usare la seguente tabella per determinare il bonus magico delle frecce:

DV dello Spirito Animale	Bonus Magico
12-16	+1
17-22	+2
23-26	+3
27-30	+4

Le frecce sono in grado di incendiare gli oggetti infiammabili.

Gli spiriti animali maggiori possono trasformarsi in animali della loro specie di taglia grande o normale, ma non combatteranno mentre sono in questa forma. Se attaccati, si trasformano nelle loro forme umanoidi e combattono, o fuggono. Possono anche apparire sotto le spoglie di spiriti animali minori per nascondere la loro vera natura.

Gli spiriti animali maggiori possono diventare immateriali fino a tre volte al giorno, e parlano la lingua ethengariana senza alcun accento (si veda spiriti animali minori). Riescono anche a comprendere qualsiasi lingua venga loro parlata.



Gli spiriti animali maggiori possono anche essere trovati a guardia di mandrie di animali, o in qualche missione per conto di un Signore degli Spiriti o di un altro spirito superiore. Sono spesso accompagnati (probabilità del 50%) da 2d6 spiriti animali minori che fungono da guardie del corpo e aiutanti (ciò non vale per gli spiriti evocati da uno Sciamano).

Signore degli Spiriti

Classe Armatura: -10

Dadi Vita: 36

Movimento: 108 (36) metri

Volo: 72 (24) metri

Attacchi: Massimo il numero normale dell'animale più 1 arma

Danno: A seconda dell'arma o triplica il normale danno dell'animale

N° di mostri: 1 (unico)

Tiro Salvezza: Sciamano 36°

Morale: 12

Tipo di tesori: Variabile

Allineamento: Qualsiasi

Valore di PE: Variabile

Tutti gli spiriti animali sono governati da un Signore degli Spiriti appartenente alla loro specie. Essi sono tutti Immortali, e raramente si incontrano sul Primo Piano, a meno che un grande disastro non minacci gli animali sotto la loro protezione. I Signori degli Spiriti vegliano sugli animali e sugli spiriti animali della loro stessa specie.

I Signori degli Spiriti assomigliano a grandi animali luminosi della loro specie, ma possono anche manifestarsi come animali umanoidi di taglia gigante, dotati di armi luminose +5 e armature magiche, o come normali animali della loro specie.

In combattimento un Signore degli Spiriti ha gli stessi attacchi di un animale della sua specie. Mentre si trova in forma animale gigante provoca danni tripli, in forma animale normale provoca danni doppi, e in forma umanoide perde un attacco tra artiglio, travolgere o calpestare, ma ottiene l'uso di un'arma magica.

Tutti i Signori degli Spiriti sono immuni a charme, blocco, paralisi, rallentamento, raggio della morte, disintegrazione e veleno. Non possono essere danneggiati da armi normali, argentate o +1, o da incantesimi di 5° livello o inferiori.

I Signori degli Spiriti hanno i poteri da incantatore degli sciamani di 36° livello e degli hakomon di 36° livello, e conoscono tutti gli incantesimi della classe Hakomon.

II MONDO degli Spiriti

Spiriti Maligni

Classe Armatura: Vedi sotto
Dadi Vita: 2-35
Movimento: 54 (18) metri
Volo: 72 (18) metri (vedi sotto)
Attacchi: Vedi sotto
Danni: Vedi sotto
N° di mostri: 1d6
Tiro Salvezza: Variabile
Morale: 11
Tipo di tesori: Variabile
Allineamento: Caotico (malvagio)
Valore di PE: Variabile

Questi spiriti provengono dalla Terra delle Sabbie Nere, cercano di causare danni a tutti gli esseri viventi e sono la rovina delle vite degli ethengariani. Sebbene non siano dei non morti, hanno una marcata somiglianza con spettri, presenze e necrospettri. Gli spiriti maligni sono in grado di trasformarsi in qualsiasi forma umanoide che abbia un'altezza tra gli 1,5 e i 2 metri. Possono apparire come belle fanciulle, guerrieri affascinanti, spiriti animali di uno sciamano, un Khan tribale o qualsiasi altra cosa essi desiderino, e questo li rende avversari temuti e pericolosi. Sebbene la maggior parte di loro assomigli a creature non morte, gli spiriti maligni non possono essere scacciati dai chierici.

Gli spiriti maligni non possono risucchiare i livelli di energia, e non tutti possono volare: questi spiriti possono assumere molte forme, la scelta delle abilità esatte di ognuno spetta al DM.

I valori di Attacco, Classe Armatura e Danno di uno spirito maligno dipendono dai suoi Dadi Vita. Utilizzare la tabella seguente per determinare questi valori:

DV	CA	N°Att	Danno
2-6	4	1	1d8
7-10	2	2	1d10
11-20	0	3	1d12
21-30	-2	3	2d8
31-35	-4	4	2d10

Gli spiriti maligni hanno spesso poteri da chierico o da mago (50% di possibilità o a scelta), ma possono usare solo la forma invertita degli incantesimi da chierico. Questi spiriti spesso hanno con sé servitori non morti: scheletri, zombi, spettri, presenze, ecc. Più Dadi Vita ha lo spirito maligno, più potenti sono i suoi seguaci.

Gli spiriti maligni con 23 DV o più sono sempre incantatori. Spiriti maligni con 30 DV in più possono avere poteri sia clericali che magici.

Alcuni spiriti maligni (10%) sono in grado di causare malattie al tocco, come

l'incantesimo clericale di 2° livello *Infliggi Malattie*, e possono usare questa abilità anche quando sono immateriali.

I PNG sciamani caotici sono in grado di evocare gli spiriti maligni invece degli spiriti animali.

Spiriti della Natura

Classe Armatura: Vedi sotto
Dadi Vita: 2-30
Movimento: 36 (12) metri
Attacchi: 1
Danni: Vedi sotto
N° di mostri: 1
Tiro Salvezza: Variabile
Morale: 11
Tipo di tesori: Variabile, solitamente nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore di PE: Variabile

Danno	CA	DV
2-6	2	1d8
7-11	0	1d10
12-20	-2	2d8

Gli spiriti della natura sono spiriti che si sono fusi con le forze naturali, l'elenco include gli spiriti delle piante, gli spiriti delle rocce e gli spiriti dell'acqua, della terra, dell'aria e del fuoco. Abitano oggetti inanimati e piante viventi. Qualsiasi danno arrecato alle loro case li farà arrabbiare e li indurrà a cercare vendetta. Abbattere un albero ucciderà uno spirito al suo interno.

Gli spiriti della natura hanno molto in comune con gli elementali e, nella loro forma naturale, possono essere facilmente scambiati per loro. Gli spiriti della natura più potenti sono in grado di entrare e sopravvivere nei piani elementali senza particolari protezioni; tuttavia, essendo spiriti, non ottengono nessuno dei vantaggi o degli svantaggi associati al dominio dell'elemento (si veda il *Libro del Master - Set Companion*, pagina 20). Sono generalmente in rapporti amichevoli con gli esseri elementali, anche se le faide tra essi e gli spiriti della natura esistono. Gli spiriti più grandi possono chiedere aiuto ai loro alleati nei piani elementali.

Sebbene neutrali, gli spiriti della natura possiedono sia una natura buona che una malvagia. La loro buona natura li porta ad essere gentili e solitari, mentre la loro natura malvagia può renderli selvaggi e crudeli, se maltrattati. Trattati con rispetto possono aiutare un personaggio, in quanto hanno una conoscenza completa dell'area intorno a loro (fino a 100 metri), la quale sono in grado di alterare entro certi limiti: uno spirito dell'acqua può alterare la sua

dimora, facendo scorrere un fiume o un ruscello lungo un nuovo corso, uno spirito dell'albero può aprire il sottobosco permettendo ai personaggi di attraversarlo senza difficoltà e gli spiriti delle colline possono formare percorsi per consentire ai personaggi di salire o scendere facilmente dalla sua vetta.

Gli spiriti della natura sono in grado di manifestarsi come ethengariani con Carisma di 18. Hanno un aspetto benigno o malvagio, a seconda di quale parte della loro natura è attualmente dominante, e possono lasciare le loro case per viaggiare fino a un 1,5 km di distanza.

Se le loro case sono minacciate, gli spiriti della natura appaiono sempre nella indole malvagia, cercando di uccidere o scacciare coloro che li attaccano. Possono anche cercare l'aiuto di alcuni personaggi che li aiutino a difendere le loro case, in questo caso la loro indole buona prevale.

Alcuni spiriti della natura sono intrinsecamente malvagi, cercano di attirare le creature verso di loro, per poi attaccare e divorare gli sfortunati. Essi sono evitati e temuti, e possono costituire la base per una serie di avventure.

Tutti gli spiriti della natura possono diventare invisibili a volontà (oltre a poter diventare immateriali due volte al giorno) e possono individuare il male a volontà. Gli spiriti della natura con 12 o più Dadi Vita, che siano connessi agli elementi (terra, aria, fuoco o acqua), sono in grado di evocare un elementale da 16 DV una volta al giorno. L'elementale sarà di un tipo adatto alla casa dello spirito: di solito si tratta di acqua o terra, ma gli spiriti che abitano le nuvole possono evocare un elementale dell'aria, e gli spiriti del vulcano possono evocare un elementale del fuoco. Gli spiriti degli alberi con 12 o più Dadi Vita possono animarne un albero al giorno. Trattare l'albero animato come un Treant, tranne per il fatto che lo stesso non può animare altri alberi.

Gli spiriti della natura possono essere colpiti solo da armi magiche.

Spiriti Non Morti

Questi potenti esseri malvagi sono gli spiriti descritti nel *Companion Set*, pagine 36 e 37: il Druj, l'Odic e il Revenant. Sono intrisi della stessa forza non vitale maligna che consente ai non morti di esistere. Essi vagano per il mondo in cerca di vittime, e si trovano solo molto raramente nel Mondo degli Spiriti. Sono gli unici ad essere influenzati dalla capacità clericale di Scacciare i Non Morti.

Animali di Ethengar

Questa sezione fornisce dettagli sugli animali che si possono trovare nei Khanati di Ethengar. L'uso principale, per la maggior parte di questi animali, è fornire le statistiche per gli Sciamani mutaforma (si veda "Sciamani" nella *Guida del Giocatore*). I riferimenti seguenti sono per gli animali sciamanici descritti in altri prodotti di D&D®, insieme alle statistiche per i nuovi animali.

Aquila: CA 7; DV 1; Mv 135 (45) metri; N° Att 2 artigli, 1 morso; Danno 1d2/1d2/1d4; Salvezza UC; ML 8; Int 2; AL N; PE 10. Le aquile hanno una vista eccellente e vengono sorprese raramente. Possono volare per grandi distanze senza stancarsi. Le aquile volanti possono piombare all'attacco con i loro artigli, ricevendo un bonus di +2 al tiro per colpire e infliggendo danni doppi. Ciò vale solo per il primo attacco. L'attacco con il becco non viene influenzato.

Cammello: vedi X49

Cane: CA 7; DV 2+1; Mv 45 (15) metri; N° Att 1 morso; Danno 1d8; Salvezza G1; ML 11; Int 2; AL N; PE 25. I cani da caccia degli ethengaraiani sono grandi e feroci, ma possono essere addestrati per offrire grande lealtà al servizio di qualcuno di cui si fidano.

Capra Selvatica: CA 7; DV 1; Mv 30 (10,5) metri; N° Att 1 calcio; Danno 1d6; Salvezza UC; ML 6; Int 2; AL N; PE 10. La capra selvatica delle steppe è un animale robusto, dal passo sicuro e capace di mangiare quasi di tutto.

Cavalli

Gli ethengariani allevano e cavalcano cavalli piccoli e tozzi, che sono tra i migliori al mondo. Sono forti e affidabili, e rispondono rapidamente alla chiamata dei loro cavalieri. Sono simili ai normali cavalli destrieri (Manuale delle Regole Expert, pagina 49), ma sono di corporatura più leggera.

Ronzino: CA 8; DV 2; Mv 18 (6) metri; N° Att 2 zoccoli; Danno 1d3/1d3; Salvezza G1, ML 7; AL N. Non risponde alle chiamate, ha un aspetto malaticcio e si sdraia alla prima occasione.

Cavallo da Guerra Leggero Scarso: CA 7; DV 2+1; Mv 36 (12) metri; N° Att 2 zoccoli; Danno 1d4/1d4; Salvezza G1; ML 8; AL N. L'Abilità Equestre del cavaliere viene dimezzata.

Cavallo da Guerra Leggero Normale: CA 7; DV 2+2; Mv 54 (18) metri; N° Att 2 zoccoli; Danno 1d4+1/1d4+1; Salvezza G1; ML 10; AL N. Risponde ai comandi secondo l'Abilità Equestre del cavaliere.

Cavallo da Guerra Leggero Superiore: CA 7; DV 2+2; Mv 54 (18) metri; N° Att 2 zoccoli; Danno 1d6/1d6; Salvezza G1; ML 11; AL N. Risponde ai comandi secondo l'Abilità Equestre del cavaliere +2.

Cavallo da Guerra Leggero Superbo: CA 7; DV 3; Mv 72 (24) metri; N° Att 2 zoccoli, 1 morso; Danno 1d6/1d6/1d4; Salvezza G2; ML 11; AL N. Risponde ai comandi secondo l'Abilità Equestre del cavaliere +3. Può anche svolgere compiti semplici, come slegare le corde con la bocca, aprire i chiavistelli dei cancelli e recuperare qualsiasi oggetto che riesca a portare in bocca.

Cigno: CA 4; DV 2; Mv 90 (30) metri in Volo, 27 (9) metri a Nuoto; N° Att 1; Danno 2d4; Salvezza G1; ML 8; Int 2; AL N; PE 20. Il cigno è un uccello potente, capace di spezzare il braccio di un uomo con le sue ali possenti. I cigni attaccano solo per difendere i loro piccoli.

Cinghiale Gigante: CA 7; DV 4; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 zanne; Danno 1d10; Salvezza G2; ML 10; Int 2; AL N; PE 75. Queste bestie enormi e spaventose sono usate come cavalcature da guerra da alcune delle tribù di orchi che vivono nel Mare d'Erba.

Falco: CA 8; DV 1d4 pf; Mv 144 (48) metri; N° Att 1; Danno 1d2; Salvezza UC; ML 7; Int 2; AL N; PE 5. I falchi sono uccelli predatori che planano sfruttando le correnti ascensionali, scrutando le steppe in cerca di prede. Se un falco sorprende un avversario, infligge danni doppi al suo primo attacco.

Falcone: CA 8; DV 1d6 pf; Mv 144 (48) metri; N° Att 2 artigli, 1 morso; Danno 1/1/1d2; Salvezza UC; ML 7; Int 2; AL N; PE 5. I falchi sono molto apprezzati come uccelli da caccia dai Khan di Ethengar.

Gatto Selvatico: CA 5; DV 1; Mv 45 (15) metri; N° Att 2 artigli, 1 morso; Danno 1/1/1d3; Salvezza UC; ML 7; Int 2; AL N; PE 10

Gerbillo: CA 9; DV 1; Mv 18 (6) metri; N° Att 1 morso; Danno 1; Salvezza UC; ML 4; Int 2; AL N; PE 5. Questi piccoli roditori sono notturni e hanno un'eccellente visione notturna. Anche il loro udito è molto buono e raramente vengono sorpresi. I loro denti affilati possono rosciare facilmente legno e tessuto. Sono capaci anche di arrampicarsi molto bene.

Gufo: CA 8; DV 1d4 pf; Mv 90 (30) metri; N° Att 1; Danno 1d2; Salvezza UC; ML 7; Int 2; AL N; PE 5. I gufi sono cacciatori con un'eccellente visione notturna e con la capacità di volare praticamente senza fare rumore (sorpresa su 1-5 su 1d6).

Leone: vedi B33

Lucertola Camaleonte: CA 4; DV 1; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 morso; Danno 1d3; Salvezza UC; ML 7; Int 2; AL N; PE 10. Le lucertole camaleonte possono cambiare il colore della pelle per adattarsi all'ambiente circostante, rendendole molto difficili da individuare. Sorprendono con un risultato di 1-5 (su 1d6).

Lupo: vedi B37

Orso: vedi B39

Pecora: CA 8; DV 1d6 pf; Mv 27 (9) metri; N° Att 1 calcio; Danno 1d3; Salvezza UC; ML 4; Int 2; AL N; PE 5. La pecora è un animale timido, che attacca solo per difendere i suoi piccoli.

Scimmia: CA 7; DV 1; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 morso; Danno 1d3; Salvezza UC; ML 6; Int 2; AL N; PE 10. In grado di arrampicarsi su quasi tutto, la scimmia è un animale difficile da catturare.

Serpente: vedi B42

Tigre: vedi B33

Yak: CA 7; DV 4; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 incornata, 1 travolgere; Danno 1d8/1d6; Salvezza G2; ML 7; Int 2; AL N; PE 75. Lo yak è un animale potente simile ad un bisonte, ma leggermente più piccolo e molto più peloso. Uno yak in carica infligge il doppio dei danni con la sua incornata.

Campagne nei Khanati di Ethengar

Le campagne ad Ethengar sono adatte ai personaggi giocanti ethengariani ed Esterni. I due tipi di personaggi giocanti possono persino fare avventure insieme, ma gli Esterni devono essere introdotti nella campagna. Prima di capire come farlo, è utile avere una panoramica dei tipi di campagne che si possono creare.

Il Futuro dei Khanati

Moglai Khan si sta preparando per la guerra, una guerra che avrà conseguenze di vasta portata se si verificherà. All'inizio della campagna, i Guerrieri a Cavallo del Khan Dorato stanno sondando le difese degli stati che circondano le steppe. Le sue carovane mercantili stanno visitando paesi stranieri per spiare la loro forza militare, le difese di confine e per creare mappe da utilizzare in caso di invasione. Nel frattempo, le rivalità tribali e i sotterfugi dei personaggi ambiziosi continuano, minacciando di sconvolgere i piani a lungo termine del Khan.

Moglai è conscio di non poter tenere insieme le tribù ethengariane, a meno che non diriga le loro energie verso l'esterno. Anche se gli umanoidi delle steppe e delle Terre Brulle vanno bene per sfogarsi, non forniscono la quantità di bottino che soddisfa davvero un ethengariano. Prima o poi l'aggressività repressa, e i sotterfugi arriveranno al culmine. Le tribù sfuggiranno quindi al suo controllo e torneranno a tagliarsi la gola a vicenda.

Quindi, quando succederà tutto questo? Beh, questo dipende da voi. Al momento può succedere di tutto, ed ecco alcune possibilità.

Moglai Khan Attende il Momento Giusto

Questa è la migliore campagna per personaggi di livello Base ed Esperto, ed è quella in cui sono ambientate la mini campagna "Al servizio del Khan Dorato" e le varie trame d'avventura. Questa campagna è aperta a qualsiasi finale. Tutti gli schemi presentati in seguito possono essere eseguiti come parte di questa campagna; e sarà più divertente se almeno due di essi vengono utilizzati.

In questa campagna Moglai Khan sta cercando di consolidare il suo potere

aumentando il numero dei Keshak a 2.000 uomini, e riducendo il potere dei Khan tribali. Quando avrà raggiunto questo obiettivo, convocherà in consiglio i Khan tribali e i loro Orkhan, e metterà in atto i suoi piani per conquistare le nazioni circostanti. La campagna prosegue come descritto in "L'Orda Dorata Conquista il Mondo" (pagina 45).

Nel corso di questa campagna, il tradimento di Ortu, Batu Khan, Kadan Khan (ovvero Jaku il Trasformista) e Oktai Khan verrà alla luce. Potrebbero riuscire in parte nei loro piani, ma non riusciranno a rovesciare o sostituire il Khan Dorato. Moglai aggiungerà quindi le loro orde alle proprie, e le porrà sotto il comando di Jamal e dei Keshak. Per aggiungere ulteriore pepe, le trame di Jaku il Trasformista potrebbero essere lasciate da parte, diventando evidenti solo dopo che Moglai Khan ha iniziato la sua campagna per il dominio del mondo.

A livelli bassi, i personaggi possono essere coinvolti in avventure all'interno delle steppe: andare a caccia di mostri, scontri di confine tribali o piccole incursioni per sondare gli stati vicini. A livello Esperto possono iniziare a scoprire alcuni degli intrighi politici che si svolgono dietro le quinte, aumentando la loro stima con il Khan Dorato, e portandoli così a ricevere missioni più importanti. Man mano che si avvicinano al livello Companion, la guerra può iniziare, facendo giocare agli avventurieri un ruolo importante durante il suo corso.

Ribellione nelle steppe

In questa campagna qualsiasi schema di Ortu, Batu Khan, Jaku il Trasformista e Oktai Khan può portare ad un'aperta ribellione. I Khan dissidenti possono unirsi nel tentativo di rovesciare Moglai Khan, oppure uno di loro potrebbe essere forzato in una situazione in cui la ribellione armata è l'unica opzione. Le steppe diventano quindi teatro di rivalità intertribali, mentre i vecchi odi tornano alla ribalta. Questa campagna potrebbe concludersi con la posizione di Moglai Khan notevolmente rafforzata, indebolita o addirittura spodestata. Sicuramente almeno una o due tribù saranno notevolmente ridotte di numero.

Gli avventurieri possono essere coinvolti nel promuovere gli obiettivi del Khan Dorato, raccogliendo informazioni per dimostrare la colpevolezza di vari PNG, catturandoli o uccidendoli, o persino aiutandoli a raggiungere i loro obiettivi.

A seconda del livello dei personaggi all'inizio delle ribellioni, essi possono assumere una moltitudine di ruoli: dal guidare unità di Guerrieri a Cavallo, all'entrare nel Mondo degli Spiriti per ottenere prove e alleati contro Jaku il Trasformista.

Se la guerra aperta non deve avere un ruolo predominante nella vostra campagna, allora i piani di Moglai Khan potrebbero essere ritardati per un periodo di tempo lungo, oppure le ribellioni possono indebolire le forze del Khan abbastanza da non permettergli di mantenere il comando. Le tribù delle steppe si potrebbero in seguito dividere in varie fazioni in guerra tra loro.

Le Orde di Umanoidi

Cogliendo l'occasione, gli umanoidi delle Terre Brulle marciano nelle steppe, sconvolgendo i piani di Moglai Khan, e impegnando le sue forze nella difesa delle steppe. Questa campagna fornisce un buon sfondo per i vari elementi dissidenti dei Khanati per schierarsi con gli umanoidi, o per mettere in moto i propri piani, sicuri del fatto che l'attenzione di Moglai Khan è concentrata alla lotta contro gli umanoidi.

Questa campagna può terminare con la sconfitta di Moglai Khan, o con gli umanoidi che vengono respinti nelle Terre Brulle e Moglai Khan che reprime le ribellioni, o potrebbe anche portare le orde di Ethengar ad invadere le Terre Brulle.

Questa campagna può iniziare anche con gli ethengariani come aggressori. Potrebbero loro per primi invadere le Terre Brulle, per affrontare gli umanoidi che occasionalmente fanno irruzione nelle steppe. Questa opzione difficilmente scatenerrebbe l'inizio di una guerra, poiché è molto probabile che poche altre nazioni si allarmerebbero (intraprendendo quindi azioni contro il Khan Dorato). Un'ulteriore sicurezza si avrebbe se Moglai riuscisse a far passare gli umanoidi come gli aggressori.

Campagne nei Khanati di Ethengar



La campagna di Glantri

I maghi di Glantri hanno sempre diffidato degli ethengariani e, considerando che questi hanno tentato più volte un'invasione, hanno delle buone ragioni. Come per la campagna nelle Terre Brulle, anche questa può essere avviata con un'invasione delle steppe da parte di Glantri o, viceversa, dagli ethengariani che attaccano Glantri.

I nani giocheranno un ruolo importante in questa campagna, poiché non amano i glantriani. Un esercito di nani potrebbe venire in aiuto del Khan Dorato, o unirsi a lui nell'attacco a Glantri.

È tuttavia probabile che questi nani siano nani mercenari o predoni, poiché Re Everast di Casa di Rocca desidererà rimanere neutrale durante il conflitto.

Dato che i maghi di Glantri sono in grado di usufruire di una considerevole potenza di fuoco magica, questa campagna è consigliabile per degli avventurieri di almeno 8° livello. Inoltre, è probabile che qualsiasi invasione di Glantri spinga Darokin nel conflitto come loro alleato; situazione che potrebbe presto degenerare in una guerra su vasta scala.

La Morte di Moglai Khan

Con Ortu, Batu Khan, Jaku il Trasformista e Oktai Khan che complottano contro Moglai Khan, è possibile che egli venga assassinato, e il suo corpo distrutto o nascosto nel Mondo degli Spiriti. Se Jaku è riuscito a possedere Manghai, il controllo dei Khanati potrebbe facilmente passare nelle mani dello spirito maligno, ma è molto più probabile che scoppi una guerra di successione in cui Manghai potrebbe essere ucciso, posseduto, salire alla ribalta o scomparire misteriosamente. Le tribù potrebbero quindi combattere l'una contro l'altra per la successione, terminando il conflitto solo quando una tribù vince, si separano tutte o gli umanoidi o i glantriani colgono l'occasione per attaccare. Le tribù potrebbero quindi unirsi o essere sconfitte una per una.

Questa campagna è una buona opzione se si vuole che uno dei personaggi giocanti diventi Gran Khan. Dopo una lunga lotta, il PG potrebbe emergere vittorioso e iniziare a governare ciò che resta delle tribù. Non esiste nulla di meglio di un eroe conquistatore per unire le tribù, e un forte signore della guerra potrebbe facilmente fondare una nuova dinastia, indipendentemente da quanto umili siano le sue origini.

L'Orda Dorata Conquista il Mondo

Se vi attirano le campagne militari, potreste fare in modo che le orde del Khan Dorato inizino un'invasione di Glantri, delle Terre di Heldann, di Vestland o di Darokin. Per portare a termine l'intera campagna dovrete utilizzare le regole del Regolamento di Guerra contenute nel Set D&D® Companion. Per gli eserciti avversari dovrete avere le copie degli Atlanti che descrivono quei paesi. Le Terre di Heldann non sono state ancora descritte in un Atlante, ma poiché sono simili al Regno di Vestland, convertire le informazioni contenute nel ATL 7, *Le Terre del Nord*, non dovrebbe essere difficile.

Dovrete decidere le alleanze, e il paese che le orde invaderanno per primo.

Oltre a battaglie e schermaglie, ci sono molte possibilità per gli avventurieri per essere coinvolti in incontri diplomatici e di ruolo.

Questa campagna è molto ampia nei suoi effetti. È probabile che i confini politici vengano ridisegnati man mano che le orde conquistano il territorio, o sono costrette ad indietreggiare nelle steppe.

Campagne nei Khanati di Ethengar

Personalità importanti di Thyatis e Alphatia saranno sicuramente coinvolte su diversi fronti del conflitto, o forse si muoveranno semplicemente per schiacciare gli ethengariani e iniziare una guerra di successione rimuovendo Moglai Khan.

L'Opzione Nessuna Guerra (Non Ci Piacciono i Giochi di Guerra)

Se al vostro gruppo non piace l'idea di usare il BATTLESYSTEM Fantasy Combat Supplement o il Regolamento di Guerra come parte della campagna ad Ethengar, allora non ne avrete bisogno. L'aspetto della guerra incombente può essere minimizzato facilmente. I personaggi possono essere coinvolti in altri tipi di avventure: spionaggio, raccolta di informazioni, combattimenti contro mostri, esplorazione di rovine, diplomazia, ecc. Non è nemmeno necessario che si verifichi effettivamente una guerra: Moglai Khan potrebbe aver ingannato tutti, forse tutto ciò che desidera è una vita tranquilla e un governo centralizzato.

Oppure gli avventurieri potrebbero essere coinvolti come risolutori di problemi, che si occupano dei Khan rinnegati, intraprendono missioni diplomatiche e sono responsabili di rintracciare mostri erranti ed ethengariani fuggitivi. Potrebbero persino trascorrere la maggior parte della loro vita avventurosa esplorando terre vicine o lontane, dove gli ethengariani sono pittoreschi personaggi di una cultura esotica.

Solo di Passaggio

I Khanati di Ethengar costituiscono un'ambientazione interessante da visitare per un normale gruppo di PG (ammesso che esista una cosa del genere!), durante il viaggio verso un'altra destinazione.

Potete utilizzare gli schemi dell'avventura forniti in "Alla Corte del Khan Dorato" per rendere memorabile la loro visita, e per far loro conoscere le usanze degli ethengariani.

Avvio di una Campagna con Personaggi Ethengariani

Prima di iniziare una campagna ambientata ad Ethengar con personaggi giocanti nativi del luogo, dovete decidere se questa ruoterà attorno agli eventi alla Corte del Khan Dorato, o se sarà più incentrata sugli eventi all'interno di una tribù.

In una campagna orientata a Corte, i PG possono essere o Murkit che risiedono a Corte, o personaggi di altre tribù che si sono recati a Corte per unirsi ai Keshak, una scuola Bratak, o per diventare loro stessi apprendisti presso uno Sciamano, un Hakomon o un Chierico della Corte.

In una campagna incentrata sulla tribù, i PG servono un Khan tribale, o uno dei suoi seguaci. Questo tipo di campagna è il più esclusivo, poiché gli interessi tribali sono in primo piano e, a seconda della tribù di provenienza dei personaggi, potrebbero finire per lavorare contro il Khan Dorato.

Scegliere una Tribù: alcune tribù si odiano a vicenda e, a meno che non vogliate che i PG si saltino costantemente alla gola l'uno con l'altro, non dovrete permettere ai personaggi di appartenere a tribù in lotta. Piuttosto che lasciare ai giocatori la scelta, è consigliabile assegnarne loro una, o fornire una lista di alcune tribù tra cui scegliere. In questo modo la campagna può progredire senza che le rivalità intertribali distruggano il gruppo di avventurieri.

Campagna a Corte: per una campagna a Corte, i personaggi dovrebbero idealmente appartenere alle tribù Murkit, Kaerut, Yugatai o Yakka. Queste tribù supportano tutte il Khan Dorato, e i PG possono lavorare assieme per promuovere i suoi obiettivi.

Campagna Tribale: in una campagna tribale, i personaggi dovrebbero appartenere tutti alla stessa tribù. In questo modo sarebbero uniti nel raggiungere gli obiettivi del Khan tribale. Questo non significa necessariamente che debbano supportare totalmente il loro Khan: ad esempio, nel caso della tribù Taijit, se i PG scoprissero che Oktai Khan è in realtà alleato dei glantriani e degli umanoidi delle Terre Brulle, probabilmente ne resterebbero disgustati e sarebbero portati a denunciare Oktai Khan, ma dovrebbero anche guardarsi le spalle se egli scoprisse che sanno troppo.

Agenti Speciali del Khan Dorato: oltre a personaggi membri dei Keshak, di una scuola Bratak, o che servono uno Sciamano, un Chierico o un Hakomon, Moglai Khan ha bisogno anche di avventurieri più indipendenti. Questi agenti speciali sono sotto la responsabilità di Akmad Ibn Yussef. Vengono inviati come risolutori per aiutare i Keshak e i Khan tribali, o per svolgere missioni speciali di spionaggio, di diplomazia o per affrontare qualsiasi altro problema si presenti. Gli agenti speciali devono fedeltà a Moglai Khan, ma hanno una grande libertà su come condurre le missioni.

Man mano che questo gruppo aumenta in reputazione e potere, il Khan Dorato potrebbe ricompensarli con delle Tavolette del Drago d'Argento e, successivamente, con Tavolette del Drago Dorato. A livelli elevati, al gruppo potrebbe essere concessa una tavoletta di platino. Tuttavia ciò che il Khan Dorato dà con una mano, può altrettanto facilmente toglierlo con l'altra; quindi la lealtà dei personaggi deve essere indiscutibile, se vogliono non perderne il favore.

Gli agenti speciali del Khan godono di molta più libertà rispetto ad altri personaggi, e una campagna che ruoti attorno a loro sarà molto più aperta rispetto ad una in cui sono legati alle attività della Corte.

Consente inoltre a Sciamani, Chierici e Hakomon di far parte permanentemente di un gruppo di avventurieri, e offre ai personaggi scopi e obiettivi comuni. A livelli più alti potrebbero fare appello alle risorse delle scuole Keshak e Bratak, e diventare personaggi molto potenti. Gli agenti speciali sono il tipo di avventurieri consigliato per gruppi con un'ampia varietà di classi.

Gli agenti speciali del Khan Dorato, che dimostrino il loro valore, hanno accesso a una serie di utili vantaggi: incantesimi come *Resurrezione*, *Scaccia Maledizioni*, *Ristorazione*, ecc., possono essere resi disponibili ai personaggi alla fine delle missioni, ma poiché questi vengono lanciati da Chierici, Sciamani e Hakomon di alto livello al servizio del Khan, potrebbero non essere sempre disponibili; i PNG in questione potrebbero essere coinvolti in altre faccende. In ogni caso, gli agenti speciali dovrebbero sempre cavarsela da soli durante una missione.

Avvio di una Campagna con Personaggi Esterni

Una campagna Ethengar può essere condotta usando dei personaggi Esterni. I nani potrebbero facilmente essere inseriti tra i circa 300 nani presenti a Corte. Altri personaggi potrebbero entrare nelle steppe e recarsi a Corte, dove verrebbero collocati nel Complesso degli Esterni (vedi "La Corte del Khan Dorato"), finché non ricevono udienza da parte del Khan Dorato. Lo schema dell'avventura, "Benvenuti nelle Terre degli Ethengariani" fornisce un punto di partenza adatto per personaggi Esterni.

Moglai Khan è sempre interessato a incontrare gli Esterni, e coloro che esprimono interesse a servire il Khan verranno sorvegliati da vicino: un PNG Bratak li accompagnerà in ogni momento, ma verranno assegnate loro alcune semplici missioni da svolgere. La performance degli Esterni verrà valutata da Moglai Khan e Akmad Ibn Yussef. Utilizzando il suo *Medaglione dell'ESP* e l'incantesimo di *Individuazione delle Bugie* di Tenakki, Moglai Khan saprà se è stato ingannato o meno. Gli Esterni che si comportino bene agli occhi di Moglai saranno ricompensati con Tavolette dal Drago d'Argento o Dorato, e riceveranno lo status di agenti speciali.

Coloro che tentano di ingannare il Khan invece, verranno scortati fuori dalle steppe o uccisi, a seconda dell'entità dei loro crimini. Dovreste dare ai personaggi condannati a morte l'opportunità di inscenare un'entusiasmante fuga dalla Corte, e infine dalle steppe.

Gli Esterni che servono lealmente Moglai Khan possono raggiungere posizioni di potere, ma rimarranno sempre agenti speciali. Non diventeranno mai Khan, capi dei Keshak o delle scuole Bratak. Potrebbero anche servire uno dei Khan tribali, lavorando a favore o contro Moglai, ma non riceverebbero mai delle Tavolette, quindi i loro spostamenti dalle terre del Khan tribale sarebbero sempre limitati.

In una campagna che coinvolge Esterni ed ethengariani, i personaggi nativi verrebbero inviati a prendersi cura degli Esterni, e riferire sulle loro azioni.

I personaggi glantriani che entrino nei Khanati corrono il rischio di essere catturati. Se ciò accade, verrebbero portati

al cospetto di Moglai Khan, o di un Khan tribale, per essere interrogati, e alla fine giustiziati. Sarebbe il caso di permettere ai glantriani di scappare prima! I glantriani provenienti da Krondahar possono, tuttavia, avventurarsi alla corte di Oktai Khan, fin tanto che il suo tradimento non viene alla luce.

Khan, Ricchezza ed Esperienza

Poiché tutta la ricchezza appartiene ai Khan, ciò potrebbe rappresentare un problema per quei giocatori a cui piace contare le monete d'oro. Il modo più semplice di risolvere la questione è ignorare questa restrizione, e consentire che la ricchezza dei personaggi appartenga solo a loro e non al loro Khan. In questo modo potrebbero conservare tutti i tesori che trovano, accumularli nelle loro yurt e trasportarlo sui loro carri. Questo metodo dovrebbe essere usato per gli Esterni, che non sono tenuti a seguire tutte le usanze degli ethengariani.

Sebbene lasciare che i PG conservino tutta la loro ricchezza sia la soluzione più semplice, toglie sapore ad una campagna ambientata ad Ethengar, inoltre eventuale ricchezza in eccesso può essere rimossa dalla campagna facendola reclamare dai Khan.

Riducendo la quantità di tesori trovati nelle avventure, potete alleviare il dolore dei giocatori nel consegnare il loro bottino duramente guadagnato. I punti esperienza invece, possono e devono essere guadagnati per il raggiungimento degli obiettivi, e per un buon gioco di ruolo. Sentitevi liberi di distribuire almeno la metà dei punti esperienza guadagnati dagli avventurieri in questo modo.

Il raggiungimento degli obiettivi include portare a termine con successo delle missioni per un superiore, l'acquisizione di informazioni vitali, aiutare gli spiriti e ad altri personaggi, ottenere vendetta per insulti personali, di clan e tribali, e in generale il progresso della campagna.

Un buon gioco di ruolo comporta lo sviluppo e il mantenimento di un personaggio ethengariano ben motivato. Premiando i giocatori per aver interpretato ed elaborato le personalità dei loro personaggi, il gioco si eleva dall'essere un mero esercizio di caccia ai mostri e di accaparramento di tesori.

Anche i regali da parte di un Khan possono essere usati per ricompensare finanziariamente i PG, e per migliorare il loro status. Quando gli avventurieri portano a termine con successo una missione, elogiati e date loro alcuni doni come armature, spade, bei cavalli, ecc. Gli elogi del Khan Dorato sono un ottimo metodo per premiare il buon gioco, in quanto il loro valore supera quello del semplice denaro.

Non pensate che i personaggi debbano per forza essere ricchi: fintanto che il numero di punti esperienza che guadagnano non viene ridotto, non se ne preoccuperanno. Dopo tutto, una volta ottenuti dei cavalli superbi, una bella yurt e delle armature, non resta molto altro da comprare nei Khanati.

Miglioramento di Status

I personaggi che servono bene il loro Khan dovrebbero migliorare il loro status personale. Come regola empirica, si supponga che ogni cinque livelli guadagnati, un personaggio aumenti di un livello lo status personale (si veda più avanti). Un Guerriero a Cavallo di un clan Disprezzato, che raggiunga il 6° livello, aumenterebbe di status fino a diventare *In Difficoltà*.

Gli status possono essere: *Disprezzato*, *In Difficoltà*, *Agiato*, *Rispettato*, *Onorato* o *Dominante*. Gli effetti dello status del clan sono descritti nella Guida del Giocatore. Nessun personaggio può ottenere lo status Dominante senza sposare un membro della famiglia del Khan, è tuttavia possibile creare una (più o meno lunga) storia d'amore tra il personaggio del giocatore e uno della famiglia del Khan, magari facendo sì che il Khan conceda loro il suo benessere al matrimonio solo dopo che il personaggio compie un atto eroico.

Gli aumenti di status possono anche essere concessi come ricompensa da parte del Khan per delle missioni riuscite, rendendo noto a tutta la tribù che il personaggio ha guadagnato il suo favore, e quindi il suo status è migliorato.

Man mano che i personaggi aumentano di status e livello, è probabile che diventino parte dell'entourage di consiglieri e servitori fidati di un Khan. Tali posizioni conferiscono ai personaggi un grande potere all'interno di una tribù; è anche possibile che diventino comandanti in

Campagne nei Khanati di Ethengar

seconda, governando la tribù quando il Khan è assente.

Status del Clan: generalmente anche il clan di un personaggio giocante dovrebbe aumentare di status di pari passo. Ciò può accadere quando il Khan decide di aumentare lo status del clan durante la primavera successiva, aumentando il numero di capi di bestiame che affida alle sue cure per l'anno a venire.

Lo status di un clan può tuttavia essere alterato anche da eventi al di fuori del controllo del personaggio. Per determinare cosa succede a un personaggio giocante, tirare sulla seguente Tabella degli Eventi del Clan all'inizio di ogni anno di gioco. Gli eventi possono essere distribuiti casualmente durante tutto l'anno tirando 1d12 per vedere in quale mese si verifica ogni evento, o scegliendo il momento per aumentare la drammaticità della situazione.

Nessun clan può raggiungere lo status di Dominante semplicemente tirando sulla tabella. Un clan può aumentare o diminuire di status di più di un livello, per un massimo di due livelli all'anno: uno per il tiro di dado e uno per le azioni di un personaggio giocante. Laddove la tabella indichi che il clan peggiora il suo status, e le azioni di un personaggio giocante lo migliorano, i due effetti si annullano a vicenda.

Tabella degli Eventi del Clan

I seguenti eventi sono suggerimenti; sentitevi liberi di aggiungerne, modificarli e adattarli alle vostre esigenze.

Tiro D20 Evento

1-2	Incidente
3	Pessimi Pascoli
4-5	Faida - Propria Tribù
6	Faida - Tribù Rivale
7	Morte
8	Diminuzione del Bestiame
9-10	Buoni Pascoli
11-12	Umanoidi
13	Aumento delle scorte
14	Ingiustizia
15	Khan
16	Mangiatore di Uomini
17	Matrimonio
18	Mostro
19-20	Spirito

Spiegazioni degli Eventi

Incidente: si è verificato un incidente: una yurta è crollata seppellendo il capo clan, un carro si è rotto o perso, un cavallo si è rotto una gamba, ecc. Un incidente non causa alcuna perdita di status ma può esporre il clan al ridicolo.

Pessimi Pascoli: il clan ha difficoltà a trovare dei buoni pascoli e gli animali ne soffrono. A meno che non venga compensato da Buoni Pascoli, il clan diminuirà lo status l'anno prossimo.

Faida - Propria Tribù: una faida di sangue è scoppiata tra due clan della stessa tribù. Può essere cruenta o di basso profilo (probabilità del 50% di entrambi). Le faide di basso profilo si traducono in scambi di insulti e occasionali combattimenti non letali.

Le faide cruente sfociano in frequenti incursioni e combattimenti all'ultimo sangue. Si consideri che il clan del PG perda status con una probabilità del 50%, a meno che egli non intervenga. In casi estremi, il clan del PG potrebbe persino essere sterminato.

Faida - Tribù Rivale: una faida di sangue è scoppiata tra clan di tribù diverse. Le conseguenze sono simili ad una faida interna alla tribù, ma potrebbe avere ripercussioni più ampie.

Morte: si verifica una morte nel clan. Potrebbe essere il padre, la madre o qualche altro parente del PG.

Diminuzione del Bestiame: alcuni capi di bestiame muoiono, vengono rubati o si rivelano sterili. Il clan perde di status.

Buoni Pascoli: il clan trova buoni pascoli e i suoi animali prosperano: aumenta lo status.

Umanoidi: dei predoni umanoidi attaccano il clan. Esiste una probabilità del 50% che alcuni capi di bestiame vengano rubati causando una perdita di status, a meno che il PG non li recuperi.

Aumento del Bestiame: con un attento allevamento e un buon commercio, il clan aumenta il numero di capi di bestiame e il suo status.

Ingiustizia: il Khan o i suoi consiglieri riducono il numero di capi di bestiame del clan nella primavera successiva, causando una perdita di status.

Khan: Il Khan visita il clan ed è impressionato. Aumenta il numero di capi di bestiame e lo status del clan durante la prossima primavera.

Mangiatore di Uomini: un animale mangiatore di uomini di qualche tipo (tigre, leone, ecc.) insegue il clan. L'effetto è una perdita di status se il PG non interviene.

Matrimonio: un membro del clan sposa un membro di un altro clan. I due clan diventano imparentati e possono chiedersi aiuto l'un l'altro.

Mostro: un mostro (troll, drago, ecc.) devasta il clan, uccidendone animali e membri. L'effetto è una perdita di status se il PG non interviene.

Spirito (tirare 1d10: 1-3 maligno, 4-7 malizioso, 8-10 buono): uno spirito viene coinvolto nella vita del clan. Se maligno ucciderà o eliminerà in qualche modo il bestiame, causando una perdita di status, se buono aiuterà il clan, portando ad un aumento di status, se malizioso causerà problemi, ma senza effetto sullo status. Uno spirito maligno o malizioso può essere affrontato da un PG.

Comando e Domini

Per comando si intende il dominio dei Khanati. Questo è acquisibile solo per diritto di nascita, matrimonio o per concessione del Khan Dorato. Nessun altro personaggio può costituirne uno. Il comando viene sempre concesso su una tribù esistente, il Khan precedente deve essere un parente stretto del nuovo personaggio, e il nuovo Khan deve essere approvato anche da Moglai Khan.

Stabilire un comando senza permesso è un atto di tradimento punibile con la morte. Tuttavia ciò vale fintanto che la direzione di Moglai Khan rimane forte; la sua morte o sconfitta potrebbe aprire una guerra di successione su vasta scala, in cui personaggi potenti potrebbero approfittare per prendere il comando di un Khanato. Bisogna tener presente che, solo in rare circostanze, una tribù accetterà come suo Khan un personaggio che non ne è membro.

Rappresentare Eventi Comuni

Prima di passare alle avventure, diamo un'occhiata a come creare un'atmosfera tipica di Ethengar in una sessione di gioco di ruolo.

Umiliarsi, Inchinarsi e Comportarsi da Duri: la società ethengariana è gerarchica e, inchinarsi fino a toccare a

terra con la testa, è un modo comune per dimostrare alla persona con cui stai parlando rispetto per la sua posizione più alta nella scala sociale. Qualunque Khan dovrebbe essere trattato con questo servilismo; viceversa si potrebbe essere passibili di pestaggio o, se il Khan è di cattivo umore, di essere incarcerati o addirittura uccisi. I personaggi con l'abilità Servilismo non commetterebbero mai questo errore, ma vale la pena di dare anche agli altri PG qualche suggerimento all'inizio di una campagna, in modo che possano uscire vivi dalle formalità. Se falliscono, prostrarsi ai piedi del Khan potrebbe sistemare le cose, oppure tagliare la testa del personaggio potrebbe essere un'altra soluzione. In ogni caso il Khan sarà soddisfatto.

Se i vostri giocatori sono abbastanza estroversi, o anche un po' matti, potete rafforzare l'atmosfera facendoli effettivamente chinare la testa verso il tavolo ogni volta che i loro personaggi si inchinano. Voi, interpretando il Khan, potrete deriderli o trattarli con gentilezza, a seconda delle circostanze. Quando si rivolgono ad altri personaggi di pari rango, è sufficiente una leggera accenno d'inchino, ma se hanno a che fare con qualcuno inferiore di rango, tocca a voi inchinarvi a loro. Se vi eserciterete un paio di volte, scoprirete che non è poi così male.

La società ethengariana si basa sull'essere diretti e sulla capacità di dare ultimatum anche nel quotidiano, purché sicuri di poterli sostenere (gli ultimatum non dovrebbero mai fatti da una posizione di debolezza, ciò verrebbe visto come cattive maniere, e sicuramente porterebbero a ritorsioni).

Quando gli inviati del Khan Dorato dicono: "Ascolta e obbedisci, o verrai distrutto", intendono letteralmente (e i Keshak li sostengono). Allo stesso modo l'affermazione "Nel nome di Kadan Khan, lascerai questa terra" significa "Se non te ne vai, prenderemo la tribù e ti scacceremo". Risposte adeguate a tali richieste sono: "Ascolto e obbedisco" oppure "La parola del Khan è legge."

Queste affermazioni rendono molto chiaro il fatto che non vengono offerte alternative. Al contrario quando viene data possibilità di scelta, tali frasi sono formulate in modo meno aggressivo: "Lo sciamano Kaunchi richiede la tua compagnia nella sua yurta"; i personaggi possono liberamente

rifiutare tale richiesta, in quanto non vi è alcuna violenza implicita, sta a loro decidere se andare o meno.

Quando si parla con un superiore si è soliti esagerare: "Oh, possente Khan, il tuo umile servitore ti chiede di avere pietà del suo sciocco fratello. Per favore, risparmia la sua vita senza valore". La capacità di mettere da parte l'orgoglio dei personaggi è vitale per sopravvivere nei Khanati.

Arrivando alla Corte o Entrando nei Khanati

Questo incontro è adatto per impressionare gli Esterni e i nuovi arrivati alla Corte. Stabilisce un'atmosfera senza fronzoli, tinta violenza implicita. Questo incontro standard può essere usato ogni volta che degli Esterni entrano nelle steppe, o quando qualcuno si avvicina alla Corte.

L'incontro coinvolge 10 Guerrieri a Cavallo che chiedono di conoscere le identità dei personaggi giocanti. I Guerrieri a Cavallo possono essere guerrieri tribali che sorvegliano i confini o membri di Keshak che sorvegliano la Corte.

Prima che i cavalieri raggiungano gli avventurieri, si muovono per accerchiare i PG. I cavalieri fanno sul serio e non esitano a scoccare se provocati. Le frecce dei cavalieri rimangono puntate contro gli avventurieri durante tutta questa fase. Una volta che i cavalieri sono in posizione, uno di loro si fa avanti e dà l'ultimatum: "Fermatevi nel nome del Gran Khan (o simile). Chi siete e cosa volete nelle terre di Ethengar?"

Dopo aver ricevuto una risposta, o se scoppia la violenza, uno dei cavalieri si allontana sempre al galoppo per avvisare il prossimo distaccamento di cavalieri, o segnalare la presenza degli avventurieri all'accampamento. Quindi due delle guardie fanno da scorta al gruppo, mentre gli altri riprendono la pattuglia.

Una non tempestiva risposta fa sì che due delle guardie si allontanino in due direzioni diverse, per evitare incantesimi e missili. Una volta fuori portata, entrambi si dirigono verso il distaccamento di guardie più vicino per raccogliere rinforzi. Due guardie vengono inviate da ogni distaccamento per radunare altre guardie e guerrieri del clan, e per diffondere la voce sulla presenza degli avventurieri. In meno di un'ora più di cento Guerrieri a Cavallo possono facilmente trovarsi sulle tracce dei PG.

Tornando all'azione principale, le altre guardie scoccano e poi si ritirano, continuando a scoccare mentre si allontanano. In questo tipo di situazione, gli avventurieri più intelligenti gettano a terra le armi, chiedendo perdono, o si ritirano frettolosamente. Se seguono le guardie, gli avventurieri verranno circondati dai rinforzi e usati come tiro al bersaglio. Ricordatevi che i guerrieri ethengariani si dividono sempre per evitare gli incantesimi ad area. Si avvicinano e cercano di catturare gli Esterni con i loro lazo, ma solo quando sono sicuri che gli avventurieri ne abbiano avuto abbastanza. Gli ethengariani violenti vengono immediatamente crivellati dalle frecce, in quanto a differenza degli Estranei ignoranti, dovrebbero essere ben consci sul come comportarsi.

Se gli avventurieri che non ricorrono alla violenza e stanno al gioco, vengono portati a una corte tribale o alla Corte Dorata. Lungo la strada, le guardie non dicono nulla, a parte dove stanno portando i personaggi. Sono comunque attente ad ogni passo falso: i PG incantatori sono consapevoli delle frecce puntate nella loro direzione. Ciò dovrebbe contribuire a rendere gli avventurieri molto nervosi.

I personaggi con Tavolette d'Argento o d'Oro ottengono un benvenuto migliore. Mostrare una Tavoletta rende le guardie servili e, fino a prova contraria, si presume che i possessori delle Tavolette ne siano sempre i legittimi proprietari.

Anche le carovane mercantili affrontano un simile calvario, ma possono continuare lungo la Via del Commercio Terrestre dopo aver pagato le tasse.

Dare vita alla corte del Khan Dorato

Prima di intraprendere qualsiasi avventura che porti i vostri giocatori alla Corte del Khan Dorato, dovrete leggere tutti i paragrafi che descrivono in dettaglio la Corte, e familiarizzare con tutti gli intrighi che vi si celano (si veda le sezioni "La Corte Dorata" e "Politica e Rivalità"). La Corte del Khan Dorato offre opportunità per molte avventure diverse, e possibilità per un sacco di improvvisato e divertente gioco di ruolo. Per ottenere il meglio da questo luogo, dovete renderla viva. I vostri giocatori devono avere la sensazione di un crocevia vivace e interessante, pieno di opportunità, sia buone che cattive.

Campagne nei Khanati di Ethengar

La Corte del Khan Dorato è una città che si sposta quattro volte all'anno; gli estranei noteranno come ogni struttura è fatta per essere ripiegata, indipendentemente da quanto sia grande.

L'ubicazione della Corte influenzerà molto l'atmosfera del luogo, così come la stagione. In primavera e autunno, la Corte è circondata dai graziosi prati del Mare dei Fiori; profumi inebrianti portati dalla brezza si mescolano agli odori meno gradevoli della Corte. In estate, la Corte è circondata dalle scintillanti acque di Chagon-Nah, e le grida dei numerosi uccelli acquatici si fondono al suono dell'acqua che scorre. In inverno, la neve è fitta a terra, e la maggior parte del tempo dei personaggi viene trascorsa all'interno delle yurte, stringendo amicizie o facendosi nemici.

Cercate di rendere vivace il luogo: è la capitale di una grande nazione alle prese con un massiccio cambiamento politico.

I messaggeri viaggiano costantemente dentro e fuori dalla Corte. Chissà quali notizie portano? Qualcosa di nuovo e strano potrebbe nascondersi dietro ogni angolo. Un Hakomon siede a gambe incrociate in trance, e i personaggi che lo disturbano possono ritrovarsi trasformati in rane. Nessuno vuole offendere un Hakomon, quindi chi li ritrasformerà? Nani ubriachi, in cerca di rissa, sono comuni attorno ai loro padiglioni, e le gare di bevute sono una delle loro attività preferite.

Per evitare che la Corte diventi solo un insieme di descrizioni prosaiche, dovrete coinvolgere i personaggi in alcune dispute. Non c'è niente come alcuni piccoli nemici per ravvivare le cose.

Lungo questa linea le possibilità includono rivalità tribali che si infiammano nuovamente, o offendere un Hakomon o un chierico. Gli Esterni possono dimenticarsi l'etichetta, facendosi odiare. Le possibilità di incomprensioni e conflitti sono infinite. Una volta che i vostri giocatori si saranno fatti un paio di nemici, dovranno stare sempre in guardia, perché la vendetta può essere rapida e sgradevole alla Corte del Khan Dorato.

La Corte ha diversi personaggi pronti a dare del filo da torcere ai vostri giocatori: Hupti, Padrone dei Mastini, potrebbe "accidentalmente" liberare alcuni dei suoi cani, potrebbero trovarsi dalla parte sbagliata di una delle maledizioni di Chibak,

o magari Sabak potrebbe coinvolgere i PG in uno dei suoi spiacevoli scherzi. Tutti questi PNG (e altro ancora!) vengono descritti nella sezione "Khan e Personalità".

I personaggi potrebbero imbattersi in un combattimento sin piena regola: che parte prenderebbero? Lo riferirebbero ai Keshak?

Le azioni dei personaggi in questi casi avranno implicazioni a lungo termine sui rapporti con le tribù. La Corte del Khan Dorato è un posto dove bisogna ingegnarsi.

Ci sono molti posti dove passare le serate: in una yurta per giocare d'azzardo e per bere, con buone possibilità di una rissa in puro stile ethengariano. Prendi una yurta, diversi Guerrieri a Cavallo dalla testa calda e molto Kurmiss. Aggiungi qualche Esterno confuso, un paio di nani ubriachi e mescola il tutto!

La Corte è sempre piena di orgogliosi Guerrieri a Cavallo che cercano di mettersi alla prova, e l'amore degli ethengariani per la competizione permette di lanciare ogni tipo di sfida ai giocatori. Queste possono variare da un semplice incontro di wrestling a una finta battaglia (con armi smussate ma comunque pericolose). Molti Khan, incluso il Khan dei Khan, organizzano tali incontri per il proprio divertimento, mettendo in palio ricche ricompense per i vincitori. Altre competizioni potrebbero essere corse di cavalli, tiro con l'arco o cacce in cui il vincitore è colui che abbatte più selvaggina. Esiste uno scopo in queste competizioni, ovvero dimostrare chi è il guerriero più abile, e a coloro che si mettono alla prova, può essere offerto un impiego al servizio di un Khan. Le sfide sono anche un buon modo per alimentare alcune rivalità: non tutti gli ethengariani sono bravi a perdere!

Anche il Mondo degli Spiriti ha il suo ruolo a Corte. Gli sciamani viaggiano costantemente da e verso di esso, e talvolta gli spiriti li seguono: ad esempio uno spirito animale malizioso potrebbe provocare il caos. Immaginate uno spirito gerbillo che rosicchia il palo di una yurta mentre i personaggi sono coinvolti nello stipulare un accordo importante, e le conseguenze di uno spirito davvero malvagio potrebbero essere anche peggiori: potrebbe impersonare un personaggio e insultare un Khan! Divertivi nell'immaginare e, se lo farete voi, lo faranno anche i giocatori.

Ricordate che la Corte è piena di spie provenienti da vari luoghi. I giocatori potrebbero essere coinvolti nel rintracciarne una, o potrebbero essere scambiati essi stessi per spie. O ancora potrebbero ricevere un sacco di soldi per diventare spie da un agente di Glantri. Tuttavia è improbabile che i personaggi ethengariani accettino un'offerta del genere, ma se nel vostro gruppo vi sono personaggi Esterni, la loro risposta potrebbe essere diversa. I personaggi che accettassero un'offerta del genere camminerebbe davvero sul filo di un rasoio.

Il Vento della Follia Nera

Si tratta di un raro evento che affligge le steppe vicino alla Terra delle Sabbie Nere. I dettagli completi del vento possono essere trovati nell'avventura "Scatola della Pioggia".

Abilità

La Guida del Giocatore include una sezione che illustra le varie abilità disponibili per i personaggi nativi di Ethengar. Non c'è motivo per cui ai personaggi Esterni non possano essere assegnate alcune di queste abilità, ma assicuratevi che nessun Esterno abbia un'abilità che non avrebbe mai potuto sviluppare al di fuori dei Khanati (ad esempio *Costruire Yurte*).

Come DM, a volte, dovrete effettuare voi delle prove di abilità per conto dei giocatori. Ciò impedisce loro di ottenere informazioni dal meccanismo di gioco. Un esempio di questo tipo di situazione è quando un giocatore usa l'abilità *Percepire Inganni*. Se è il giocatore ad effettuare la prova saprà se ha avuto successo, e se gli viene detto che non è in atto alcun inganno, allora lo saprà per certo. Se la prova viene effettuata da voi, e dite loro che non hanno rilevato alcun inganno, non sapranno se è perché è davvero così, o semplicemente perché non sono riusciti a scoprirlo. Anche le abilità *Senso del Pericolo*, *Nascondersi all'Aperto*, *Ingannare* e *Ottenere Fiducia* dovrebbero essere tirate dal DM nella maggior parte dei casi. Ogni volta che siete in dubbio, effettuate voi la prova.

Benvenuti nelle Terre degli Ethengariani

Questa trama d'avventura tratta di un gruppo di Esterni durante la loro prima visita nelle steppe. Gli avventurieri dovrebbero essere assoldati come guardie di una carovana che attraversa le steppe, oppure viaggiare con una carovana per proteggersi. Dovrebbero incontrarsi con la carovana appena prima di entrare nelle steppe.

Il capo-carovana spiega loro che a nessun Esterno è permesso vagare liberamente nelle steppe: tutti gli Esterni scoperti lontano dalla Via del Commercio Terrestre vengono catturati e trattati come spie, e raccomanda agli avventurieri di unirsi alla sua carovana per sicurezza.

Se gli avventurieri lasciano la carovana dopo essere entrati nelle steppe, incontreranno la pattuglia morta descritta più avanti. In caso contrario, dovrete attirarli lontano: durante la prima notte nelle steppe una feroce tempesta di sabbia si abbatte sulla carovana, fagotti di merci rotolano e vengono scaraventati via, le tende si alzano in volo come aquiloni, e gli animali si liberano dalle corde e scappano in preda al panico.

Gli avventurieri possono inseguire gli animali o essere inviati a recuperarli dal capo-carovana. Scoppia una gran confusione. Quando la tempesta si placa, gli avventurieri hanno ritrovato i loro cavalli ma si ritrovano separati dalla carovana e perduti. Possono provare a tornare indietro ma quando raggiungono l'accampamento scoprono che la carovana è stata attaccata. I corpi crivellati di frecce delle guardie della carovana e degli allevatori di animali ricoprono il terreno. Le merci sono state prese e la tempesta ha cancellato ogni segno di traccia.

La carovana è stata attaccata da predoni umanoidi, ma hanno lasciato prove per far sembrare che fosse opera degli ethengariani. Alcune custodie per archi di fattura ethengariana giacciono a terra, insieme ai corpi di due guerrieri ethengariani lasciati dagli umanoidi dopo il combattimento.

È probabile che gli avventurieri pensino che sia opera degli ethengariani; lasciateglielo credere. A questo punto devono capire come uscire dalle steppe senza essere catturati dalle pattuglie del luogo.

Viaggiare lungo la Via del Commercio Terrestre è ovviamente una cattiva idea. Fatele notare. È probabile che si dirigeranno attraverso le steppe e cercheranno di scappare.

Durante il giorno, spaventali facendogli vedere nuvole di polvere in lontananza, sollevate da cavalieri che si dirigono verso di loro. A meno che non si dirigano loro stessi verso la nuvola di polvere, i cavalieri li mancheranno. Se gli avventurieri incontrano i cavalieri, questi tenteranno di catturarli e portarli alla Corte Dorata (si veda "La Corte" più avanti).

La Pattuglia Morta: dopo che gli avventurieri avranno cavalcato per un po', si imbattono nei corpi di quattro guerrieri ethengariani uccisi da frecce.

È fondamentale che scoprano una Tavoletta del Drago Dorato se perquisiscono i corpi, o che giace nelle vicinanze. Fate in modo che incontrino una pattuglia che li tratti con grande rispetto, se viene mostrata loro la tavoletta. In caso contrario, la pattuglia tenterà di catturarli. Perquisendoli e trovando la tavoletta si sentiranno umiliati e si scuseranno profondamente.

I PG potrebbero decidere di usare la tavoletta per esplorare ancora un po' le steppe, o semplicemente per fuggire dallo stato. Non lasciarli uscire. Proprio quando penseranno di essere al sicuro, arriverà una pattuglia di 30 Keshak per portarli alla Corte Dorata. I Keshak sono cortesi ma inamovibili e, se gli avventurieri fuggono, essi li inseguiranno chiamando altri rinforzi per rintracciarli.

La Corte: Akmad Ibn Yussef (si veda "Khan e Personalità") ha inviato i Keshak a prendere gli avventurieri. Sa del loro ingresso nelle steppe, ed è a conoscenza della carovana distrutta. Anche la storia della pattuglia scomparsa che trasportava la tavoletta è arrivata alla sua attenzione, e vuole parlare con gli Esterni.

Alla Corte, gli avventurieri verranno portati al Circolo della Fede, dove compariranno 100 arcieri Keshak con gli archi puntati su di loro. Gli avventurieri verranno disarmati e messi nel Complesso degli Esterni, dove verranno lasciati per alcuni giorni. Potete incentivare le paranoie facendogli trovare lì un Esterno in attesa di essere giustiziato dopo pochi giorni. Questo può raccontare loro molte storie terribili su ciò che li attende.

Quindi gli avventurieri verranno finalmente portati davanti al Khan Dorato, che chiederà di sapere come siano entrati in possesso di una Tavoletta del Drago Dorato, e quali sono i loro scopi. Proprio mentre il Khan Dorato sta per ordinare che vengano uccisi, Akmad interverrà chiedendo una sospensione dell'esecuzione. Questa verrà concessa, e gli avventurieri verranno portati al padiglione di Akmad.

Padiglione di Akmad: al padiglione le guardie verranno congedate, e le armi e l'equipaggiamento degli avventurieri restituiti. Akmad si offrirà di assumerli come agenti speciali, promettendo loro grandi ricompense se lo servono. Se accettano, riceveranno la loro yurta accanto ad un campo di Keshak.

Se rifiutano l'offerta di Akmad, gli avventurieri verranno rimessi nel Complesso degli Esterni, in attesa dell'esecuzione. Consentite loro di scappare, per poi essere inseguiti fin fuori dalle steppe.

Scatola della Pioggia

Questa avventura è adatta per 4-6 personaggi di livello 1-3 e può essere utilizzata con personaggi ethengariani o Esterni.

L'avventura è stata scritta per sfidare dei personaggi di 2° livello. Riducete il numero e i punti ferita dei nemici se i personaggi sono per lo più di 1° livello, o aumentali se i personaggi sono per lo più di 3° livello.

L'avventura fornisce un buon punto di partenza per una campagna con base a Corte. Se gli avventurieri completano con successo questa missione, li metterà in buona luce con Akmad Ibn Yussef.

La Storia dal Principio

È tarda primavera e tra pochi giorni la Corte Dorata inizierà il suo viaggio verso Chagon-Nah.

A Chagon-Nah è necessario uno spirito dell'acqua per prendersi cura di uno degli stagni. Ne è stato trovato uno adatto che ha accettato di intraprendere il viaggio. Non resta che trasportare la scatola in cui è stato riposto a destinazione.

Ma le cose non sono proprio così semplici. C'è una spia alla Corte Dorata che passa informazioni agli odiati glantriani, e Akmad Ibn Yussef sospetta di uno dei servi del Khan Dorato. Lascia quindi che il servitore ascolti una conversazione, in cui fa sapere che la scatola contiene un potente

Avventure

oggetto magico che aumenterà enormemente il potere del Khan. La scatola deve essere ritirata da un Hakomon che vive vicino alla Terra delle Sabbie Nere, e portata a Chagon-Nah.

Se i sospetti di Akmad sono fondati, i glantriani non saranno in grado di resistere a tale richiamo, e cercheranno di rubare la scatola. Se si sbaglia, la scatola verrà consegnata sana e salva a Chagon-Nah.

L'Udienza

Gli avventurieri vengono convocati da un messaggero al padiglione di Akmad. Mentre si accarezza la barba e fissa intensamente gli avventurieri, Akmad dice loro quanto segue:

“Vi ho scelto per intraprendere una missione importante: domani all'alba lascerete la Corte e raggiungerete una yurta gialla, vicino alla Terra delle Sabbie Nere.

“Là incontrerete un Hakomon di nome Ckartai. Gli darete questa borsa di pelle sigillata, e lui vi darà una scatola di legno. Consegnerete la scatola chiusa allo sciamano Tokai a Chagon-Nah. Quindi aspetterete lì fino al mio arrivo. La scatola contiene un oggetto di valore e, se questo non viene consegnato al sicuro, le vostre vite non varranno la pena di essere vissute. Capite?”

Akmad non rivelerà cosa c'è nella scatola o perché gli avventurieri sono stati scelti, darà loro solo le indicazioni per la yurta di Ckartai. Se lo chiedono, Akmad dirà loro che Ckartai può essere riconosciuto dalle sue lunghe zanne nere. Congederà gli avventurieri una volta che accetteranno di portare a termine la missione.

La Borsa di Pelle: la borsa di pelle contiene tre pergamene, porta il sigillo del Khan Dorato ed è protetta da una maledizione. La maledizione rende la pelle di chi la apre di un verde brillante, e dà una penalità di -2 ai Tiri per Colpire e per i Danni. Un incantesimo rimuovi maledizione porrà fine alla maledizione. Le pergamene contengono sigilli di incantesimi hakomon, ogni pergamena contiene tre incantesimi di livello 1-4. Gli incantesimi specifici non sono importanti: determinateli a caso se le pergamene vengono aperte. Questi sono il pagamento di Ckartai per la creazione della scatola.

L'Opposizione

Akmad ha ragione: il servitore è un membro degli Occhi di Krondahar. Spinto dalle informazioni di Akmad, invierà un messaggio agli agenti glantriani al campo di Oktai Khan dei Taijit. Due agenti glantriani accompagnati da membri della guardia del corpo di Oktai Khan (travestiti da Murkit) si metteranno quindi in viaggio per prendere la scatola.

I glantriani si separarono dopo aver lasciato le terre Taijit. Uno andrà da Ckartai per scambiare tre pergamene per la scatola. L'altro viaggerà verso Chagon-Nah per aspettare il suo compagno glantriano, o per fermare gli avventurieri se reclamano la scatola.

Il Viaggio

Gli avventurieri lasceranno la Corte all'alba. Sarà una bella giornata di sole con poche nuvole nel cielo. Gli avventurieri marceranno per tutto il giorno superando le yurte del clan Murkit. Mentre calerà la notte, sentiranno in lontananza l'ululato di lupi che, nell'ora successiva, si avvicineranno per l'attacco.

Si tratterà di dieci lupi guidati da uno spirito lupo maligno. Lo spirito non avrà poteri speciali, ma sarà bramoso di sangue, e vorrà quello degli avventurieri.

L'Attacco: i lupi tenteranno di circondare gli avventurieri, mantenendo una distanza di 100 metri se possibile. Quindi attaccheranno da tutti i lati nel tentativo di sopraffare le loro prede.

Gli avventurieri potranno tentare di correre più veloce dei lupi. Dovranno superare una prova d'abilità Equestre, altrimenti i lupi li raggiungono. I personaggi in sella che vengano colpiti da un lupo devono superare una prova di abilità Equestre o essere disarcionati.

Lo spirito lupo guiderà l'attacco. Sembra più grande degli altri lupi e i suoi occhi brillano di una malvagia luce rossa.

Quando lo spirito del lupo è vivo, i lupi attaccano senza paura, senza mai controllare il morale e persino superando la loro naturale paura del fuoco. Se lo spirito del lupo viene ucciso o scacciato, il morale dei lupi scende a 2.

Spirito Lupo Maligno: CA 4; DV 4*; pf 20; Mv 54 (18) metri; N° Att 1 morso; Danno 1d8; Salvezza G2; ML 11; AL C; PE 125. Immune al sonno e agli incantesimi di charme

10 Lupi Normali: CA 7; DV 2+2; pf 14, 14, 12, 12, 11, 11, 10, 9, 9, 7; Mv 54 (18) metri; N° Att 1 morso; Danno 1d6; Salvezza G1; ML 12 o 2; AL N; PE 25 ciascuno

A meno che non vogliate fornire qualche incontro in più, il resto del viaggio passa senza incidenti. Seguendo le indicazioni di Akmad, gli avventurieri arriveranno alla yurta di Ckartai.

Yurta di Ckartai

Ckartai ha scelto di vivere ai margini della Terra delle Sabbie Nere. Questa zona annerita si estende a est a perdita d'occhio. Una luccicante foschia nera vi aleggia, come se tutta la luce ne venisse assorbita. A soli 100 metri dal limite dell'oscurità si trova la yurta di Ckartai, una costruzione ingiallita decorata con sigilli mistici per allontanare demoni e spiriti maligni.

Anche se un fuoco brucia fuori dalla yurta, sembra che non vi sia nessuno. Avvicinandosi, gli avventurieri noteranno tracce di cavalli nell'erba. Una prova di Seguire Tracce mostra che queste provengono da sud e sono tornate in quella direzione.

La Yurta: contiene una pelliccia per dormire, attrezzatura da cucina, candele e altri oggetti di uso quotidiano. Numerosi piccoli sacchetti di pelle e strisce di carne secca pendono dal palo centrale della yurta. Sul pavimento, accanto alla pelliccia, c'è una scatola di legno intagliato. È chiusa a chiave e se qualcuno la tocca, la scatola urla: “Lasciami in pace!”. Si tratta di un potere magico posto sulla scatola da Ckartai; a meno che non venga posata immediatamente, la scatola inizierà a gridare a alta voce di essere stata disturbata. La scatola contiene un set di scalpelli per la lavorazione del legno.

Se gli avventurieri apriranno una delle borse di pelle, questa rilascerà nell'aria una polvere sottile. È necessario un tiro salvezza contro Veleno per evitare di tossire, farfugliare e avere convulsioni per i successivi dieci minuti. Le altre borse contengono un'ampia varietà di ossa di animali in polvere che, sebbene intriganti, non hanno alcun valore.

Rumori dall'Alto: ad un certo punto, mentre gli avventurieri sono nella yurta, sentiranno dei deboli suoni di corsa provenire dal tetto. Anche la sensazione di essere osservati si intensificherà a questo

punto, e tutti i cavalli incustoditi scapperanno via. Lasciate che gli avventurieri corrano in giro in preda al panico per un po', prima che sentano una risatina provenire dal tetto della yurta.

Le luci poi si spegneranno, quando un incantesimo di *Tenebre Persistenti* verrà lanciato negli occhi di uno degli incantatori. Un Tiro Salvezza riuscito contro Incantesimi permetterà al personaggio di uscire dal raggio di 9 metri d'oscurità, altrimenti questo si muoverà con lui.

Cosa Sta Succedendo: Ckartai ha già consegnato la scatola ai Taijit e ai loro alleati glantriani. Non si aspetta altri visitatori e non gli piace essere disturbato. Quando arriveranno gli avventurieri, starà meditando sul tetto della sua yurta. Sarà invisibile, e quindi la sua presenza non sarà evidente finché non lancerà il suo incantesimo di *Tenebre Persistenti*. A quel punto avrà già lanciato il suo incantesimo di *Protezione dai Proiettili Normali*. Dopo aver lanciato l'incantesimo di *Tenebre Persistenti*, crollerà in una crisi di risatine e cadrà dalla cima della yurta.

Gli avventurieri non potranno vedere a causa dell'oscurità; una volta contrastata o sfuggiti all'area d'effetto, è probabile che si preparino al combattimento. A quel punto Ckartai sarà nuovamente diventato invisibile e, ridendo maniacalmente, la sua voce spettrale suggerirà di gettare le armi e accettare la sua ospitalità. Se essi rifiutano, lancerà l'incantesimo *Olografia*, in modo da sembrare di trovarsi di fronte a qualunque avventuriero sia sfuggito dall'oscurità.

Ckartai lancerà un incantesimo *Blocca Persona* su chiunque tenti di attaccare la sua immagine. A questo punto se gli avventurieri si rifiuteranno di arrendersi, agiterà le braccia, facendo scomparire se stesso, la sua yurta e la borsa di cuoio in uno sbuffo di fumo nero. Se ciò accade, potrete farlo ritornare più tardi, per indirizzare gli avventurieri nel caso non riescano a seguire la pista dei cavalli.

Ckartai

Ckartai è uno squilibrato. Chiunque scelga di vivere così vicino alla Terra delle Sabbie Nere deve aver perso qualche rotella. Questo suo aspetto si manifesta nel desiderio di dare filo da torcere agli altri, in particolare quando lo disturbano nelle sue meditazioni.

Sebbene non sia malvagio, Ckartai non è nemmeno buono. Gli piace spaventare le

persone, e il suo aspetto è per lui una grande risorsa. Maledetto da uno spirito maligno, Ckartai ha delle grandi zanne nere che gli pendono dai lati della bocca, e lo fanno assomigliare a un vampiro. Uno dei suoi tabù è mangiare solo carne cruda, un altro è evitare a tutti i costi l'aglio, quindi sembra recitare la sua parte.

A Ckartai piace schiamazzare, ridacchiare e fare il pazzo. Tutte cose che gli vengono facilmente. Quando rappresentate Ckartai, agitate spesso le braccia e ridete forte. Ricordate però che a Ckartai non piace che la gente rida di lui, e darà del filo da torcere a chiunque lo faccia.

Non ucciderà nessuno, ma potrebbe trasformare un personaggio invadente in un cane, o lanciare una maledizione su qualcuno. Parlare con lui dovrebbe essere frustrante, ma non inutile. Ha alcune informazioni da comunicare, prima su tutto che non ha più la scatola. Prima di confessarlo, vorrà esaminare il dono del Khan Dorato. Una volta in possesso delle pergamene, dirà agli avventurieri: "L'ho scambiata con tre pergamene proprio come avevo concordato con il Grande Khan. Molto generoso da parte sua inviarmi altri tre rotoli. Ha Ha Ha!"

Recuperare le pergamene da lui è impossibile a meno che non lo si uccida. Non dirà nemmeno molto sulla scatola: "Mmm... Fatemi vedere se riesco a ricordare. Ah! Era di legno, con un drago inciso sopra. Fatta da me. Un meccanismo molto complicato, sarà una buona casa." In nessun caso ne rivelerà il contenuto.

Ckartai: M12; CA 4; pf 29

Incantesimi di I livello: Dardo Incantato x2, Incantesimo del Sonno, Ventriloquio
Incantesimi di 2° livello: *Tenebre Persistenti*, *Invisibilità* x2, *Ragnatela*
Incantesimi di 3° livello: *Dissolvi Magie*, *Palla di Fuoco*, *Volare*, *Protezione dai Proiettili Normali*
Incantesimi di 4° livello: *Maledizione*, *Metamorfosi*, *Autometamorfosi*
Incantesimi di 5° livello: *Animazione dei Morti*, *Teletrasporto*
Incantesimo di 6° livello: *Olografia*

Fine dell'Incontro: Alla fine del loro incontro con Ckartai gli avventurieri avranno capito che la scatola è stata presa da degli impostori, oppure che hanno a che fare con un pazzo completo. Ad ogni

modo, avranno pochi indizi oltre al sentiero che porta a sud. In ogni caso i loro cavalli torneranno se richiamati e gli avventurieri potranno continuare il loro cammino.

Morte nelle Steppe

Il sentiero sarà abbastanza facile da seguire. Se gli avventurieri falliranno le prove di *Seguire Tracce*, lasciate che le riprendano un po' più avanti. Dopo alcune ore gli avventurieri individueranno un gruppo di quattro avvoltoi che volteggiano nel cielo davanti a loro, nei pressi della Terra delle Sabbie Nere.

Quando gli avventurieri si avvicineranno, arriveranno sulla scena di un combattimento. Corpi di cavalli morti, e di quelli che sembrano guerrieri Murkit, giacciono sparsi sul terreno. Un lupo nero sta banchettando con i loro resti, mentre gli avvoltoi aspettano pazientemente il loro turno.

Il lupo nero è riluttante a rinunciare al suo pasto. Ringhia, mostra i denti e sembra feroce, ma scappa se ridotto a 8 punti ferita o meno.

Lupo Nero: CA 6; DV 4+1; pf 18; Mv 45 (15) metri; N° Att 1 morso; Danno 2d4; Salvezza G2; ML 8; AI N; PE 125

Ci sono otto corpi umani e sei corpi di cavalli. Tutti mostrano segni di essere stati uccisi da piccoli missili, simili a ossa, e da frecce. Tutti indossano armature di cuoio tranne uno: il cadavere di un mago glantriano. È vestito con abiti Murkit, e sembra un ethengariano, tuttavia una prova riuscita di *Intelligenza* durante l'ispezione dei corpi, rivelerà che gli manca il tipico aspetto segnato dalle intemperie di un vero nativo del luogo. Il corpo ha un libro di incantesimi con sé; fatto strano dato che gli Hakomon non sono in grado di imparare i loro incantesimi da oggetti simili.

Se ispezioneranno i cavalli, gli avventurieri scopriranno che questi hanno marchi Taijit invece che Murkit (non importa se gli avventurieri non se ne accorgeranno, poiché avranno l'opportunità di raccogliere un indizio simile in seguito).

Un indizio che non potranno non notare è la traccia di sangue: sembra che due o tre corpi siano stati trascinati nella Terra della Sabbie Nere (si veda la "Yurta della Morte").

Avventure

Opzioni: seguire la traccia porta gli avventurieri ai margini delle Sabbie Nere, viceversa non riuscire a seguire la pista li metterà nei grossi guai con Akmad. Entrare nella Terra delle Sabbie Nere dovrebbe sembrare preferibile piuttosto che adirare Akmad, che sicuramente vorrà le loro teste. Assicuratevi che se ne rendano conto.

La Terra delle Sabbie Nere

Per recuperare la scatola gli avventurieri devono seguire il sentiero attraverso le Sabbie Nere. Lì affronteranno lo spirito malvagio e i suoi alleati non morti, per poi ritornare nel Mare d'Erba, ma prima che possano farlo, devono sfidare la Terra delle Sabbie Nere.

La Vista: Cumuli di sabbia nera, massi anneriti e rocce si estendono davanti al gruppo. Il cielo ribolle di scure nuvole temporalesche che bloccano gran parte della luce.

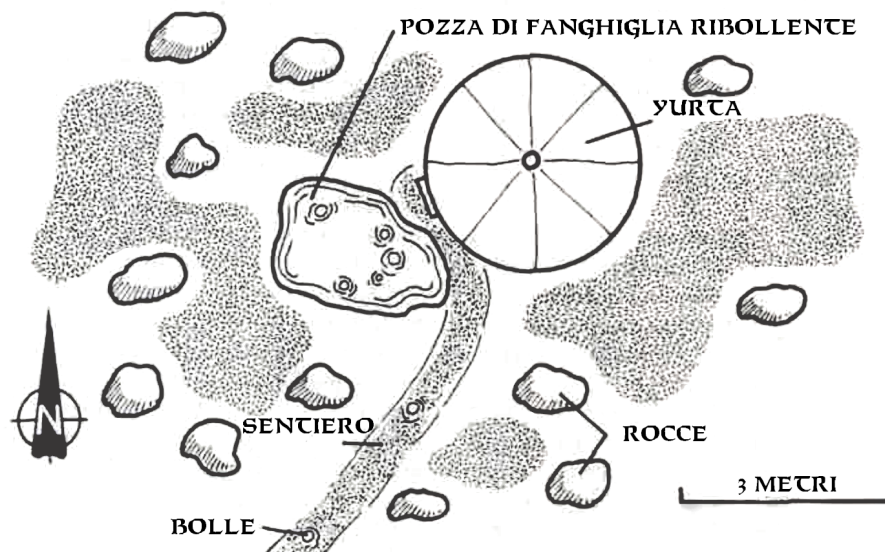
Non sembra esserci nulla di vivo al suo interno, ma il luogo ha la reputazione di ospitare orde di non morti e spiriti maligni. Questo è un posto di illusioni e inganni. Ciò che accade quando gli avventurieri vi entrano questa volta, non determinerà come sarà la Terra delle Sabbie Nere in futuro. Se la modificate in maniera sottile ogni volta che i giocatori vi entrano, non sapranno mai cosa aspettarsi!

La Sabbia Nera: Sotto i piedi c'è quella che sembra una fine polvere vulcanica. Se raccolta, scorre tra le dita come acqua. Entrandovi gli avventurieri vi sprofondano fino alle caviglie, ma camminandoci sopra non lasciano impronte. Le rocce sembrano abbastanza solide, ma hanno l'inquietante abitudine di spostarsi in nuove posizioni quando nessuno le guarda. Gli avventurieri possono fissarle quanto vogliono, ma non appena distoglieranno lo sguardo, le rocce si sposteranno di qualche metro.

Il sentiero: il sentiero macchiato di sangue si snoda tra le rocce mobili. Ogni 6 metri circa, dove le macchie di sangue toccano la Sabbia Nera, lasciando piccole e fragili bolle sulla superficie. Queste bolle hanno una dimensione che varia da 12 a 30 cm di diametro.

Punzecchiarle non ha alcun effetto, ma camminarci sopra o colpirle le fa scoppiare ed emettere un vortice di fumo nero. Il fumo di solito si dissipa, ma c'è una probabilità del 25% che si addensi formando un putrescente zombi nero.

LA YURTA DELLA MORTE



Questo attacca immediatamente e le sue mani molli cercano di strozzare il personaggio più vicino. Lo zombi perde sempre l'iniziativa.

Zombi: CA 8; DV 2; pf 8; Mv 27 (9) metri; N° Att 1 artiglieria; Danno 1d8; Salvezza G1; ML 12; AL C; PE 20 ciascuno.

Gli avventurieri dovrebbero incontrarne almeno uno. Potreste fare in modo che la prima bolla che venga rotta rilasci automaticamente uno zombi, o non accada fino a quando qualcuno accidentalmente ne calpesta una. Se ignorano le bolle, allora potrebbe capitare un incidente.

Lasciando il sentiero, gli avventurieri si perderanno presto. Fateli vagare tra le rocce mobili per un po', per poi farli incappare nuovamente nel sentiero o nel Mare d'Erba. Potete farli imbattere in alcuni zombi o scheletri prima che ritrovino la loro strada.

Sguardi Inquietanti: ogni tanto, con la coda dell'occhio, gli avventurieri intravederanno forme inconsistenti e teste senza corpo che li guardano maliziosamente.

Scorgeranno anche ombre scure che svolazzano tra le rocce. Se inizieranno a comportarsi in modo troppo disinvolto a riguardo, fate saltare fuori un'ombra o due e attaccateli.

Ombra: CA 7; DV 2+2*; pf 9; Mv 27 (9) metri; N° Att 1; Danno 1d4+risucchio di forza; Salvezza G2; ML 12; AL C; PE 35

Il Vento della Follia Nera

L'unico suono udibile dagli avventurieri è un vento lugubre che sembra sussurrargli pensieri inquietanti. Il Vento della Follia Nera.

Entrando per la prima volta nelle Sabbie Nere, il vento è appena udibile, ma più ci si muove in profondità più diventa forte. Dopo aver viaggiato per mezz'ora, comincia a fare il suo effetto. Fate fare agli avventurieri un tiro salvezza contro Incantesimi ogni turno circa. Il fallimento provoca disagio nel personaggio, e riduce di 1 i tiri per colpire, per i danni (ma considerate che il danno di un colpo andato a segno non può mai inferiore a 1) e i tiri salvezza. L'effetto è cumulativo per ogni volta che si fallisce un tiro salvezza.

Se un personaggio fallisce un tiro salvezza per quattro volte, impazzisce. Idealmente ciò si dovrebbe verificare quando i personaggi stanno lasciando le Sabbie Nere, ma se vi restano troppo a lungo, potrebbe succedere prima.

La pazzia può assumere una varietà di forme diverse: qualsiasi effetto descritto per gli incantesimi *Causa Paura*, *Confusione* o *Confusione Mentale* andrà bene, oppure potete scegliere uno degli effetti dell'incantesimo *Pazzia* dello Sciamano. Divertitevi, ma non rendere le cose troppo difficili per gli avventurieri.

Se un personaggio scappa urlando colpito da un attacco di panico, fate in modo che un altro personaggio, affetto nello stesso momento, si sieda e cominci a sbavare finché gli altri non tornano. Inseguire, attraverso le Sabbie Nere, due personaggi impazziti contemporaneamente, potrebbe rivelarsi troppo difficile! Se tutto il gruppo impazzisce, cercate di fare in modo che almeno uno di loro abbia la possibilità di trascinare fuori gli altri, o almeno la maggior parte di loro.

Quando il Vento della Follia Nera soffia sul Mare d'Erba, potete dargli gli effetti che desiderate. Usate uno qualsiasi degli effetti degli incantesimi citati in precedenza, o inventatene di nuovi. Come qualsiasi cosa nella Terra delle Sabbie Nere, anche il vento può cambiare ogni volta che soffia, permettendovi di adattare gli effetti a qualsiasi avventura abbiate in mente.

La Follia Passa: una volta raggiunto il Mare d'Erba, gli effetti della follia passano dopo 1d3 ore. I personaggi torneranno alla normalità, tranne per il fatto che qualsiasi personaggio sia effettivamente impazzito verrà afflitto da incubi. Questi si ripeteranno ogni 2d10 notti. Negli incubi il personaggio verrà inseguito da spiriti maligni e orde di non morti. I dettagli esatti variano da persona a persona, ma i sogni finiranno tutti con il personaggio che viene quasi catturato, svegliandosi urlando.

Potete anche decidere che il personaggio venga catturato e portato nel Mondo degli Spiriti. Ciò può servire come base per un'avventura in cui gli altri personaggi devono salvare il compagno dagli spiriti maligni. La missione potrebbe richiedere l'attraversamento delle Sabbie Nere e la scalata della Montagna del Mondo.

Dopo una notte di incubi, il personaggio si sentirà stanco come se non avesse dormito affatto. Gli incantesimi del giorno successivo non potranno essere memorizzati, e il personaggio avrà una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni.

Gli incubi possono essere terminati da un incantesimo Scaccia Maledizioni lanciato da un chierico di 12° livello o superiore.

Gli Abitanti: i non morti e gli spiriti maligni qui abbondano. Più avanti andranno gli avventurieri, peggio diventerà. Fortunatamente non dovranno spingersi troppo in là, ma nel caso in cui decidano di proseguire, lanciategli contro qualche altra creatura non morta più potente: zombi, ghoul o spettri.

Se ciò non basta, l'assaggio di una presenza o di un necrospettro dovrebbe convincere la maggior parte dei giocatori a tornare indietro. In caso contrario, potete lasciarli al loro destino, o chiedere a Kaunchi o Kokachin di salvarli, sperando non dobbiate arrivare a tanto.

Se le cose vanno secondo i piani, i giocatori dovranno affrontare solo alcuni scheletri e uno spirito maligno che spara missili simili ad ossa dalle sue dita.

Scacciare Non Morti nelle Sabbie Nere: quando si tenta di scacciare non morti in questa zona, il livello di un chierico viene ridotto di 1. Un chierico di 2° livello utilizza la tabella Scacciare Non Morti come fosse un chierico di 1° livello, mentre un chierico di 1° livello utilizza i valori seguenti:

Scheletro: 9
Zombie: 11
Ghoul: Nessuna possibilità

Questa avventura si svolge ai margini delle Sabbie Nere. Nelle avventure successive, quando i personaggi si avventureranno più in profondità, le possibilità di un chierico di Scacciare Non Morti potranno essere ulteriormente ridotte di due o più livelli. Ciò rende i non morti avversari temibili senza doverne lanciare orde contro gli avventurieri.

Non dite ai giocatori cosa sta succedendo, semplicemente chiedete loro solo di fare i soliti tiri per scacciare, e poi dite se hanno successo o meno.

La Yurta della Morte

Dopo aver viaggiato per circa un chilometro e mezzo (o prima se il Vento della Follia Nera sta iniziando ad avere effetti seri) gli avventurieri vedranno davanti a loro una yurta bianca.

La yurta si trova in un'area piena di grandi bolle nere accanto a una pozza di fango bruno-rossastro. L'unica cosa che vedranno in movimento è la pozza, sulla cui superficie si formano delle bolle. Le bolle scoppiano di tanto in tanto, rilasciando fumo nero che sale e viene risucchiato nella yurta.

Prima che gli avventurieri possano fare qualsiasi cosa, una freccia schizzerà davanti alle loro teste. Girandosi, gli avventurieri vedranno due scheletri armati d'arco. Gli scheletri continueranno a lanciare finché non verranno distrutti.

La Pozza: la pozza è larga circa 2 metri e mezzo e contiene un portale minore verso la Sfera dell'Entropia. Per restare aperto, il portale deve essere alimentato dal sangue; ed ecco perché lo spirito maligno ha fatto trascinare qui i corpi dai suoi servitori scheletrici.

Il portale può essere chiuso versandovi dell'acqua santa, lanciando una Benedizione, o un incantesimo simile. Anche distruggere la yurta bruciandola, chiuderà il portale. Se i guardiani del cancello verranno distrutti, il cancello verrà privato dei sacrifici di sangue e decadrà lentamente.

La Yurta: contiene lo spirito maligno che ha attaccato i Taijits camuffati da Murkit. La scatola è in suo possesso, ma non è ancora riuscito ad aprirla. La yurta contiene anche 12 scheletri, e ogni cinque minuti un altro scheletro compare al suo interno. Questi vengono creati dalle nuvole di fumo che si alzano dalla pozza; man mano che ogni nuvola viene risucchiata nella yurta, si trasforma in uno scheletro. Una volta formato, lo scheletro lascia la yurta e vaga nelle Sabbie Nere. Sta a voi decidere se si diriga nella direzione degli avventurieri. Se così fosse, lo scheletro individua gli avventurieri che non si nascondono.

Dieci minuti dopo che il primo scheletro ha lasciato la yurta, altri due scheletri trascineranno un corpo Taijitt fuori dalla tenda, e lo lasceranno cadere nella pozza. Dei viticci neri si solleveranno e trascineranno il corpo sotto la superficie. Gli scheletri poi torneranno all'interno della yurta.

L'Opposizione: gli scheletri sono privi di cervello, e attaccheranno qualsiasi cosa che non sia uno spirito o un non morto. Uscire dalla loro linea di vista fermerà i loro attacchi: se non possono vedere gli avventurieri, non si preoccupano di cercarli.

Lo spirito, invece, è più intelligente. Finché rimane vivo può dirigere gli scheletri all'attacco. Lo spirito assomiglia a uno scheletro annerito dal fuoco, con luminosi occhi rossi. Ogni round può sparare due proiettili d'osso (gittata 6/12/18 metri) dalle sue mani, per 1d4 danni ciascuno. Può lanciare i suoi missili contro due diversi bersagli, e nel combattimento corpo a corpo tenta di strangolare i suoi avversari.

Avventure

La prima volta che colpisce, chiude le sue dita molli attorno alla gola della sua vittima, infliggendo solo 1 danno, ma ad ogni round successivo causa automaticamente 1d4 danni.

Spirito Scheletrico: CA 4; DV 3; pf 14; Mv 36 (12) metri; N° Att 2 proiettili d'osso o strangolamento; Danno 1d4/1d4 o 1d4; Salvezza G2; ML 11; AL C; PE 50

Scheletri: CA 7; DV 1; pf 3; Mv 18 (6) metri; N° Att 1 spada, Danno 1d6; Salvezza G1; ML 12; AL C; PE 10 ciascuno

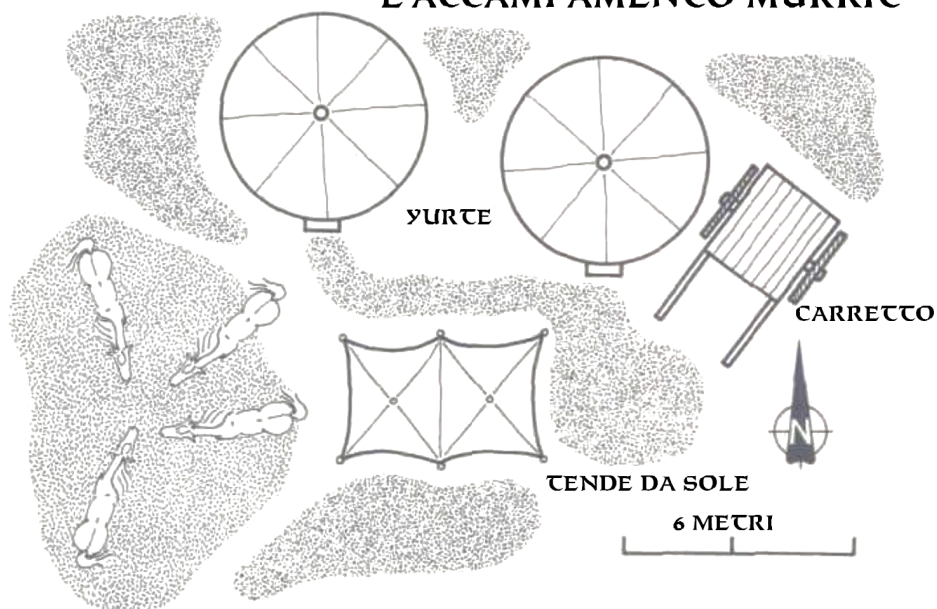
Ricompense: una ricerca nella yurta rivelerà due teschi umani usati come contenitori: uno contiene una *Pozione della Velocità* e l'altro contiene una *Pozione dell'Eroismo*. È presente anche una piccola scatola d'avorio accanto al palo centrale della yurta, questa contiene una fine polvere grigia. Se mescolato con acqua e spalmata su una ferita, cura 2d6 PF per ogni applicazione. C'è abbastanza polvere per otto applicazioni.

La Scatola: una scatola di legno che misura 25 x 25 x 20 cm è appesa in una sottile rete sul palo della yurta. La scatola è scolpita con immagini di draghi e non ha una serratura visibile. È composta da una serie di pannelli di legno ad incastro. La scatola è un puzzle, può essere aperta facendo scorrere i suoi piccoli pannelli di legno nella giusta sequenza. Per aprirla sono necessari tre prove consecutive riuscite di *Scassinare Serrature* o di *Intelligenza*. Qualsiasi personaggio che fallisca una di queste prove, non può tentare nuovamente per un altro giorno. Questo tempo è necessario affinché il personaggio studi la scatola e tenti nuovamente di aprirla.

La scatola sembra strana; la pioggia sembra come picchiare su qualunque lato della scatola sia attualmente rivolto verso il suolo. Non importa da che parte sia inclinata la scatola, la pioggia cadrà sempre verso terra. Ascoltando la scatola, è chiaramente udibile il suono della pioggia costante che colpisce una superficie di legno.

All'interno della scatola c'è Jakati, uno spirito dell'acqua che è stato messo al suo interno da Ckartai. Jakati occupa volontariamente il contenitore: la sua casa, una pozza, si sta lentamente prosciugando, e Chagon-Nah le offre una nuova possibilità vita. Se la scatola verrà aperta, lo

L'ACCAMPAMENTO MURKIT



CAVALLI AL PASCOLO

spirito prenderà forma dalla spuma dell'acqua.

Gli avventurieri non hanno il potere di rimetterla nella scatola, quindi dovranno trovarle una casa temporanea. È importante che venga portata ad una fonte d'acqua entro 1d4 ore o morirà. Lasciate che gli avventurieri ne trovino una.

TORNANDO VERSO il Mare d'Erba

Seguire all'indietro del sentiero sarà facile. L'unico vero problema che gli avventurieri dovranno affrontare è uscire prima che impazziscano tutti. Una volta ritornati al Mare d'Erba, gli avventurieri dovranno dirigersi a Chagon-Nah. Se hanno lasciato i loro cavalli fuori, questi risponderanno al richiamo, altrimenti potrebbero dover passare qualche ora a cercarli in caso scappassero nelle Sabbie Nere.

La Carneficina

Questo incontro può avvenire in qualsiasi momento durante il viaggio di ritorno, e fa vedere gli effetti del Vento Nero su un clan Murkit. Gli avventurieri arriveranno ad un accampamento del clan, dove gli abitanti sono impazziti e si sono massacrati a vicenda. Vi sono quattro yurte e carri, e i corpi giacciono sparsi in posizioni grottesche. Alcuni apparentemente si sono strangolati a vicenda, le loro mani ancora strette intorno alla gola dell'altro. Altri sono stati uccisi dalle armi.

Sei topi giganti sono venuti a banchettare con i resti. Attaccheranno se gli avventurieri si avvicinano a loro.

Sei Topi Giganti: CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 morso; Danno 1d3+malattia; Salvezza UC; ML 8; AL C; PE 5 ciascuno

I Taijit in Agguato

Prima di arrivare a Chagon-Nah, gli avventurieri avranno un altro problema da affrontare: i Taijit e il mago glantriano inviati per impedire loro di arrivare a Chagon-Nah con la scatola.

La notte starà cominciando a scendere quando gli avventurieri arriveranno a un accampamento di caccia formato da alcune yurte. Un cavaliere si avvicinerà loro affermando di essere un Murkit del Clan Subatai, e si offrirà di ospitarli per la notte.

La Storia dei Taijit: il gruppo affermerà di essere a caccia di selvaggina, e di essersi fermati per la notte, invece che tornare dal loro clan. Non sono stati influenzati dal Vento della Follia Nera, e saranno genuinamente scioccati se gli viene detto dei suoi effetti. Tuttavia la loro intenzione è di accogliere gli avventurieri, drogare le loro bevande e, una volta svenuti, rubare la scatola per poi tornare nelle loro terre.

In ogni opzione, alla fine dell'incontro, gli avventurieri dovrebbero scoprire che si

tratta di guerrieri Taijit e di un mago glantriano, e dovrebbero anche essere riusciti a tenere, o a recuperare, la scatola.

I Marchi dei Cavalli: gli avventurieri potrebbero essere sospettosi, e decidere di controllare le marchiature dei cavalli. Ovviamente i marchi sono Taijit. I Taijit affermeranno di aver catturato i cavalli se interrogati, ma saranno molto nervosi mentre lo dicono.

Proseguire: gli avventurieri potranno decidere di andare avanti ed evitare l'accampamento. I Taijit e il mago Glantriano li inseguiranno e ne seguirà uno scontro.

La Droga: la droga potrà essere rilevata da qualsiasi personaggio che dichiari di essere sospettoso, e che superi una prova di Intelligenza. Se gli avventurieri si rifiuteranno di mangiare o bere, l'incontro si trasformerà in un combattimento diretto, poiché i Taijit non li lasceranno scappare con la scatola.

Drogati: gli avventurieri berranno e verranno drogati. Ogni giocatore effettuerà un tiro salvezza contro Veleno. Il successo nega gli effetti della droga per quel personaggio. Gli avventurieri che falliranno il tiro salvezza cadranno in un sonno profondo per 1d4 ore. Se tutti gli avventurieri falliranno, i Taijit ruberanno la scatola e fuggiranno. Potete fare in modo che gli avventurieri raggiungano i Taijit dopo averli inseguiti per un po', o che i Taijit vengano ritardati da un'improvvisa tempesta che li costringa a fermarsi.

Altri indizi:

* I Taijit tengono la testa coperta anche quando sono al chiuso. Una prova di Intelligenza superata consentirà agli avventurieri di rendersi conto che questo non è un comportamento normale per dei Murkit.

* Secondo la loro storia, i Taijit sarebbero passati attraverso il Vento della Follia Nera durante la loro spedizione di caccia. Eppure non ne sono consapevoli.

* Il campo sembra allestito da troppo tempo: ci sono troppe impronte ed escrementi di animali perché abbia solo poche ore, come affermano i Taijit.

* Il mago glantriano non ha un aspetto segnato dalle intemperie. Anche se tende a rimanere in disparte, gli avventurieri

potrebbero notarlo. Chiedete a ciascun giocatore di effettuare due prove di Intelligenza per il proprio personaggio. Lo strano aspetto del glantriano verrà notata se un qualsiasi personaggio ha successo in entrambe le prove.

* Il glantriano usa incantesimi magici, ma non sembra un Hakomon. Questo diventerà ovvio solo quando lancerà gli incantesimi. Una perquisizione del suo corpo rivelerà anche il suo libro di incantesimi.

Se le cose si mettessero male per gli avventurieri, una pattuglia Keshak inviata da Akmad potrebbe arrivare per salvare la situazione, e scortare gli avventurieri a Chagon-Nah.

Gli Avversari: Ci sono fino a dieci guerrieri Taijit al campo. Dovreste essere abbastanza flessibili con questo numero: l'incontro è inteso per essere duro e drammatico, non per concludersi con la morte degli avventurieri. Tenete alcuni dei Taijit da parte se gli avventurieri sono feriti: potrebbero essere di pattuglia alla ricerca degli avventurieri, e potrebbero sempre presentarsi più tardi, se il combattimento risultasse troppo facile per i giocatori.

Dieci Guerrieri Taijit: CA 7 (armatura di cuoio); G1; pf 8,7,7,6,5,4,4,4,3; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 arco o spada; Danno 1d4/1d8 o 1d8; Salvezza G1; ML 8; AL N; PE 19 ciascuno

I Taijit catturati affermeranno di essere stati incantati dal glantriano. Se gli verrà data l'opportunità, i Taijit scapperanno o si suicideranno e, anche se portati a Chagon-Nah per un interrogatorio, il coinvolgimento di Oktai Khan non potrà essere provato. Tuttavia una delle sue guardie verrà incriminata, e Oktai si occuperà di lui definitivamente.

Karas il Glantriano: CA 7 (*anello di protezione* +2); M4; pf 9; Mv 36 (12) metri; N° Att 1 *pugnale* +1; Danno 1d4+1; Salvezza M3; ML 8; AL N; PE 175

Incantesimi di 1° livello: Charme, Dardo Incantato

Incantesimi di 2° livello: Immagini Illusorie, Ragnatela

Karas è vestito secondo le usanze ethengariane, e rimarrà in disparte fintanto che non scoppia una rissa. Sembra un ethengariano ma parla con un accento molto evidente.

Il suo libro degli incantesimi contiene gli incantesimi di cui sopra più altri due incantesimi di 1° livello. Porta due pergamene con sigilli Hakomon, ognuna delle quali contiene un incantesimo di 1° livello e un incantesimo di 2° livello.

Chagon-Nah

A Chagon-Nah li attenderà lo sciamano Tokai. Li porta sull'isola centrale dove Akmad li accoglierà.

Se sono in possesso della scatola, Tokai la prenderà e ascolterà per sentire se lo spirito è ancora al suo interno; se soddisfatto se ne andrà per liberare lo spirito dell'acqua. Se la scatola è vuota Akmad vorrà sapere il perché. Rimanderà indietro i PG a recuperare lo spirito, se questi gli avranno trovato una casa temporanea. Tokai andrà con loro per supervisionare il ritorno dello spirito nella scatola.

Se lo spirito è morto, Akmad sarà colmo di disprezzo, e nutrirà grandi dubbi sulla loro competenza. Darà loro un'altra possibilità mandandoli in un'altra avventura, oppure li punirà severamente.

Se gli avventurieri riferiranno di non avere la scatola, Akmad li manderà a prenderla, tornando nella Terra delle Sabbie Nere o inseguendo i Taijit.

Conseguenze: la scoperta dei maghi glantriani è motivo di preoccupazione, così come il coinvolgimento dei Taijit. Sebbene Akmad e Moglai Khan abbiano i loro sospetti, non potranno accusare Oktai Khan di aver aiutato i glantriani; avranno bisogno di raccogliere più informazioni. Dopo aver completato la missione, Akmad valuterà le prestazioni degli avventurieri e, se soddisfatto, gli affiderà ulteriori missioni future. La mini-campagna "Al servizio del Khan Dorato" prevede una serie di missioni adatte.

Ricompense: Akmad premierà gli avventurieri con alcuni gioielli (valore 20-50 monete d'oro), e se hanno perso dei cavalli, li sostituirà. Metterà anche in chiaro che da quel momento saranno al suo servizio, e quindi a quello del Khan Dorato.

Al Servizio del Khan Dorato

“Al servizio del Khan Dorato” è una mini-campagna per dei personaggi al servizio del Khan Dorato. Può seguire gli eventi di “Scatola della Pioggia”, e conferma gli avventurieri come agenti al servizio del Khan.

Nel corso della campagna gli avventurieri scopriranno lentamente i vari piani di Oktai Khan (si veda “Le Tribù”).

Man mano che gli avventurieri otterranno maggiori informazioni, Oktai Khan si renderà conto della crescente minaccia che rappresentano per lui, e tenterà di eliminarli. Alla fine di questa mini-campagna la colpevolezza di Oktai Khan verrà dimostrata, e il Khan Dorato lo sostituirà con un Khan a lui fedele.

Per dare vita alla campagna, dovete inserire dei dettagli dell'avventura e adattarla ai personaggi dei vostri giocatori. Intervallate le avventure fornite qui con avventure non correlate, per spezzare gli aspetti più lineari della campagna, e per fornire cambiamenti di ritmo e ambientazione. La campagna dovrebbe svolgersi lentamente man mano che gli avventurieri acquisiscono livelli di esperienza.

UN'UDIENZA PRIVATA

Chagatai Khan annuì: “È così, Gran Khan dei Khan, la mia gente è spesso attaccata dalla feccia delle Terre Brulle. Ma, sospetto, siano diretti dal Khan dei Taijit. C'è la sua mano dietro tutto questo?”

Moglai Khan si sporse in avanti, un sorriso agli angoli della bocca. “I tuoi sospetti sono privi di fondamento. Non posso fare nulla con delle semplici accuse. Ho bisogno di più prove. Puoi andare.”

Chagatai Khan si inchinò profondamente e uscì dal padiglione. Gli occhi di Akmad Ibn Yussef si strinsero fino a diventare due fessure. “È il lupo che accusa la iena. Chagatai Khan non è senza colpe. Però gli credo, Moglai. Oktai Khan si è comportato in modo strano ultimamente. Faresti bene a tenerlo d'occhio. I recenti rapporti su guerrieri Taijit che accompagnano i maghi glantriani sono molto inquietanti. Forse dovresti mandare dei Bratak al suo accampamento?”

“No. Oktai è troppo scaltro per cascarci. Li darebbe solo in pasto ai corvi.”

“Dobbiamo raccogliere le nostre informazioni lentamente. Riunisci un gruppo di agenti. Li addestrerai e li userai come nostri strumenti. Col tempo avremo la testa di Oktai, e i Taijit la finiranno di darci fastidio.”

Gli Agenti Vengono Riuniti: il piano di Moglai Khan richiede un gruppo di seguaci per servire il Khan Dorato in ruoli diversi. Questi agenti potranno essere Esterni o ethengariani. Se Esterni, verrà assegnato un PNG o un personaggio giocante Bratak per lavorare con loro. L'avventura “Benvenuti nella Terra degli Ethengariani” offre un punto di partenza adatto per degli Esterni.

I personaggi ethengariani verranno reclutati tra presenti a Corte. Possono provenire da qualsiasi tribù nota per essere fedele al Khan Dorato.

Akmad spiegherà agli avventurieri che avranno una missione speciale da compiere. Dovranno viaggiare nelle terre degli Yakka, e osservare gli eventi lungo il confine con il fiume Streel.

Vi sono stati numerosi scontri di confine tra le tribù Taijit e Yakka, e gli avventurieri dovranno riferire su eventuali ulteriori dispute che si verificano nel corso delle successive tre settimane, e poi tornare a riferire.

Per assisterli nella loro missione, agli avventurieri verrà consegnata una Tavoletta del Drago d'Argento. Questa li identificherà come agenti del Khan Dorato. Con la tavoletta verranno trattati con cortesia e rispetto, ma non conferirà loro altri poteri.

In questo incontro, e in quelli successivi, Akmad fornirà solo informazioni di base. Non ci sarà alcun accenno al fatto che Oktai Khan è sospettato. Gli avventurieri dovranno scoprire quello che riescono.

Le Terre degli Yakka

Gli avventurieri si recheranno nelle terre degli Yakka. Poco dopo aver attraversato il fiume Streel, un gruppo di dieci cavalieri verrà avvistato mentre si dirige verso gli avventurieri; si tratterà di predoni Taijit che hanno attraversato il confine. Tenteranno di accerchiare gli avventurieri, lanciando frecce nel mentre. Gli avventurieri potranno decidere di combattere, fuggire o mostrare la Tavoletta del Drago d'Argento.

Mettendo in mostra la tavoletta, i Taijit batteranno in una frettolosa ritirata. Qualsiasi combattimento dovrebbe essere duro, ma non troppo. Si scoprirà che tutti i Taijit uccisi, o catturati, trasporteranno notevoli quantità di bottino. Le informazioni ottenibili dai detenuti sono le seguenti:

* 20 Taijit hanno attraversato il confine e hanno colpito un accampamento del clan Yakka.

* Questi dieci guerrieri stavano cercando altri Yakka da uccidere.

* Gli altri guerrieri Taijit hanno attraversato il fiume con la maggior parte delle ricchezze e del bestiame del clan Yakka.

* È il secondo raid a cui partecipano questa settimana.

* I raid sono una rappresaglia per i raid Yakka.

Se gli avventurieri non riusciranno a raccogliere queste informazioni, date loro un incontro simile più avanti durante la missione, o fategli incontrare un guerriero Yakka ferito che sussurra quanto sopra con i suoi ultimi respiri.

L'Accampamento Attaccato: Poco dopo l'incontro di cui sopra, gli avventurieri si imbattono sulla scena del raid dei Taijit. L'accampamento di un clan sarà disseminato di cadaveri, principalmente vecchi e bambini. I guerrieri del campo non sono qui, anche se torneranno a breve. I corpi hanno tutti ferite da freccia, ma le frecce sono state rimosse.

Uno spirito maligno avrà animato i corpi. Si tratta di uno spirito relativamente debole, ma con la capacità di animare i cadaveri al tocco. Lo spirito osserva dalla yurta del capo clan, e si manifesta come una giovane ragazza. Griderà nella speranza di attirare gli avventurieri all'interno della yurta, quindi dirigerà gli zombi all'attacco. Lo spirito si precipiterà verso un incantatore, apparentemente in cerca di protezione, e attaccherà.

Arrivano gli Yakka: mentre gli avventurieri stanno finendo l'ultimo zombi, i guerrieri Yakka faranno ritorno. Accecati dal dolore e in cerca di vendetta, gli Yakka non si preoccupano nemmeno di accusare gli avventurieri di aver provocato il massacro, attaccheranno e basta.

Solo mostrando loro la Tavoletta del Drago d'Argento, gli avventurieri potranno evitare lo scontro, e verranno quindi portati all'accampamento di Chagatai Khan.

Se gli avventurieri sconfiggeranno i Guerrieri a Cavallo, lasciateli vagare per un po' per poi essere raggiunti da un numero maggiore di Yakka: una quantità tale da far sembrare suicida qualsiasi mossa, eccetto la resa, dovrebbe essere sufficiente. Parlando con i guerrieri Yakka, gli avventurieri



potranno scoprire quanto segue:

- * I Taijit stanno cercando la guerra; fanno costantemente irruzione negli accampamenti Yakka.

- * Gli Yakka attaccano i Taijit solo per autodifesa.

- * Chagatai Khan potrà spiegare tutto.

L'Accampamento di Chagatai Khan: il campo si troverà vicino al fiume Streel. Gli avventurieri verranno portati al cospetto di Chagatai Khan, che li accoglierà con freddezza. Fate sentire gli avventurieri molto a disagio: Chagatai Khan ha la cattiva reputazione di aver ucciso un Khan in visita, in passato. Assicuratevi che i PG ne siano consapevoli, metteteli al corrente prima che se ne vadano, o diteglielo casualmente una volta arrivati al campo. Saranno portati a chiedersi se Chagatai Khan ci pensi due volte quando si tratta di uccidere chicchessia.

Se gli avventurieri si rifiuteranno di accettare l'ospitalità di Chagatai Khan, lui renderà piuttosto evidente che si trovano nello status di prigionieri d'onore. Non li rinchiuderà, ma non li lascerà nemmeno andare.

Durante la cena, Chagatai li interrogherà attentamente: vorrà sapere chi sono, cosa stavano facendo nell'accampamento del clan, dove hanno

preso la Tavoletta del Drago d'Argento, ecc. Da Chagatai Khan gli avventurieri potranno scoprire quanto segue:

- * I predoni umanoidi gli hanno dato dei problemi. Potrà mostrare agli avventurieri i luoghi degli attacchi.

- * Le incursioni dei Taijit sono una seccatura, ma niente che non riesca a gestire.

- * I Taijit non stanno proteggendo le carovane che attraversano le Terre Brulle come potrebbero.

- * I Taijit sono feccia, ma in nessun caso accuserà Oktai Khan di essere in combutta con gli umanoidi. Non crederà nemmeno alle accuse secondo cui Oktai aiuti i glantriani.

- * Gli avventurieri potranno rimanere come suoi ospiti per tutto il tempo che desiderano.

Chagatai Khan presenterà agli avventurieri una guida, un Bratak che li terrà d'occhio. Il giorno successivo gli avventurieri verranno invitati a partecipare ad una corsa di cavalli, una gara di tiro con l'arco e un incontro di lotta. Durante il giorno un gruppo di guerrieri lascerà l'accampamento. Se gli avventurieri sgattaioleranno via per inseguirli, li vedranno attraversare il fiume Streel e intrufolarsi nelle terre dei Taijit.

I cavalieri torneranno dopo tre giorni guidando del bestiame davanti a loro.

Le Incursioni degli Umanoidi: ad un certo punto, se gli avventurieri non avranno già espresso interesse nel vederli, la loro guida insisterà per mostrare loro i luoghi dove sono avvenuti gli attacchi umanoidi. Questi si trovano vicino al confine con le Terre Brulle.

Yurte e carri bruciati testimonieranno la ferocia degli attacchi. Mentre gli avventurieri condurranno le ricerche, verranno attaccati da un gruppo di dieci orchetti, che fuggiranno nelle Terre Brulle se almeno tre di loro moriranno. Preparate qualche incontro se i PG li seguono. Dovrebbero capire abbastanza velocemente che non si tratta di un posto salutare dove trovarsi.

Sulla via del ritorno al campo, una bella donna apparirà davanti a loro. Si tratta di uno spirito dell'acqua che sta venendo lentamente ucciso dagli orchi che inquinano la sua casa. Ella potrà indirizzarli ad una sorgente che sgorga da una grotta. Questa fa parte del complesso di tunnel degli orchetti Tangut, in cui potrete organizzare una serie di avventure. Gli avventurieri potranno trovare mucchi di vestiti e armature Taijit, che sebbene intriganti, non possono considerarsi delle prove.

Al Servizio del Khan Dorato

Ad un certo punto gli avventurieri torneranno al campo di Chagatai Khan. Il campo si sarà spostato nel frattempo, e la loro guida impiegherà due giorni per ritrovarlo. Chagatai Khan avrà partecipato ad una vasta incursione nelle terre dei Taijit, ma questo non verrà rivelato agli avventurieri. Il motivo addotto per aver spostato il campo è la ricerca di nuovi pascoli. Si potranno trovare diversi indizi:

- * Alcune delle guardie del corpo di Chagatai Khan saranno ferite. Sosterranno che le ferite siano causate da una battaglia con degli umanoidi.

- * Un'ispezione del bestiame rivelerà che alcuni capi sono stati recentemente rimarchiati. Un'ispezione rapida nei dintorni del campo rivelerà l'operazione di rimarchiatura. Il bestiame in questione porta i marchi Taijit.

Dopo aver saputo dell'ingresso ai tunnel degli orchi, Chagatai Khan desidererà inviare nuovamente gli avventurieri in esplorazione. La notizia dell'equipaggiamento Taijit è un'ulteriore prova a sostegno dei suoi sospetti, ma sa che Moglai Khan ne richiederà di ulteriori; ed è anche una buona occasione per tenersi lontani gli avventurieri. Se gli avventurieri accetteranno, potranno esplorare il sistema di tunnel, possibilmente viaggiando fino alle Terre Brulle. Se richiesto, Chagatai Khan invierà un gruppo di cinque guerrieri per aiutarli.

Se gli avventurieri non accetteranno l'avventura nei tunnel, potranno vagare lungo il confine per un po', ed essere coinvolti nella difesa di una carovana dall'attacco degli umanoidi, imbattersi in più gruppi di guerrieri Taijit e incontrare vari mostri. In prossimità delle Terre Brulle, gli attacchi di grifoni sono abbastanza comuni, e i lupi rappresentano una minaccia costante. Chagatai Khan interromperà tutte le incursioni Yakka nel territorio dei Taijit fintanto che gli avventurieri rimarranno nelle sue terre.

Ritorno a Corte: Dopo tre settimane gli avventurieri torneranno alla Corte Dorata. Verranno interrogati da Akmad, che ascolterà attentamente e poi premierà gli avventurieri. Doni come bei cavalli, armature e Tang sono ricompense adeguate.

Gli avventurieri potranno essere inviati in alcune missioni non correlate: radunare i cavalli dagli accampamenti dei clan, andare a caccia, essere coinvolti in gare di bevute a Corte, ecc. Se esprimeranno interesse nell'esplorare i tunnel degli orchi Tangut, potranno essere rimandati indietro per ispezionarli.

Migrazione dei Goblin

Questa missione prevede l'ingresso nelle terre dei Taijit, seguendo le tracce dei goblin Gostai. Un piccolo manipolo di goblin si sta dirigendo a sud per visitare il Khan di Hobgoblandia nelle Terre Brulle. Invece di spostarsi rapidamente a sud, i goblin stanno attaccando accampamenti isolati dei Taijit. Akmad sospetta che possano essere in combutta con Oktai Khan, quindi manderà gli avventurieri a scoprire quello che possono.

Se volete condurre una grande battaglia contro i goblin, potete fornire agli avventurieri una scorta di dieci o più Keshak. Altrimenti potranno essere inviati da soli.

Dopo essere entrati nelle terre di Taijit, gli avventurieri vedranno i segni del passaggio dei goblin. Un accampamento dei Taijit sarà stato attaccato, e i goblin saranno scappati con il bestiame.

Gli avventurieri potranno raggiungere i goblin e seguirli, oppure attaccarli. In ogni caso, alcuni dei goblin dovrebbero scappare e raggiungere il confine con le Terre Brulle. Gli avventurieri potranno seguirli e imbattersi contro una dura opposizione.

Gli avventurieri potranno sorvegliare il confine, o decidere di tornare. Qualunque cosa facciano, vedranno un gruppo di guerrieri Taijit attraversare il confine dalle Terre Brulle. Questi si dirigeranno verso l'accampamento di Oktai Khan. I Taijit fanno parte della guardia del corpo di Oktai Khan, e hanno tentato di persuadere Hutai Khan di Hobgoblandia (si veda ATL 5, Gli Orchetti di Thar) ad attaccare gli Yakka, ma lui non vuole averci niente a che fare, e i guerrieri sono stati cacciati. Se i Taijit vengono interrogati, forniranno le seguenti false informazioni:

- * Stavano cercando di uccidere gli hobgoblin che stavano razziano le loro terre.

- * Gli hobgoblin lavorano per Chagatai Khan.

- * Gli hobgoblin hanno attaccato le carovane che attraversano le Terre Brulle, carovane che Oktai Khan ha giurato di proteggere.

- * I Taijit non sanno nulla dei goblin Gostai; dopo aver saputo delle incursioni, sono partiti immediatamente per vendicare i loro parenti.

Se gli avventurieri aspetteranno qualche giorno, i goblin Gostai emergeranno dalle Terre Brulle e viaggeranno a nord verso il Mare dei Fiori. Hutai Khan ha insistito per una dimostrazione di forza da parte dei Gostai contro i Taijit, prima di permettere alla tribù di entrare ad Hobgoblandia (si veda "Umanoidi delle Steppe").

La Caccia ai Gostai

Gli Yugatai stanno organizzando una caccia in cui intendono spingere i goblin Gostai oltre il confine glantriano. I Taijit devono guidare i goblin da sud, verso il punto in cui gli Yugatai aspettano per spingerli oltre il confine.

Gli avventurieri potranno essere coinvolti in questa avventura dopo essere tornati a Corte o, se viaggiano a nord per ottenere maggiori informazioni sui Gostai, potranno essere invitati a partecipare dai guerrieri Taijit.

Lo schema sarà abbastanza semplice: gli avventurieri verranno assegnati a coprire una delle ali. Organizzate, per gli avventurieri, alcuni combattimenti con i cavalca-lupi Gostai, prima che venga raggiunto il confine. I Taijit impediranno ai Gostai di virare a sud, ma senza attraversare il confine. Gli avventurieri potranno continuare a partecipare alla caccia, o scegliere di fermarsi con i Taijit.

Oltre il confine, le guardie glantriane staranno aspettando. Lasceranno passare i Gostai, e poi attaccheranno gli Yugatai. Dopo aver subito pesanti perdite, gli Yugatai si ritireranno. Se gli avventurieri si troveranno con gli Yugatai, falli separare e tagliateli fuori dalle steppe dalle guardie glantriane. Dovranno eludere le pattuglie di maghi e combattenti per tornare ad Ethengar.

Questa avventura solleva la questione: chi ha avvertito i glantriani? Sebbene ci sia il sospetto che esistano delle spie, nessuno ha alcuna prova su chi siano. Gli avventurieri scopriranno che non si tratta di un episodio isolato: i glantriani sembrano quasi sempre sapere quando hanno luogo le cacce.

Gli avventurieri potranno continuare le loro indagini negli accampamenti degli Tajit e degli Yugatai. Gli Yugatai non sospetteranno dei Tajit, ma gli avventurieri potranno scoprire che i glantriani sembrano aspettarli solo quando le due tribù agiscono insieme. I Tajit coinvolti nella caccia saranno innocenti, avranno ricevuto istruzioni da Oktai Khan che aveva questioni urgenti da sbrigare altrove.

Se gli avventurieri visiteranno l'accampamento di Oktai Khan, incontreranno un messaggero di Akmad che richiederà la loro presenza alla Corte. Alla corte Akmad ascolterà tutto ciò che gli avventurieri hanno da dire, e consegnerà loro alcune ricompense. Saranno necessarie alcune avventure non correlate tra loro, prima che Akmad li invii ad aiutare un membro dei Diecimila Pugni del Khan.

I Diecimila Pugni

I membri dei Diecimila Pugni di Khan scompaiono dopo aver attraversato il confine glantriano, non riuscendo mai a raggiungere la loro destinazione. Gli avventurieri dovranno fungere da scorta per un membro dei Pugni. Gli avventurieri verranno incaricati di scoprire, se possibile, cosa succede ai Pugni. Attraversare il confine non è essenziale, quindi potrebbero tornare indietro se incontrano ostilità. Le informazioni sono molto più importanti che far arrivare il loro protetto a Glantri.

Akmad li manderà all'accampamento di Oktai Khan, dove devono incontrarsi con Uiska dei Pugni. Gli avventurieri riceveranno una scorta di dieci guerrieri Murkit se richiederanno aiuto.

Gli avventurieri noteranno che l'accampamento di Oktai Khan è più piccolo di quanto ci si aspetterebbe normalmente per un Khan tribale. Saranno presenti poche yurte del clan Tajit, perché Oktai Khan è preoccupato che la sua tribù scopra le sue vere azioni. Per questo motivo i clan Tajit non saranno benvenuti al campo, e solo pochi lo visiteranno, a meno che non sia strettamente necessario.

All'arrivo, gli avventurieri verranno portati in un gruppo di yurte dove Uiska li starà aspettando. Oktai Khan non sarà presente al campo. Agli avventurieri verrà riferito che è impegnato in una spedizione di caccia, e che non dovrebbe tornare prima di alcuni giorni.

Uiska insisterà per essere portata oltre il confine in mattinata. Uiska può fornire le seguenti informazioni:

* Oktai Khan è un uomo afflitto dai problemi, che non dorme molto bene. Quando lo incontrò, sembrava molto distante e nervoso, e se ne andò via poco prima dell'arrivo degli avventurieri.

* Nei tre giorni in cui è stata al campo c'è stato molto via vai di gente.

* I Tajit stanno costantemente conducendo razzie lungo il fiume Streel. È convinta che Oktai Khan se ne sia andato ad osservare gli eventi di persona.

* Ha sempre la sensazione di essere osservata.

* Tutti i Pugni vengono portati al confine dalle guardie di Oktai. Sembra che non si fidi di nessun altro.

Quella notte agli avventurieri verrà portato del cibo nelle loro yurte, e verranno poste delle guardie all'esterno. Se gli avventurieri lasceranno le loro tende, verranno seguiti all'interno campo. Non troveranno nulla di insolito.

La mattina dopo verranno assegnati dieci Tajit per scortarli al confine. I Tajit indicheranno un sentiero che conduce ai Monti Colossus, e poi se ne andranno. Senza ancora informazioni, gli avventurieri potrebbero decidere di proseguire fino a Glantri, oppure di tornare di soppiatto all'accampamento di Oktai Khan.

Continuando: è una trappola! Dopo un'ora gli avventurieri cadranno in un'imboscata da parte di una forza di glantriani. Quello che accadrà dipenderà da voi. Ecco alcune idee: gli avventurieri verranno catturati, poi scapperanno; respingeranno gli aggressori e fuggiranno; sconfiggeranno gli attaccanti e si spingeranno all'interno di Glantri. L'ultima scelta prevede di schivare le pattuglie e la gente del posto. Non è la mossa più saggia. In ogni caso Uiska decide di procedere avanti con la sua missione.

Tornando Indietro: intrufolarsi nell'accampamento è una pessima idea, poiché le guardie attaccheranno chiunque vedano. Entrare liberamente nel campo è un'idea migliore, ma sarà davvero una perdita di tempo. Tutto ciò che otterranno è rendere le guardie Tajit molto sospettose.

Questa avventura fornisce poche risposte alle domande di Akmad e del Khan Dorato, ma dopo questi eventi, i Diecimila Pugni vengono indirizzati ad entrare a

Glantri seguendo un percorso diverso. Viaggeranno attraverso le terre degli Yugatai, e saranno scortati dai Keshak. I valichi di frontiera verranno oltrepassati senza incidenti. Potete fare in modo che gli avventurieri scortino alcuni Pugni oltre il confine, o semplicemente far loro sapere che l'attraversamento ha avuto successo.

Vendetta

La paura e l'odio di Oktai Khan stanno iniziando a essere orientati verso gli avventurieri. È a conoscenza che sono stati al campo di Chagatai Khan, e li incolpa per aver perso il controllo dei viaggi dei Diecimila Pugni, e ora sta mirando ad ucciderli.

I membri delle Tigri Tajit (si veda la "La Corte Dorata") organizzeranno alcuni attentati alla vita degli avventurieri. Cercheranno di farli passare per incidenti, se possibile: le cerniere delle selle verranno manomesse, le yurte verranno date alle fiamme e cavalli imbizzarriti verranno lanciati nella loro direzione. Poiché è molto probabile che questi tentativi falliscano, i Tajit ricorreranno quindi a metodi più diretti. Frece verranno lanciate contro gli avventurieri, sfruttando l'oscurità della notte.

I cavalieri Tajit li seguiranno da Corte, ogni volta che gli avventurieri si muovono senza scorta, tentando di ucciderli. In seguito, bratak Tajit compiranno incursioni disperate, decisi ad eliminarli.

Questi attacchi dovrebbero svilupparsi durante il resto della campagna, diventando via via sempre più disperati. Entro la fine dello schema "Problemi al Nord", gli avventurieri dovrebbero essere consci che sono condannati a morte.

Prima o poi il coinvolgimento di Oktai Khan verrà dimostrato in modo indiscutibile, poiché più di uno dei suoi agenti crollerà sotto il suo interrogatorio.

Problemi al Nord

Alla Corte giunge voce che i clan della tribù Uighur si stanno riunendo nel campo di Hulagu Khan. Ciò può significare soltanto una cosa: Hulagu Khan intende invadere le Terre di Heldann. Per prevenire una guerra su vasta scala nel nord, gli avventurieri verranno inviati ad ordinare a Hulagu Khan di tornare nelle sue terre. Una guerra in questo momento sarebbe disastrosa per i piani del Khan Dorato.

Al Servizio del Khan Dorato

Akmađ metterà in chiaro che dovranno riuscire a fermare Hulagu Khan a tutti i costi, o morire nel tentativo.

Per dare autorità alle loro richieste, Akmađ consegnerà agli avventurieri una Tavoletta del Drago Dorato. Anche se questa non li porrà al di sopra di Hulagu Khan, dimostrerà che essi godono dell'apprezzamento del Khan Dorato. Akmađ si riprenderà la tavoletta quando gli avventurieri torneranno dalla missione.

Agli avventurieri verrà fornita una scorta di dieci Keshak. Una forza di altri 500 Keshak guidati da Jamal sta seguendo, con un giorno di ritardo, gli avventurieri. Lo scopo è persuadere militarmente Hulagu Khan, nel caso non accettasse di tornare indietro. Nel corso di questa avventura i personaggi dovrebbero essere soggetti agli attacchi delle Tigri Taijit e dei Guerrieri a Cavallo Taijit, entrambi decisi ad ucciderli. È probabile che i Taijit appaiano in qualsiasi momento per causare problemi.

Gli avventurieri lasceranno la Corte e si recheranno nelle terre degli Uighur. Le voci sulla guerra si dimostreranno corrette, poiché non incontrano altri accampamenti dei clan, o alcun segno della tribù Uighur, fino a quando non raggiungeranno l'accampamento di Hulagu Khan. Lì yurte e animali si estenderanno per chilometri lungo le steppe.

Gli avventurieri incontreranno una pattuglia di guerrieri Uighur che li accoglieranno, e chiederanno loro quando arriveranno il Gran Khan e i Keshak. Senza dubbio all'inizio perplessi, gli avventurieri scopriranno presto che gli Uighur credono che questa guerra sia stata indetta da Moglai Khan. Cinque giorni prima si sono presentati degli emissari di Moglai i quali ebbero udienza da Hulagu Khan e questi, alla fine, dichiarò che il momento era finalmente arrivato: gli ethengariani si stavano muovendo, e l'onore di iniziare il primo attacco era toccato alla tribù Uighur.

Se gli avventurieri chiedono degli emissari, viene detto loro che hanno tenuto la testa coperta per tutto il tempo.

Hulagu Khan non ha perso tempo nell'inviare la Chiamata di Guerra. Ha quindi viaggiato a nord per pianificare il suo attacco, portando con sé la sua guardia del corpo di 200 uomini. Il resto della tribù seguirà l'indomani mattina.

Gli avventurieri avranno scarso successo nel convincere gli Uighur che si tratta di un errore. Hulagu Khan ha parlato, e nessuno osa contrastare i suoi ordini.

Avendo poca scelta, gli avventurieri si affretteranno a nord per raggiungere Hulagu Khan, prima che la sua incoscienza lo porti ad attaccare gli heldannici.

Il Confine: Del fumo sale dalle colline settentrionali. Hulagu Khan ha già distrutto un insediamento heldannico, e ora si sta preparando ad attaccarne un altro. Con lui ci sono un mago glantriano di Krondahar sotto mentite spoglie, e dieci guerrieri Taijit.

Già confuso dai sogni che gli sono stati inculcati da Jaku il Trasformista, Hulagu Khan non ha nemmeno considerato strano che il Khan Dorato abbia cambiato idea in modo così repentino, considerando il fatto solo come un colpo di fortuna.

Tuttavia, le cose non andranno come previsto da Hulagu: i glantriani, temendo che gli Uighur potessero effettivamente invadere le Terre di Heldann, hanno avvisato gli heldannici e una forza si sta già muovendo verso la posizione di Hulagu Khan.

Risultato: questa avventura può svolgersi in diversi modi. Gli avventurieri potranno essere attaccati dagli heldannici, o essere coinvolti nel combattimento a fianco di Hulagu Khan. In alternativa, gli heldannici potrebbero non farsi vedere fino a quando Hulagu Khan non sarà stato convinto a tornare nelle steppe. La scelta dipende da voi.

Gli avventurieri dovranno raggiungere Hulagu e convincerlo che è stato ingannato. Questo non sarà un compito facile, poiché il glantriano ha avvertito che degli impostori che potrebbero tentare di richiamarlo. L'atteggiamento di Hulagu Khan nei confronti degli avventurieri è perciò bellicoso. Le sue guardie tenteranno di catturare gli avventurieri, e portarli al cospetto del Khan. Il mago glantriano e i guerrieri taijit, non appena avvertiti dell'arrivo degli avventurieri, tenteranno di sgattaiolare via dall'accampamento. Potrebbero anche imbattersi per caso negli stessi avventurieri.

In teoria, gli avventurieri potrebbero riuscire a convincere Hulagu Khan di essere stato ingannato, la scomparsa dei glantriani e dei Taijit è di per sé una prova importante, così come lo è la Tavoletta del Drago Dorato degli avventurieri.

Se non riusciranno a convincere Hulagu Khan prima dell'arrivo del resto della tribù Uighur, egli invaderà in forze le Terre di Heldann. Tuttavia, Jamal lo convincerà a ritirarsi al suo arrivo.

Se lo desiderate, questa avventura potrebbe portare alla luce i sogni tormentati di Hulagu Khan, e fungere da introduzione agli schemi di Jaku il Trasformista. Per lo meno coinvolge Oktai Khan, e segna l'inizio del declino del suo potere.

La Caduta di Oktai Khan

Questa missione porta alla fine di Oktai Khan. Può essere eseguita subito dopo "Problemi al Nord", oppure gli avventurieri potrebbero prima passare un po' di tempo alla Corte di Hulagu, o osservare il confine settentrionale per vedere quali ripercussioni ci sono dopo l'attacco degli Uighur. In alternativa, gli avventurieri potrebbero essere coinvolti in avventure altrove nelle steppe.

Le crescenti prove, e i sospetti contro Oktai Khan, indicano che è probabile che faccia qualcosa di avventato e gli avventurieri dovranno fungere da catalizzatore. Verranno chiamati a presentarsi da Moglai Khan. Egli ordinerà loro di recarsi all'accampamento di Oktai Khan, e di consegnargli un messaggio sigillato.

Il messaggio ordina a Oktai Khan di presentarsi alla Corte Dorata. Gli avventurieri dovranno rimanere al campo durante la notte e poi scortare Oktai Khan alla Corte la mattina seguente. Se Oktai Khan non desidererà andare con loro, dovranno tornare immediatamente alla Corte Dorata. Agli avventurieri verrà consegnata una Tavoletta del Drago Dorato, e verrà chiesto loro di portare con sé 20 Keshak. Il Khan Dorato quindi li congederà senza dare loro il tempo di fare domande.

Gli avventurieri potranno aspettare e vedere Akmađ, che fornirà loro istruzioni più dettagliate. Durante il loro pernottamento, gli avventurieri dovranno tenere gli occhi e le orecchie aperti, e scoprire quello che possono. Molto probabilmente gli avventurieri avranno delle riserve sull'entrare nell'accampamento di Oktai Khan, ma Akmađ chiarirà che sono stati scelti, e non hanno alternative. Andranno sotto la protezione del Khan Dorato e, se qualcosa va storto, potranno

Al Servizio del Khan Dorato

stare certi che la loro morte verrà vendicata. Su questa nota allegra, Akmad li congederà.

Il Viaggio: il viaggio verso l'accampamento di Oktai Khan si svolgerà senza incidenti, anche se gli avventurieri supereranno un gran numero di accampamenti del clan Taijit, una volta entrati nelle loro terre. I campi sono molto più vicini tra loro del solito, e ciò implica che i clan si siano aggregati in Argam.

Un Argam di Taijit incontrerà gli avventurieri, e li condurrà verso l'accampamento.

I Taijit saranno gentili, ma si rifiuteranno di rispondere a qualsiasi domanda. Poco dopo, gli avventurieri scopriranno di essere seguiti da altri cinque Argam, abbastanza guerrieri da impedire loro di andare ovunque tranne che nell'accampamento di Oktai Khan.

L'Accampamento: Arrivati all'accampamento gli avventurieri si accorgeranno che questo è più vasto del normale. Circa un quarto di tutti i clan Taijit si sono riuniti, e si stanno preparando alacremente alla guerra. Occhi freddi e duri fisseranno gli avventurieri mentre si dirigono verso la yurta di Oktai.

Oktai è seduto su un'alta sedia di legno, la sua pelle è pallida e tirata, e il suo viso è segnato dalla preoccupazione. Sembra più un bambino nervoso che un potente Khan. Ma anche così, si aspetta che gli venga mostrato il rispetto dovuto ad uno del suo rango. Dopo aver ricevuto il messaggio di Moglai Khan, Oktai Khan sbiancherà e le sue mani inizieranno a tremare. Ordinerà che gli avventurieri e la loro scorta vengano condotti nei loro alloggi, mentre si consulterà con i suoi consiglieri. Gli avventurieri verranno portati in una yurta, la loro scorta verrà portata in un'altra.

Discutere l'ordine non è una buona idea, e combattere i circa 250 guerrieri Taijit presenti è decisamente un suicidio. Delle guardie verranno poste intorno alla yurta, con l'ordine di uccidere chiunque tenti di uscire con la forza.

La Trama: Oktai Khan è disperato e teme attacchi da tutte le parti. Sta radunando i suoi guerrieri, e sta aspettando l'arrivo dei suoi alleati glantriani. Ma questi non giungeranno mai. Ora Moglai Khan lo ha convocato a Corte e non può permettersi di ignorarlo. Con riluttanza deciderà di andare e affrontare Moglai.

Ma il Khan Dorato non ha alcun reale interesse a far arrivare Oktai Khan a Corte, e preferirebbe che Oktai si sollevasse apertamente in ribellione.

A tal fine ha mobilitato i guerrieri Keshak e Murkit al confine, e ha ordinato a Chagatai Khan di prepararsi ad attaccare da sud. Spera che Oktai si farà prendere dal panico, facendo qualcosa di sciocco, e ha ragione.

Il Banchetto: Dopo essere stati lasciati per un po' a cuocere nel loro stesso brodo all'interno della yurta, gli avventurieri verranno "invitati" ad un banchetto in loro onore. La loro scorta Keshak verrà tenuta prigioniera vicino alla periferia del campo. I Taijit diranno che sono stati intrattenuti altrove.

Il clima al banchetto è teso, e i tentativi di mantenere una conversazione leggera presto vacillano. Passata circa un'ora arriverà un messaggero sporco di polvere a parlare con Oktai Khan. Il Khan impallidirà e se ne andrà di tutta fretta. Diventerà ovvio che gli avventurieri dovranno ritirarsi.

Al rientro nella loro yurta le guardie saranno ancora lì. Gli avventurieri potranno passare la notte, o esplorare il campo.

Se rimangono nella yurta, dopo un paio d'ore le guardie del corpo di Oktai Khan e uno sciamano caotico verranno ad ucciderli. Oktai è andato nel panico alla notizia delle truppe al confine, e vuole che gli avventurieri vengano eliminati. Gli avventurieri dovrebbero vincere questa battaglia, e riuscire a fuggire dall'accampamento.

Se gli avventurieri esplorano il campo, dovrebbero avere l'opportunità di ascoltare Oktai Khan che ordina alle sue guardie del corpo di ucciderli, così come Oktai che parla con un mago glantriano discutendo riguardo l'assistenza ricevuta dal principe Jherek e dai suoi alleati umanoidi nelle Terre Brulle. Acquisite queste informazioni, è probabile che gli avventurieri cerchino di scappare.

La Fuga: questo punto implica sfuggire furtivamente dalle pattuglie di ricerca e alle guardie.

Uscendo dal campo, gli avventurieri dovrebbero incontrare un messaggero diretto nelle Terre Brulle, che porta un messaggio a Moghul-Khan promettendogli vaste ricchezze se decide di attaccare gli Yakka. Il messaggio è firmato: Il tuo amico e alleato, Oktai Khan.

L'Inseguimento: un inseguimento attraverso le terre di Taijit comporta evitare le pattuglie di confine, l'inseguimento di guerrieri a cavallo e magari uno o due maghi glantriani, per rendere le cose più piccanti. Dopo una dura corsa, gli avventurieri saranno lieti di raggiungere le terre dei Murkit e gli accampamenti dei Keshak.

La Battaglia

Oktai Khan è in grossi guai. È stato scoperto ad ospitare glantriani e a lavorare con gli umanoidi.

Le orde del Khan Dorato si stanno muovono per schiacciarlo. Questo episodio finale può essere giocato con il Regolamento di Guerra, BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement oppure con incontri di ruolo.

Oktai Khan è in grado di schierare un'orda di 1.000 guerrieri, ma questo numero diminuirà rapidamente quando la sua tribù scoprirà che è un traditore della nazione. Se quindi volete un finale su piccola scala per la mini-campagna, fate disertare la tribù di Oktai Khan e lasciatelo fuggire verso il confine di Glantri inseguito dagli avventurieri. Potrebbero catturare la loro preda prima che raggiunga la salvezza, o magari perderne le tracce ed essere successivamente mandati a Glantri a riprenderlo.

D'altra parte le orde di Orchettigialla potrebbero invadere le steppe e venire in aiuto di Oktai Khan. Al termine di una drammatica battaglia, gli avventurieri potrebbero seguire gli umanoidi in ritirata nelle Terre Brulle, possibilmente a capo di un'orda di ethengariani.

Nel caso si desideri condurre una battaglia su larga scala, gli avventurieri potrebbero essere nominati comandanti, o potrebbero essere utilizzati come eroi, il cui ruolo è uccidere o catturare Oktai Khan.

Ricompense

Gli avventurieri verranno molto ben ricompensati alla fine di questa mini-campagna: bei cavalli, splendidi padiglioni, gioielli, archi magici, spade e armature, e forse anche dei posti ai banchetti di Moglai Khan. Se lo saranno guadagnato. Gli avventurieri sono ora agenti affermati del Khan Dorato, e tra i suoi seguaci più fidati.

Idee per un'Avventura

Avventure Base

A livelli bassi, gli avventurieri possono essere coinvolti in cacce ai mostri, e scontri tribali di confine. Attaccare gli umanoidi, o difendersi dai loro attacchi, offre opportunità adeguate per azioni eroiche.

Le dispute tra clan possono anche servire come base per le avventure: gli eventi che interessano un clan, come imbattersi in cattivi pascoli, possono indurre gli avventurieri a negoziare con un altro clan per l'accesso a terre migliori.

Gli eventi che ruotano attorno alla vita di un clan e di una tribù possono anche fornire una serie di sessioni di gioco: corse di cavalli, incontri di lotta, gare di tiro con l'arco, ecc.

Anche le missioni su piccola scala sono adatte a personaggi di questo livello: commerciare e consegnare cavalli, fungere da scorta per PNG di basso livello, oppure fare da messaggeri.

Avventure Expert

A livello Esperto gli avventurieri possono essere coinvolti in azioni militari su piccola scala, per esempio nel caso di PG Guerrieri a Cavallo che ricevono il comando sugli Argam. I combattimenti possono avvenire tra tribù, clan o lungo i confini.

Il Mondo degli Spiriti e la Terra delle Sabbie Nere sono ottimi posti per mettere in scena avventure. Delle rovine possono essere scoperte ai margini delle Sabbie Nere. Queste possono essere strani luoghi magici, attratti da oltre lo spazio e il tempo, all'interno delle steppe.

Entrandovi, gli avventurieri possono trovare ogni sorta di strani oggetti, trucchi e trappole, mentre devono affrontare i non morti e gli spiriti maligni che vi abitano.

Le avventure possono essere basate sugli effetti del Vento della Follia Nera: i personaggi possono impazzire e scappare, e i compagni devono rintracciarli, oppure possono scoppiare delle faide di sangue perché i personaggi sono impazziti dopo aver subito gli effetti del vento. Il vento potrebbe avere un effetto permanente che può essere curato solo ottenendo speciali erbe curative, o magari visitando il Mondo degli Spiriti.

Le avventure possono aver inizio con una visita dal Mondo degli Spiriti in cui agli avventurieri viene detto di aiutare gli spiriti nella Yurta del Mondo, o viene chiesto loro

di entrare nel Mondo degli Spiriti per svolgere qualche compito, o viene dato un messaggio criptico che diventa chiaro man mano che l'avventura si svolge.

I viaggi nel Mondo degli Spiriti comportano che gli avventurieri attraversino le Sabbie Nere e salgano sulla Montagna del Mondo. Questa può essere una missione lunga e pericolosa, con demoni non morti e spiriti maligni da affrontare, mentre gli avventurieri viaggiano verso lo stretto ponte. Una volta arrivati nel Mondo degli Spiriti, li aspettano molti tipi diversi di missioni.

Le missioni di salvataggio creano buone avventure: i Fratelli del Chiavistello vengono catturati a Glantri, e gli avventurieri vengono inviati per liberarli; un PNG viene rapito da una tribù, o da un clan vicino, e gli avventurieri vengono inviati per riportarlo indietro.

Anche le azioni degli umanoidi possono scatenare molte avventure. Gli avventurieri vengono inviati per negoziare con gli hobgoblin Hooplak o per distruggerli? I goblin Gostai si spostano a Hobgoblandia o vengono bloccati dalla presenza degli avventurieri? O forse i Gostai attaccano di sorpresa una delle tribù ethengariane, ottenendo un'inaspettata vittoria.

Gli schemi dei Khan tribali sono un'altra buona fonte di avventure. Intere mini-campagne simili a "Al Servizio del Khan Dorato" possono essere basate sulle azioni di Jaku il Trasformista, Batu Khan e Ortu.

E non dimentichiamo il destino delle tribù Maghur e Hajik. Distrutti da Moglai Khan, i loro fantasmi possono ancora camminare nelle steppe. Le migliaia di membri delle tribù morte potrebbero risorgere come scheletri, zombi o peggio, e dirigersi nella Terra delle Sabbie Nere. Potrebbero circolare voci su come il campo di battaglia mostri segni di scavo, e su come si possano vedere impronte che conducono alle Sabbie Nere. Così gli avventurieri si mettono alla ricerca di cosa sta succedendo e scoprono orde di cavalieri scheletri pronti a riversarsi nelle steppe per vendicarsi di Moglai Khan.

Forse dietro c'è Jaku il Trasformista, un altro spirito, un Hakomon di alto livello, o magari un lich. O forse è tutta opera di uno spirito malvagio del Mondo degli Spiriti, o di un demone della Sfera dell'Entropia.

Avventure Companion

Le avventure a livello Companion possono portare avanti la trama delle orde di non morti. Gli avventurieri potrebbero essere coinvolti nella sconfitta delle orde, per poi viaggiare su altri piani a combattere chiunque si celi dietro questo orrore.

Le guerre su vasta scala sono buone avventure per personaggi di livello Companion. Moglai Khan invade gli stati circostanti, gli stati circostanti attaccano Moglai Khan, o alcune delle tribù si ribellano; potenti spiriti infestano la terra, draghi escono dalle montagne circostanti per bruciare gli accampamenti dei clan, creature evocate si ribellano.

Oppure gli avventurieri potrebbero affinare le loro abilità diplomatiche fungendo da emissari del Khan Dorato in terre vicine e lontane. Le due grandi potenze di Thyatis e Alpathia devono essere battute, o almeno mantenute neutrali.

Avventure Master

Con fedeli personaggi di livello Master ad aiutarlo, le possibilità di Moglai Khan di conquistare il mondo aumentano. Gli avventurieri possono essere elevati a Khan dei paesi conquistati. Oppure possono essere coinvolti in incursioni nel Mondo degli Spiriti, dove le forze dell'Entropia e malvage minacciano di conquistarlo o distruggerlo.

Possono anche essere coinvolti in conflitti con Thyatis e Alpathia. Forse aiutando una parte contro l'altra, fornendo orde di ethengariani per favorire i piani di uno dei due poteri.

Avventure Usando Altri Atlanti

Gli altri Atlanti offrono molte opportunità di avventura per i personaggi ethengariani che vengano inviati a scoprire tutto ciò che possono. Questo è il modo ideale per utilizzare le nozioni di base contenute negli Atlanti. Raccogliere di informazioni, e missioni diplomatiche in ciascuno dei paesi degli Atlanti, possono tenere impegnato un gruppo di avventurieri per anni di tempo di gioco. Schermaglie di confine contro stati vicini, e guerre su vasta scala, possono dare ad un gruppo di giocatori più orientato all'azione, tutta l'eccitazione e il combattimento che desiderano.