

ATL 1

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Il Granducato di Karamaikos

di Aaron Allston



Guida per Giocatori

eg
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



Il Granducato di Karameikos

STORIA

Questa è la storia della nazione così come la conoscono i suoi abitanti.

La prima parte della storia è narrata nell'opera poetica più celebre dei Traldariani, "La Ballata di Re Halav". Si tratta di un'opera estremamente antica tramandata nel tempo da molte generazioni di bardi prima di essere trascritta circa 600 anni fa.

La Ballata di Re Halav

Nella notte dei tempi le terre oggi conosciute con il nome di Karameikos erano un'immensa distesa di foreste popolate dai Traldar, popolo eletto degli Immortali e per questo autorizzato a vivere in quel paradiso.

Gli Immortali concessero ai Traldar una vita semplice e felice, fatta di pesca e di caccia, in cui la gente viveva in armonia rivolgendo preghiere alle divinità.

Ma gli Immortali sapevano che la felicità dei Traldar doveva terminare. Lontano nelle terre occidentali una razza di uomini-bestia si stava preparando a marciare verso le terre orientali in cerca di bottini, schiavi e luoghi più ospitali in cui Vivere. Anche gli uomini-bestia possedevano la protezione di divinità Immortali pari per potenza a quelle dei Traldariani, per cui solo lo scontro fra gli uomini e gli uomini-bestia avrebbe potuto decidere il destino delle due razze.

Gli Immortali scesero a Lavv, un piccolo villaggio Traldariano, per cercare giovani saggi a cui confidare segreti che li avrebbero aiutati a sconfiggere i nemici. Fecero visita ad Halav Capelli-Rossi, un artigiano che costruiva coltelli in pietra e gli insegnarono la tecnica per preparare armi ed armature in bronzo. Gli insegnarono anche l'arte di forgiare le spade e la strategia militare. Poi fecero visita a Petra, una artigiana che lavorava la ceramica, a cui insegnarono l'arte di costruire gli archi, la conoscenza delle medicine, l'uso del tornio da vasaio, la lavorazione del lino e l'uso del telaio. Poi fecero visita a Zirchev, un cacciatore, e gli insegnarono l'arte di addomesticare, cavalcare e combattere con i cavalli, come insegnare ai cani a combattere per il loro padrone, come muoversi in silenzio come un gatto, nuotare come un pesce e vedere come un'aquila.

Halav, Petra e Zirchev dissero alla gente di Lavv quali erano le intenzioni degli uomini-bestia. Ma il Re si mise a ridere e cercò di scacciarli. Halav, usando la sua spada di bronzo lo uccise e ne prese la corona. Negli anni che passarono, il Re Halav, la Regina Petra e il Cacciatore Zirchev insegnarono i loro segreti alla gente di Lavv e unirono sotto il loro dominio tutti i villaggi di Traldar. I villaggi divennero grandi e potenti città e Halav divenne celebre per la sua imparzialità e saggezza.

Poi le forze degli uomini-bestia attaccarono ad incessanti ondate. I Traldar nelle loro lucenti armature di bronzo si opposero all'avanzata. Le irresistibili forze degli uomini-bestia si scontrarono contro l'inamovibile resistenza dei Traldar e la guerra si protrasse per lunghissimo tempo. I due schieramenti persero molti guerrieri.

Ogni Traldar abbatteva decine di uomini-bestia prima di cadere a sua volta. Alla fine Re Halav riuscì a trovarsi faccia a faccia con il re degli uomini-bestia in cima ad un colle. Il Re-bestia era alto il doppio, aveva la testa di un lupo e il corpo ricoperto di peli. Contro la spada donata ad Halav dagli Immortali opponeva la sua gigantesca ascia. Questa fu la battaglia finale e si protrasse dall'alba al tramonto con i due re così affannati da essere appena in grado di sollevare le loro armi. Nella "Ballata di Re halav" si narra che i due contendenti dimostrarono abilità e risolutezza. Era destino che nessuno dei due potesse prevalere e così fu: entrambi perirono nello scontro sotto i colpi dell'avversario. Le due armate si fronteggiarono ancora, gli uomini-bestia ora timorosi per la perdita del loro Re e i Traldar decisi ad imbracciare le armi contro l'avanzata del nemico.

Così gli uomini-bestia lasciarono le terre dei Traldar. La Regina Petra e Zirchev presero il corpo di Halav e ritornarono a casa. Grande fu la disperazione a Lavv quando arrivarono ma, durante il rito della cremazione del corpo di Halav, gli Immortali scesero sulla terra e portarono via con lo spirito di Halav, anche quelli di Petra e di Zirchev. I Traldar piansero a lungo la perdita del loro Re ma poi si misero a trasformare le loro terre in un potente impero."

Gli anni bui

L'epoca di Re Halav venne chiamata L'età d'oro dei Traldar e (come ben sanno tutti i cittadini di Karameikos) i Traldar non riuscirono mai più a possedere un impero così potente o a riprendersi del tutto dalle devastazioni provocate dagli uomini-bestia.

Perché? Secondo una leggenda Traldar che si era diffusa sin dall'età d'oro, quelle terre avevano bisogno del ritorno del Re - Re Halav deve ritornare a Traldar prima che questa ritorni ad essere una nazione potente.

Ad ogni modo, dopo le distruzioni che conclusero l'età d'oro, la popolazione sprofondò in un'epoca oscura da cui non si risollevò fino all'ultimo secolo.

Isolati villaggi erano sopravvissuti e le tribù vivevano ad un livello appena superiore alla sussistenza. Presto si instaurarono rapporti commerciali con le genti di Minrothad e Thyatis. I discendenti dei Traldar conosciuti come Traladara si trasformarono in mercanti, ma continuarono a dover affrontare numerosi problemi.

Nei secoli successivi all'età d'oro molti esseri malvagi si instaurarono nelle foreste e sulle montagne. Le forze del male infestarono le terre con vampiri, licanthropi e altri mostri. Oggi ogni villaggio possiede le sue leggende riguardanti rovine nelle vicinanze, occupate da principi vampiri e alcuni giovani trasformati in lupi mannari terrorizzano i villaggi. Spesso le leggende sono vere ed ogni giovane Traladara sa che esistono i vampiri e i lupi mannari.

A causa degli orribili esseri delle foreste i movimenti fra i villaggi dell'interno erano poco sicuri. Per questo motivo, mentre i villaggi sulla costa fiorivano economicamente

grazie ai commerci con l'estero, solo i più coraggiosi mercanti si addentravano nel territorio Traladariano.

Come risultato i villaggi dell'interno rimasero isolati e più arretrati rispetto a quelli della costa.

Durante questo periodo oscuro, bande di goblin, hobgoblin e orchi si insediarono in Traladara - di solito ad una certa distanza dalle comunità umane. Queste bande combattevano fra di loro e contro gli umani rendendo la nazione un luogo poco accogliente per chiunque.

Altre comunità più pacifiche di elfi e gnomi si insediarono in Traladara. Gli elfi occuparono le foreste nel centro della nazione, mentre gli gnomi scelsero le pendici dei monti settentrionali. Entrambe le razze instaurarono vantaggiosi commerci con le comunità umane e si unirono nella lotta contro le razze ostili.

Traladara oggi

Un secolo fa Traladara era divenuta una ben conosciuta nazione per quanto riguarda i commerci e particolarmente nota era la città di Marilenev, la più importante, costruita nel punto in cui il fiume Volaga si getta nel mare. Qui i Traladara scambiavano proficuamente pellicce con armi, vini e altri liquori.

La maggior parte della ricchezza era concentrata sulla costa e nell'immediato entroterra. Pochi si addentravano nell'interno. I più audaci erano gli gnomi che una volta all'anno scendevano dalle colline verso Marilenev, con i loro prodotti, scortati da un ingente numero di soldati. Fu in questo periodo che le vicine nazioni di Darokin e Thyatis iniziarono a guardare a Traladara con crescente preoccupazione. Non avendo mai subito nessun tipo di minaccia, non avevano neppure eretto linee di difesa ai confini.

Ma cosa sarebbe successo se questa nazione si fosse riunita sotto un unico e potente capo o peggio ancora fosse caduta nelle mani di una potenza nemica?

L'impero di Thyatis decise di risolvere il problema inviando un contingente militare a conquistare Marilenev e rivendicando il diritto di sovranità sull'intero territorio dei Traladara. Darokin reagì ed iniziò a fortificare i suoi confini. Thyatis tuttavia fece assai poco per garantire la sicurezza di Traladara. Installò una guarnigione a Marilenev che il comandante ribattezzò

Specularum (la Città Specchio) a causa dell'affascinante bellezza della sua baia. Nuove tasse vennero imposte su tutti gli scambi commerciali che avvenivano all'interno della città.

A parte ciò il resto del territorio venne lasciato a se stesso. Le comunità più isolate non vennero minimamente toccate dalla "conquista". I commercianti soffrirono un po' per le nuove tasse ma l'arrivo dei Thyatiani aumentò notevolmente la domanda e di conseguenza gli scambi divennero ancora più vantaggiosi.

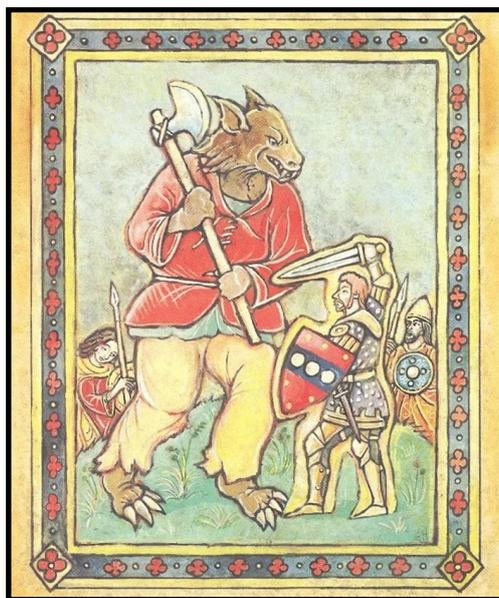
Questa era la situazione fino a trent'anni fa. A quell'epoca il Duca Stefano Karameikos III fece un patto con l'imperatore di Thyatis: le sue terre più ricche in cambio di Traladara e una garanzia di autonomia.

L'imperatore accettò la richiesta e portò via i propri ufficiali da quello che era diventato il Granducato di Karameikos.

Il Duca Stefano si diresse verso le sue nuove terre, annunciò il cambio di situazione politica e combatté vittoriosamente contro la rivolta che ne nacque. Una volta instauratosi nei suoi nuovi possedimenti iniziò a fare offerte vantaggiose ai nobili Thyatiani per riceverne aiuto nella gestione di questo territorio. Nei primi anni i risultati buoni furono pari a quelli cattivi. Il lato negativo fu che molti nobili Thyatiani che avevano giurato fedeltà al Duca Stefano si dimostrarono persone senza scrupoli il cui unico interesse era quello di sottrarre terre ai Traladariani a loro esclusivo vantaggio. Il peggiore di questi fu un cugino del Duca, il Barone Ludwig "Aquila Nera" Hendriks.

Il lato positivo era costituito dallo stesso Duca che si dimostrò saggio amministratore ed utilizzò le entrate derivanti dalle tasse sui commerci per costruire strade, edificare e riunire anche i villaggi più distanti in una vera nazione. Costituì un esercito composto da Traladariani, immigrati Thyatiani e anche guarnigioni di elfi Callarrii, per proteggere il Granducato. In parole povere iniziò il lungo e difficile processo di trasformazione delle terre dei Traladara composte per lo più da villaggi nemici fra di loro in una vera e propria nazione forte dei propri commerci.

Oggi il Granducato è ancora in fase di evoluzione e non è ancora divenuta una vera nazione in quanto una buona metà della popolazione è ancora separata etnicamente ed estremamente poco civile, soprattutto nell'entroterra. Tuttavia il livello di crescita è elevatissimo e la maggior parte delle nazioni del continente possiede rappresentanti a Karameikos, un segno della crescente importanza politica della nazione.



Frontispizio della prima traduzione in lingua Thyatiana della "Canzone di Halav", redatta da San Lucor

LA GENTE

La maggior parte degli umani del Granducato può essere suddivisa in due categorie: quelli di origine Traladariana e quelli di discendenza Thyatiana. Altre popolazioni sono quelle degli elfi, degli gnomi, degli umani di sangue misto, pochi nani e halfling, i selvaggi mezzuomini e i loro distanti villaggi e i commercianti che vivono abitualmente in Karameikos - e in quest'ultima categoria possono esservi rappresentanti di ogni razza di umanoidi e di ogni nazione.

I Traladariani

I Traladariani sono discendenti delle antiche tribù Traldar narrate dalla leggenda.

La loro statura non è molto elevata (l'altezza media di un uomo è di circa 1,70 mentre le donne sono sotto l'1,60) e di costituzione minuta. Il loro aspetto è generalmente pallido con gli occhi marroni e i capelli scuri (da castano a nero). In generale sono estremamente superstiziosi se la superstizione può ancora essere chiamata in questo modo quando si basa su verità.

Credono molto negli amuleti, negli eventi soprannaturali e nelle arti divinatorie (lettura della mano, dei fondi del tè, delle interiora degli animali) oltre che negli eventi naturali che considerano segnali delle divinità. Fuori dalle città principali, la cultura non è molto diffusa.

Nelle comunità rurali l'analfabetismo è la regola, ed in genere solo il chierico del villaggio è capace di leggere e scrivere. (I giocatori invece, essendo personaggi eccezionali non si devono preoccupare di ciò; se avete abbastanza punti di Intelligenza per poter leggere e scrivere, potete farlo liberamente. Se lo preferite, e considerando il vostro personaggio, potete anche essere degli analfabeti, la scelta è vostra).

Per lo più i traladariani non vedono di buon occhio i thyatiani. Li vedono come l'ultima di una serie di sventure che impedisce loro di tornare all'età d'oro.

Dato che i primi thyatiani furono in maggioranza dei depredatori che rubavano terre ed averi, molti traladariani li considerano, in blocco, dei farabutti. (Se volete che il vostro personaggio la pensi diversamente, siete liberi di fare come volete).

Anche se la maggioranza della popolazione è traladariana, la lingua di corte è il thyatiano. Essa è anche la lingua dei documenti ufficiali del commercio ed è, di fatto, la "lingua comune" di Karameikos.

Molti dei traladariani al di sotto dei 30 anni parlano il thyatiano con un caratteristico accento che denota la loro origine traladariana.

I Thyatiani

La maggior parte dei nobili di Karameikos sono di origine thyatiana, ed anche una buona parte della popolazione è di origine thyatiana. I thyatiani tendono ad essere fisicamente più imponenti dei traladariani, gli uomini sono in media m. 1.80 e le donne m. 1.70.

I thyatiani si sono mescolati nel corso dei secoli con altre popolazioni per cui non esiste un thyatiano tipico; i capelli vanno dal biondo scuro al castano scuro, alcuni sono rossi di capelli (come il Duca); il colore degli occhi varia dal blu al marrone e nero. I thyatiani si abbronzano più dei traladariani che invece tendono a scottarsi al sole.

L'impero di Thyatis è grande e fiorente con potenti eserciti, forti relazioni diplomatiche con gli altri paesi, una ricca e variegata cultura come pochi paesi hanno.

Questo fa sì che i thyatiani si sentano superiori ai traladariani. Tra molti thyatiani è presente un sentimento di forte superiorità nei loro confronti dettato anche dalle, per loro, sciocche superstizioni e dalla diffusa ignoranza: un luogo comune è che chi parla il thyatiano con accento traladariano deve per forza

essere uno stupido. (Anche in questo caso si tratta di un pregiudizio che non dovete per forza imporre ad un vostro personaggio, se lo volete).

I mezzosangue

Negli ultimi 30 anni, da quando sono arrivati il Duca Stefano ed i suoi seguaci, sono nati parecchi bambini di discendenza mista Thyatiana e traladariana.

La maggior parte di questi sono figli di thyatiani immigrati nel ducato, che hanno combattuto nell'esercito del Duca e che poi hanno sposato donne del luogo. Sono invece rari i figli di donne thyatiane e uomini traladariani. Un mezzosangue è generalmente più alto di un traladariano, ha normalmente capelli scuri ed occhi

azzurri o chiari. Ciò che prova nei confronti dei thyatiani e traladariani dipenderà dalla maniera in cui è stato allevato, ma in genere, i mezzosangue non riconoscono alcuna superiorità all'una o all'altra parte; generalmente d'accordo con tutti e due.

Gli elfi

La maggior parte degli elfi di Karameikos appartiene alla tribù dei Callarii, una tribù felice e operosa abile soprattutto nella navigazione dei fiumi, nel cavalcare ed allevare cavalli, nella caccia ed esperta delle foreste.

Gli elfi callarii sono sani e robusti con capelli chiarissimi (da biondi a bianchi) ed occhi azzurri. Si vestono di tuniche e vestiti di colore verde con ricami di foglie.

Gli elfi sono neutrali nei confronti degli umani in genere. Diventano grandi amici di quegli umani che si dimostrano onorevoli e gioviali; non cooperano con quegli umani che sono pretenziosi, disonorevoli o scortesi. Il Duca Stefano ha un'unità della sua guardia composta di elfi e ciò fa sì che molti elfi lo possano conoscere, e perciò gli elfi sono a lui favorevoli.

Gli gnomi

La più grande comunità di gnomi, chiamata Altomonte, si trova sulle montagne diverse miglia ad est della città di La Soglia.

È una comunità isolata e numerosa composta da gnomi (ed un clan di nani loro alleati); è quasi del tutto autosufficiente ma commercia proficuamente con gli umani del sud.

Gli gnomi sono ben disposti nei confronti del Duca; non condividono la bassa opinione che i thyatiani hanno dei traladariani ma apprezzano i miglioramenti che il Duca ha effettuato per favorire le comunicazioni ed il commercio nel paese.

Gli gnomi non fanno preferenze tra i thyatiani ed i traladariani.

I nani

I nani che vivono nel Gran Ducato sono membri del clan dei Fortefondo che vivono nella comunità degli gnomi o ex emigranti spesso al servizio del Duca o di uno dei baroni. Quando devono esprimere una preferenza tra thyatiani e traladariani i nani tendono a preferire la compagnia dei thyatiani che sono persone pratiche, e non quella dei più superstiziosi traladariani.

Gli halfling

Gli halfling del Ducato sono per lo più immigrati dalle Cinque Contee attirati dal commercio di Karameikos e vivono nel ducato lavorano come artigiani nelle comunità di umani. Vi sono molti halfling, commercianti e tavernieri a Specularum, Kelvin e nelle comunità più piccole. Quando gli halfling devono scegliere tra thyatiani e traladara, scelgono i secondi che considerano più romantici, espressivi ed amanti della vita rispetto ai thyatiani che essi considerano freddi e meno simpatici.

Il Granducato di Karameikos, 1000 D.I.

Basato su GAZI, TMI, Karameikos: Regno di Avventure, PC3, B10 e Alba degli Imperatori

Cartografia di Thorfinn Chait, Gennaio-Marzo e Giugno 2005, Gennaio 2016, Maggio 2018, Dicembre 2020

www.thorf.co.uk - Traduzione di Denis Deffendi



LA MAPPA

Prendete ora la mappa a colori di Karameikos e vi faremo fare un breve giro nel Granducato.

Come vedete la maggior parte del Granducato è composta di foreste e colline con alcuni sprazzi di pianure, ed una zona paludosa. È chiaro che la maggior parte delle comunità sono sulla costa o vicino ad un fiume.

Vi sono poche comunità umane nelle foreste o lontane dalle strade di modo che la maggior parte del Granducato è una terra di nessuno, inesplorata ed indifesa.

Alcuni luoghi, in particolare i fiumi, hanno due nomi. Questo perché i colonizzatori thyatiani, avevano difficoltà a pronunciare i nomi originali e gli diedero un altro nome. Oggi, quando parla il thyatiano, la maggior parte delle persone ne dà il nome thyatiano, e quando parla traladariano, quello traladariano.

Sulla mappa, il nome thyatiano è scritto per primo, quello traladariano è tra parentesi. Tra poco creerete dei personaggi e vorrete deciderne la provenienza. Di seguito vi è una lista delle maggiori comunità di Karameikos, ed alcune note su di esse. Se avete bisogno di maggiori informazioni sui vari luoghi o su uno dei luoghi indicati sulla mappa ma che non vengono descritti, chiedete maggiori informazioni al Master.

Informazioni per i giocatori

Specularum

Specularum è la più grande città di Karameikos, con una popolazione di circa 50.000 abitanti.

Sorta ad ovest del luogo dove il fiume Altosbocco si riversa nel mare, Specularum è una città commerciale, con un buon porto, ampie strutture per mercanti ed altri visitatori, e la maggior parte del comfort della civiltà. La città è circondata dalle fertili terre del Feudo di Marilenev, e dalle terre del Barone Vorloi che confinano con il Feudo di Marilenev a sudest.

Specularum è governata (tramite delegati) dal Duca Stefano Karameikos III.

Altre forme di potere politico si possono trovare riposte nelle corporazioni dei mercanti, nella chiesa, e nelle ricche famiglie come i Vorloi, i Radu ed i Torenescu.

Kelvin

Kelvin, la seconda città per popolazione, (20.000 abitanti), è sorta dove confluiscono i fiumi Ventoso, Altosbocco e Scendimonti (Waterolde, Shutturga e Volaga).

Kelvin sorse come punto di sosta carovane e come fortezza per la difesa del territorio. È un luogo cinto da alte e solide mura. All'interno vi è un largo spiazzo per le carovane ed una seconda cinta di mura dove si trova la città di Kelvin.

All'interno della città si trova una terza cinta muraria che contiene la guarnigione ed il castello del barone Kelvin.

La città e le circostanti terre baronali sono governate dal Barone Desmond Kelvin II, figlio del fondatore della città.

Il Barone Kelvin, anche se giovane, governa saggiamente, con efficienza militaresca ed imparzialità.

Krakatos

Krakatos è un antico villaggio in rovina dotato di una cinta di mura; alcune delle vicende della "Ballata di re Halav" si sono svolte qui, ed il luogo esercita un certo fascino sui visitatori traladariani. Non è abitato e non dovrebbe essere usato come luogo d'origine per i personaggi.

Luln

Luln, una città di circa 5.000 abitanti, è una raccoglitrice comunità di rifugiati fuggiti dalla baronia dell'Aquila Nera e da forte Destino. È situata tra gli eserciti della baronia dell'Aquila Nera e Karameikos, ed è una comunità piccola che sopravvive a stento. Il capo del villaggio è madama Sascia; lei sta organizzando il villaggio in una comunità più sicura, fortificandolo, e vi sono voci che stia cercando di ottenere un titolo nobiliare.

La Soglia

La Soglia è una comunità di boscaioli di circa 5.000 abitanti. Anche se piccola, è un posto decente dove abitare e non è così rustica come altre comunità della sua dimensione. La Soglia è abilmente governata da Sherlane Halaran, barone e patriarca della chiesa.

Forte Destino

Questa città una volta chiamata Halag, fu invasa e conquistata dal Barone Ludwig von Hendriks, l'ambizioso cugino del Duca Stefano (non aveva bisogno di conquistarla, poiché gli era stata concessa come baronia, ma voleva conquistare qualcosa). È un posto deprimente ed infelice dove vive una comunità rurale di 10.000 persone, tenute sotto il giogo dell'esercito del Barone von Hendriks.

Altomonte

Questa è una comunità prevalentemente di gnomi, dove abitano cinque clan di gnomi (5.000 circa) ed un clan di nani (circa 1.000).

Le terre dei Callarii

Gli elfi Callarii vivono nelle foreste centrali ad est ed ovest di Kelvin e nelle colline ricoperte di foreste a sud della comunità degli gnomi. Il numero preciso della popolazione elfica di Karameikos non è noto (gli elfi non ci fanno caso e gli umani non riescono a farne una stima precisa), ma una stima approssimativa è che ve ne siano circa 7.500 in tutto il territorio, divisi in comunità di 100-200.

Villaggi, minori e insediamenti

Infine, anche se qui non ne parliamo in dettaglio, vi sono centinaia di insediamenti e villaggi in tutta Karameikos.

Vi sono diversi villaggi minori sulla mappa che non vengono qui descritti. In più, ci sono centinaia di insediamenti lungo le strade ed i fiumi del ducato. Questi sono composti da una o due famiglie che coltivano la terra o lavorano come boscaioli, con popolazione che può oscillare tra una decina di persone e 750 abitanti.

LO SPIRITO NAZIONALE

Prima di addentrarci nella creazione dei personaggi, parliamo di ciò che significa essere un abitante di Karamaikos.

Traladariani e Thyatiani

Abbiamo prima parlato delle differenti credenze ed opinioni dei traladariani e dei colonizzatori thyatiani del Granducato.

Ricordatevi delle differenze quando create un personaggio - ciò vi offrirà molte opportunità.

Tenete però anche a mente che queste opinioni vengono espresse solo tra traladariani e thyatiani. Quando parlano con uno straniero gli abitanti di Karamaikos si qualificano come karamaikesi - cittadini del miglior paese del mondo.

I karamaikesi sanno che il loro paese non ha la sofisticazione di Glantri o Thyatis - e ne sono contenti. Troppa sofisticazione, dicono è sinonimo di decadenza. I combattenti di Karamaikos si considerano alla pari dei migliori combattenti di ogni altro paese.

I karamaikesi di discendenza traladariana sanno d'essere sopravvissuti al peggio di ciò che gli si poteva mandare contro, glielo dice la "Ballata di re Halav" - e che, un giorno, ritorneranno ad essere la più prosperosa e potente nazione della terra. Non è però un atteggiamento prepotente o arrogante, ma la tranquilla sicurezza di un popolo che sa la verità e che lavorando per essa ne attende il compimento.

La maggior parte dei cittadini di origine thyatiana che sono nati in Karamaikos sono anch'essi convinti di questo destino.

Perciò essere un karamaikese è sapere d'essere parte di una nazione destinata alla grandezza. E per essere un avventuriero di karamaikos dovete, anche voi, credere che ciò che fate farà compiere questo destino.

Gli avventurieri di Karamaikos non sono degli spacconi, che paragonano tutto ciò che trovano in altre terre alla loro o che deridono gli altri, ma hanno una tranquilla, testarda certezza che nessuno sia migliore di loro.

La cerimonia del taglio

I traladariani hanno un'usanza che è un importante parte del carattere nazionale di Karamaikos.

Chiamata la cerimonia del Taglio, si sviluppò nel villaggio di Marilenev (Specularum) ed era d'uso comune qui e nel

circondario nei secoli prima che Thyatis conquistasse Traladara. Da allora il miglioramento delle comunicazioni ha fatto sì che questa cerimonia si estendesse in tutto il paese. Quando arrivarono il Duca ed i colonizzatori thyatiani, essi appresero la cerimonia e la adottarono.

La cerimonia ha luogo più o meno così: Quando un giovane di Karamaikos si avvicina alla maturità, lui o i suoi genitori decidono che è giunto il momento del Taglio.

Poco dopo, durante una cena alla quale sono invitati tutti i famigliari o i capi del villaggio il giovane viene vestito con abiti da viaggio dai genitori. Il bordo del mantello viene tagliato e rimane sfilacciato a simboleggiare la sua condizione: quella di un povero viaggiatore.

Da quel momento il giovane viene considerato come un amico ma non come parte della famiglia. Deve farsi autonomamente strada nella vita fino a che la famiglia decida che egli è degno di fare parte del clan. Di solito il vivere alcuni anni lontano dal clan ed il partecipare in accettabili avventure o commerciare proficuamente è garanzia che il giovane è in grado di cavarsela da solo; quando i suoi genitori raggiungono questa conclusione, egli viene invitato ad un'altra cena durante la quale gli viene offerto un indumento che reca lo stemma o il segno del clan.

Questo indica che egli fa di nuovo parte della famiglia. Tutti i maschi tra i 14 e 19 anni (1d6+13) vengono Tagliati. (Generalmente è il giovane che si rivolge ai suoi dato che è giudicato imbarazzante che siano i genitori a farlo). Le giovani donne non vengono avvicinate dai genitori per effettuare la cerimonia, ma possono insistere che venga svolta anche per loro. L'essere Tagliati e vivere per alcuni anni lontani dalla famiglia è un buon modo, per una giovane di guadagnarsi il rispetto della famiglia.

Quando i thyatiani arrivarono a Karamaikos, videro nella cerimonia un modo per separare i degni dai fannulloni nelle loro famiglie ed adottarono l'usanza. Un giovane Tagliato che provenga da famiglia nobile non è considerato avere alcun titolo fino a che non viene invitato dalla famiglia a rientrare nei ranghi. Il Taglio è un'usanza umana, e non viene condivisa dai semi-umani di Karamaikos.



Uno scorcio del porto di Specularum, la celebre "Baia Specchio"

IL CALENDARIO NAZIONALE

Date importanti

Sul calendario, le seguenti date sono importanti per gli abitanti di Karameikos.

1 Nuwmont. L'inizio del nuovo anno. Grandi feste: la maggior parte delle attività sono chiuse, ci sono parate per le strade ed altre attività, soprattutto a Specularum. Quest'anno (DI 1000) 1 Nuwmont sarà anche il giorno della celebrazione del millenario dell'incoronazione dell'imperatore di Thyatis, e così le feste saranno ancora più grandi del solito.

1 Vatermont. Gli esattori locali e quelli del Duca raccolgono le tasse per il periodo che va da Sviftmont a Kaldmont dello scorso anno.

1 Thaumont. Questo è l'inizio ufficiale della primavera (non importa quale sia il tempo). La carovana degli gnomi parte tradizionalmente per Specularum in questo giorno. Questa è anche la data tradizionale dell'inizio della stagione dei viaggi per mare.

11 Thaumont. La carovana degli gnomi arriva a Specularum.

15 Thaumont. Conclusi i commerci, la carovana gnomesca tradizionalmente riparte a questa data.

1 Yarthmont. Gli esattori raccolgono le tasse per il periodo che va Nuwmont a Thaumont di quest'anno.

1 Klarmont. Questo è ufficialmente il primo giorno di primavera.

1 Felmont. Giorno delle bestie. Questo, è secondo la tradizione, il giorno in cui si svolge l'ultima battaglia tra Halav e gli uomini-bestia, e viene festeggiato in maniera chiavosa in tutta Karameikos. I partecipanti si vestono da uomini-bestia e girano per le strade e ci sono battaglie finte tra uomini-bestia e uomini, oltre che danze ed altri eventi che commemorano la battaglia. Vengono celebrati riti religiosi dalla chiesa di Traladara.

1 Fyrmont. Gli esattori delle tasse raccolgono i tributi per i mesi da Flaumont a Klarmont di quest'anno.

1 Ambyrmont. Questo è ufficialmente il primo giorno di autunno.

28 Sviftmont. Il compleanno del Duca. Feste a Specularum, simili a quelle per l'anno nuovo.

1 Eirmont. Gli esattori delle tasse raccolgono i tributi per i mesi da Felmont a Ambyrmont.

1 Kaldmont. Questo è ufficialmente il primo giorno d'inverno.

NUWMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20	27	
Soladain	7	14	21	28	

FLAUMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25(!)(?)	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20+	27	
Soladain	7	14	21	28	

FELMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24(!)	
Moldain	4	11	18	25+(!)	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-(!)
Loshdain	6	13	20	27(!)	
Soladain	7	14	21	28(-)	

SVIFTMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6(!)	13	20	27	
Soladain	7(?)	14+	21	28	

VATERMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4(?)	11	18+	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20(!)	27	
Soladain	7	14	21(?)	28	

YARTHMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20	27(!)	
Soladain	7	14+(e)	21	28	

FYRMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)+	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10(e)	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20	27	
Soladain	7	14	21	28	

EIRMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6(-)	13	20	27	
Soladain	7	14+	21	28	

THAUMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25(e)	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20	27	
Soladain	7	14(!)	21	28	

KLARMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16(?)	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-
Loshdain	6	13	20	27	
Soladain	7	14	21	28	

AMBYRMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24	
Moldain	4	11	18	25	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-(!)
Loshdain	6	13	20	27(-)	
Soladain	7	14	21	28(x)	

KALDMONT

Lunadain	1(o)	81/2	15(*)	221/2	
Gromdain	2	9	16	23	
Tserdain	3	10	17	24(!)	
Moldain	4	11	18	25(!)	
Nytdain	5	1q+	12 3q+	19 3q-	26 1q-(!)
Loshdain	6	13	20	27+(-)	
Soladain	7	14	21	28(x)	

Guida al calendario

(o) Luna nuova

1q- Quarto di luna calante

1q+ Quarto di luna crescente

1/2 Mezza luna

3q- Tre quarti di luna calante

3q+ Tre quarti di luna crescente

(*) Luna piena

(!) stella cadente - una cometa attraversa il cielo (probabilità 20%), in una direzione d'aiuto ai viandanti.

(e) eclisse - il sole scompare dietro alla luna per un numero di turni pari ad 1d6.

(?) nuova stella - una stella brilla in maniera particolare (probabilità 5%) o ne compare una nuova (probabilità 3%).

(-) manca una stella - una stella nota scompare improvvisamente (probabilità 10%).

(x) cataclisma stellare - attività celesti bizzarre fanno sì che il cielo cambi di colore per un giorno, o faccia brillare la notte, causando il panico tra la popolazione (probabilità 3%). Ogni forma di magia è inefficace in questo giorno.

IL POTERE POLITICO A KARAMEIKOS

A Karameikos il potere politico è suddiviso fra alcuni gruppi sociali ben distinti:

La nobiltà.

La famiglia reale e le famiglie nobili proprietarie di terre costituiscono il più potente gruppo di persone di Karameikos. I nobili sono estremamente ricchi ed hanno accesso ad una enorme quantità di manodopera. Il limite del loro potere sta nel fatto che la maggior parte di loro è di origine thyatiana e che la maggioranza dei loro sudditi è traladariana; questo fatto ne limita la potenza.

Le vecchie famiglie traladariane.

Prima che vi fosse una nobiltà thyatiana, esisteva una nobiltà traladariana a Specularum. Essa consisteva di numerose e ricche famiglie come i Marilenev, i Tornese ed i Radu. Le loro fortune declinarono rapidamente con l'arrivo, 30 anni fa, del Duca Stefano e non sono più riuscite ad ottenere il potere di un tempo. Queste famiglie ne sono conscie ed usano i loro considerevoli mezzi per cercare di riottenere il loro antico potere. Hanno numerosi seguaci ed adepti, come fossero dei nobili. La famiglia Marilenev è proprietaria delle terre adiacenti a Specularum; non è di per sé potente ma controlla una numerosa popolazione di contadini ed agisce a favore della famiglia Torenescu. La famiglia Torenescu ha molti membri nel governo della città di Specularum e può esercitare, attraverso questi elementi, una forte pressione politica. Il capo della famiglia Radu, Anton Radu, è anche capo della corporazione dei mercanti, la corporazione più potente di tutta Karameikos, e la famiglia Radu è una delle più potenti famiglie di mercanti del Granducato. Le altre influenti famiglie traladariane guardano a queste tre famiglie come loro guida o cooperano con esse quando è di loro utilità.

Le corporazioni.

A Specularum, vi sono numerose corporazioni (dette anche "gilde") che esercitano una certa quantità di potere. Vi sono corporazioni di mercanti, artigiani, boscaioli, carrettieri, tavernieri e di molte altre professioni; se dovessero cooperare (ad esempio scioperando finché una certa legge non venga approvata o cancellata) potrebbero paralizzare la maggior parte delle attività a Specularum ed in altre città.

Il clero.

Le chiese operano generalmente nell'interesse dei cittadini di Specularum.

Forniscono conforto, consigli filosofici, e tutta una serie di aiuti nel campo della morale. A volte però, si intromettono nella politica, attraverso i loro sermoni. Il popolo si fida del clero, e generalmente approva il suo giudizio su qualunque evento. Fortunatamente i capi delle chiese di Traladara e di Karameikos sono uomini ragionevoli, ma alcuni dei loro subordinati lo sono meno. Nel momento in cui un determinato gruppo volesse entrare nella scena politica un quinto centro di potere potrebbe intervenire.

I Militari.

L'ammiraglio Hyrakos, il capo delle forze armate, e la maggior parte dei militari d'alto grado sono devoti al Duca. Se Hyrakos dovesse cedere il posto o se uomini meno fedeli dovessero arrivare ad occupare posizioni elevate, i militari potrebbero diventare importanti attraverso la semplice minaccia di deporre la famiglia reale se i loro desideri non venissero esauditi. Con ciò vi abbiamo indicato i gruppi nei quali la maggior parte dei protagonisti può emergere.



La Famiglia Reale. Al Centro il Duca Stefano, a sinistra sua moglie Lady Olivia e a destra i figli: Lady Adriana, Lord Justin ed il giovanissimo Lord Valen.

RELIGIONE

I chierici, come avete visto, appartengono ad un certo numero di chiese. Karameikos ha tre culti nativi, e ci sono spesso dei chierici ambulanti che provengono da altre terre che appartengono ad altre fedi.

Le chiese di Karameikos hanno filosofie diverse. Sono tutte dedicate al rafforzamento dello spirito umano attraverso la meditazione e il rispetto di regole morali.

La chiesa di Karameikos

Immortali Adorati: Asterius, Pax Bellanica (Tarastia), Vanya, Valerias, Ilsundal, e Kagyar.

Queste sono le credenze della chiesa di Karameikos:

- (1) Gli atti di violenza, omicidio, furto, adulterio, il mentire ed il convivere senza essere sposati è peccato; questi peccati macchiano lo spirito del peccatore; e richiedono atti e cerimonie di purificazione (di severità diversa a seconda del peccato) per purificare lo spirito;
- (2) La mancanza di volontà di purificarsi è un peccato di per sé, punibile con l'allontanamento dalla chiesa con il risultato finale di rendere l'anima del peccatore non più purificabile;
- (3) Il ruolo di ciascuno nell'aldilà viene determinato dalla quantità di peccati compiuti al momento della morte;
- (4) E responsabilità dei membri della chiesa il diffondere la filosofia della chiesa tra i miscredenti e il portarne i benefici in terre lontane ed ostili.
- (5) L'uso della magia che non abbia le basi nel rituale della chiesa significa solo superstizione ignorante, e perciò l'uso di portafortuna, il leggere la mano e le foglie del tè ed i tarocchi non sono che sciocche superstizioni.

La maggior parte degli abitanti di origine thyatiana fa parte della chiesa di Karameikos; circa la metà di coloro che sono di discendenza mista lo sono; e molti abitanti di origine traladaria si sono convertiti alla filosofia "dello spirito senza macchia". In tutto circa il 25% della popolazione di Karameikos appartiene alla chiesa di Karameikos, e questa parte della popolazione comprende la maggior parte dei nobili terrieri e moltissime delle più importanti figure politiche.

Molti dei membri della chiesa, in special modo i convertiti recenti, non capiscono fino in fondo la sua filosofia. Questa filosofia sostiene che nessun peccato compiuto in questo mondo è tanto grande da non poter essere purificato con un atto di sacrificio e penitenza. Molti convertiti però ritengono di dover interpretare la regola nel senso di poter fare qualunque cosa tanto ci si potrà purificare, non importa quanto grande fosse il peccato.

Voi, come Master, dovete sapere quale dei vostri giocatori sono aderenti alla chiesa di Karameikos. Quando avranno commesso un atto discutibile, secondo le dottrine della chiesa, dovete ricordargli che dovrebbero cercare una forma di purificazione spirituale chiedendo consiglio ad un chierico.

Un peccato meno grave, per esempio il dire una bugia, potrebbe richiedere una cerimonia di purificazione non più complessa di qualche preghiera. Un peccato più grave - ad esempio il colpire qualcuno che non lo meritava - potrebbe richiedere un'intera giornata di preghiere e digiuno sotto la guida di un sacerdote della chiesa. Un peccato grave - ad esempio l'omicidio - potrebbe essere espiato non solo finendo in galera ma anche attraverso una cerimonia di purificazione nella quale ad esempio si richiama al peccatore di rischiare la vita per una causa che la chiesa ritiene degna.

Ovviamente questa è una grande opportunità per avventure nelle quali i giocatori si sentiranno molto coinvolti.

Non dimenticate che la chiesa di Karameikos esercita grande influenza sui suoi devoti. Il comune credente ha il terrore di venire separato dalla chiesa, dato che significherebbe accumulare peccati senza poterli purificare. Anche se chierici approfittatori non sono molto comuni, quelli che ci sono

possono chiedere forti somme e fare compiere strani riti di purificazione ai loro seguaci.

La chiesa di Traladara

Immortali adorati: Halav, Zirchev e Petra.

Queste sono le credenze della chiesa di Traladara:

- (1) Il ferire, l'abusare, l'uccidere ed il mentire sono peccati, compiuti per debolezza o per intrusione di spiriti malvagi o animaleschi;
- (2) I peccati sopra descritti dovrebbero essere puniti nel modo in cui i genitori puniscono i bambini; reclusione fisica, punizioni corporali e la perdita di certi diritti (anche la morte nei casi più estremi);
- (3) Il ruolo dell'individuo nell'oltretomba viene determinato dalla saggezza, dalla forza di carattere e dalla bontà di un individuo nel momento della sua morte;
- (4) Le relazioni tra uomini e donne sono materie private delle quali la chiesa non si occupa a meno che non si verifichino i peccati sopracitati;
- (5) L'uso di rituali magici come la lettura della mano e delle foglie del tè, l'uso di amuleti e così via non sono che la esternazione della curiosità umana nei confronti del mondo e della sua volontà di proteggersi dal male, e l'uso di tali strumenti di conoscenza viene a volte premiato dagli immortali con degli attimi di conoscenza sul futuro o sulla natura del mondo;
- (5) Gli avvenimenti trattati nella "Ballata di Halav" sono assolutamente veri; re Halav, la regina Petra e Zirchev sono ora degli immortali che guidano i giusti e puniscono i malvagi a Traladara/Karameikos e l'epoca d'oro di Traladara tornerà di nuovo.

La filosofia di base della chiesa di Traladara è che le persone non si dovrebbero fare del male le une con le altre, e che quando non fanno la comunità dovrebbe punire il peccato in proporzione al suo peccato. La loro filosofia non è molto più di ciò, ed è per questo che essa è adatta agli allegri e spensierati traladariani.

Il ruolo del chierico traladariano è di fornire consigli per i più giovani, basandosi sulla propria esperienza e sull'esempio del comportamento tenuto dagli eroi ne "La ballata di halav". I chierici traladariani, indirizzano i giovani, officiano matrimoni, predicano la filosofia della chiesa e cercano di promuovere la pace. A volte combattono per salvare delle vite in pericolo o per sconfiggere il male. Circa il 70% della popolazione di Karameikos appartiene alla chiesa di Traladara.

Il culto di Halav

Immortali adorati: Halav

Queste sono le credenze del culto di Halav:

- (1) Re Halav, morto sul campo di battaglia dello scontro finale tra uomini e bestie, è stato preso dagli immortali, fatto resuscitare, guarito e addormentato;
 - (2) Lo scopo degli immortali era di restituire Halav a Traladara quando sarà giunto il momento di restituire alla nazione l'antica gloria.
 - (3) Gli immortali hanno deciso che il momento è giunto, e che hanno mandato lo spirito di re Halav nel neonato Stefano Karameikos, in modo da farlo diventare il nuovo re Halav.
- Il culto si dedica all'idea che Stefano Karameikos trasformerà Traladara di eserciti per conquistare tutto il mondo. A dire il vero il primo obiettivo del culto è di convincere tutti, incluso il Duca Stefano, sulla verità della causa, e questo finora non è successo. Ciò li frustra, ma sono molto determinati. Anche se la maggior parte delle persone li ritengono dei pazzoidi, è un fatto che i loro chierici sono abili maghi. Ciò significa che essi ricevono aiuto e forza dagli immortali. Così anche se la

maggior parte della popolazione li ritiene matti, i chierici in genere sono molto interessati a questo culto.
Solo una piccola parte della popolazione appartiene al culto.

L'Ordine del Grifone

L'Ordine del Grifone, è un ordine militare della chiesa di Karameikos. Sia i chierici che i combattenti possono fare parte dell'ordine. Appartendere all'Ordine è un fatto di grande prestigio per un guerriero; i suoi membri sono costantemente impegnati in avventure, a favore della chiesa, della nazione e dell'uomo comune. Far parte dell'Ordine è un grande onore ed è per questo che ogni anno molti guerrieri tentano di accedervi. Gli aspiranti si presentano a Lord Olliver Jowett, Patriarca di Specularum, e dichiarano il loro intento. Il Patriarca assegna gli aspiranti ad un membro dell'Ordine, che verificherà la loro capacità di combattimento, gli porrà delle domande per verificarne la conoscenza della dottrina della chiesa e ne valuterà il carattere.

Per diventare un membro dell'Ordine del Grifone, un giocatore deve:

- (1) Avere una certa capacità di combattimento (essere cioè almeno del quinto livello);
- (2) Essere un devoto seguace della chiesa di Karameikos
- (3) Fare solenne giuramento di adempiere ai compiti dell'Ordine.

Queste sono le responsabilità di un membro dell'Ordine:

- (1) Il giocatore deve donare il 25% dei propri guadagni alla chiesa per tutto il periodo durante il quale egli farà parte dell'ordine.
- (2) Il giocatore deve obbedire ai dettami della chiesa per ciò che riguarda i peccati e le purificazioni.
- (3) Il giocatore deve accettare le missioni ed i doveri assegnatoli dal capo della chiesa o dai suoi superiori dell'ordine; queste missioni sono spesso avventure o missioni militari a favore dell'ordine, della chiesa o della nazione.

Ci sono una serie di benefici per i membri dell'Ordine:

- (1) Il giocatore può chiedere asilo in qualunque chiesa di Karameikos (la maggior parte dei chierici l'offrirebbero comunque ma questo diritto impone ai chierici di ospitare membri dell'Ordine che lo vogliono o meno).

(2) Il giocatore, a causa del rispetto e dell'ammirazione di cui gode l'Ordine, viene trattato da tutti come se fosse un cavaliere, non importa quale sia il suo reale rango sociale; perciò potrà essere ospitato da nobili e partecipare alle loro avventure.

(3) Il giocatore gode della compagnia degli altri membri dell'Ordine, che diventeranno suoi amici, dandogli consigli ecc.

I membri dell'Ordine portano un distintivo che ne dichiara l'appartenenza; può essere portato come una spilla sulla tunica o sulla cintura o in un altro posto meno in vista.

Un membro può rassegnare le dimissioni dall'Ordine in qualsiasi momento.

Altre filosofie

Ovviamente non tutte le persone appartengono ad una delle religioni più comuni di Karameikos. Gli avventurieri, in special modo, tendono a sviluppare dei loro culti particolari, che riflettono il loro modo di vita.

Il numero di coloro che non appartengono né alla chiesa di Karameikos né a quella di Traladara corrisponde a circa il 5% della popolazione.

Semi-Umani

Gli elfi Callarii venerano il Pantheon Elfico, composto da Isundal, Mealiden, Ordana e Theleris.

Oltre a loro la fondatrice del loro Clan, Dama Callarii, viene venerata come una santa.

I nani venerano Kagyar, che considerano come il loro creatore, mentre gli gnomi venerano Garal Glitterlode per lo stesso motivo.

Gli halfling del Granducato non hanno una vera e propria religione quanto una filosofia animista. Venerano la natura e ricordano le gesta degli Alti Eroi della loro gente in ballate e canzoni.

Goblinoidi

I pellervedi di Karameikos generalmente venerano la "Triade Oscura", formata dagli immortali malvagi Orcus, Leptar e Demogorgon.



Aleena Sherlane, nipote del Patriarca di La Soglia

LA LEGGE DEL DUCA

Parleremo ora dei crimini e delle loro punizioni a Karameikos.

La legge penale

Innanzitutto dobbiamo spiegare cosa è un crimine a Karameikos, e quali punizioni vengono inflitte per ogni classe di crimini. Ogni crimine è diviso in una serie di sottoclassi; queste classi vengono trattate più avanti. Nota: il termine "persona" indica anche elfi, nani e halfling.

Violenza. Attaccare qualcuno con l'intento di usargli violenza è un reato. La violenza è di tre tipi.

Violenza semplice è l'attaccare qualcuno con le mani nude o il minacciare qualcuno.

Violenza aggravata è l'attaccare qualcuno con una qualche forma di arma improvvisata come ad esempio una bottiglia o una sedia (questa è l'accusa più frequente dopo una rissa in una taverna).

Violenza letale è l'attaccare qualcuno con un'arma letale o con la magia.

Violenza semplice è un crimine di 1° classe, **violenza aggravata** di 2° classe e **Violenza Letale** di 4° classe.

Pericolo di vita. Esporre deliberatamente una persona ad un pericolo per la sua vita è un crimine. Questa accusa viene contestata quando la vittima ha rischiato di perdere la vita. L'incitare una folla alla violenza è un esempio di tale crimine. È un crimine di 4° classe.

Fugalevasione. Fuggire dalle autorità o evadere le conseguenze di un proprio crimine è di per sé un crimine di 6° classe.

Imbrogliare. Imbrogliare un'altra persona è un crimine (il gioco d'azzardo non è un crimine a meno che non vi sia stato un imbroglio). Viene punito come il furto; vedere più avanti sotto furto.

Omicidio. Togliere la vita ad un'altra persona o tentare di farlo è reato. Ci sono cinque categorie: Omicidio colposo, tentato omicidio - preterintenzionale, tentato omicidio - volontario, omicidio preterintenzionale, omicidio volontario.

L'omicidio colposo si verifica quando l'omicidio avviene per la stupidità o l'inosservanza di qualche norma da parte dell'omicida.

Omicidio preterintenzionale si ha quando qualcuno decide di uccidere preso da raptus o sotto l'influsso di liquori.

Volontario significa aver progettato e pianificato l'omicidio.

L'omicidio colposo è un crimine di 4° classe. Tentato omicidio preterintenzionale è di 5° classe. Tentato omicidio volontario è di 6° classe. Omicidio preterintenzionale è di 6° classe. Omicidio volontario è un crimine di 7° classe.

Diffamazione. Spargere notizie false e tendenziose su di una persona è un crimine. C'è da dire che si tratta di un crimine difficile da provare. L'accusa deve provare che le notizie sono false e che hanno danneggiato la reputazione della vittima. Si tratta di un crimine di 3° classe.

Evasione fiscale. L'evadere le tasse è un crimine. Viene

considerato come un furto con la corona come la parte danneggiata. Vedere il paragrafo sul furto.

Furto. Rubare soldi o merce ad un'altra persona è un crimine. La classe del crimine dipende dal valore dei beni rubati. Se il valore dei beni è meno di 10 mo è un crimine di 1° classe. Se si tratta di un valore tra le 11 e le 100 m.o. è di 2° classe. Da 101 a 1000 m.o. è di 3° classe. Da 1001 a 10.000 m.o. è di 4° classe e se si tratta di un valore superiore a 10001 m.o. viene classificato come crimine di 5° classe. **Tradimento.** Rivelare segreti di stato ad una potenza straniera, aggredire un membro della Famiglia Reale, la disobbedienza ad un ordine diretto del Duca o della Duchessa, l'ammutinamento e la disobbedienza da parte dei militari viene considerato tradimento. La maggior parte di questi crimini sono di classe 7. L'ammutinamento e la disobbedienza agli ordini in tempo di pace sono crimini di classe 6.

Le punizioni

Dopo aver visto i vari tipi di crimine, esaminiamo le punizioni relative.

Tipo di Crimine	Punizione Inflitta
Classe 1	Ammenda: 1d6 m.o. oppure galera: 1 gg oppure entrambi
Classe 2	Ammenda: 10d6 mo oppure galera 1d6 settimane oppure entrambi
Classe 3	Ammenda: 100 x 1d6 mo oppure galera 1d6 mesi oppure entrambi
Classe 4	Ammenda: 100 x 1d6 mo oppure galera 1 anno oppure entrambi
Classe 5	Ammenda: 5000 x 1d6 mo oppure galera 1d6 anni oppure entrambi
Classe 6	Ammenda: 10000 x 1d6 mo oppure galera 5 x 1d6 anni oppure entrambi oppure morte
Classe 7	Morte

Recidivi

I recidivi di crimini che vanno dalla 1° alla 3° classe ricevono punizioni via via più pesanti. Alla terza condanna il giudice infliggerà il massimo della pena prevista per il reato. Spesso il giudice cercherà di fare entrare il recidivo nell'esercito per insegnarli un po' di disciplina.

I recidivi di crimini di classe che vanno dalla 4° in su fanno esaurire in fretta la pazienza del giudice. Dalla seconda condanna ricevono la pena massima.

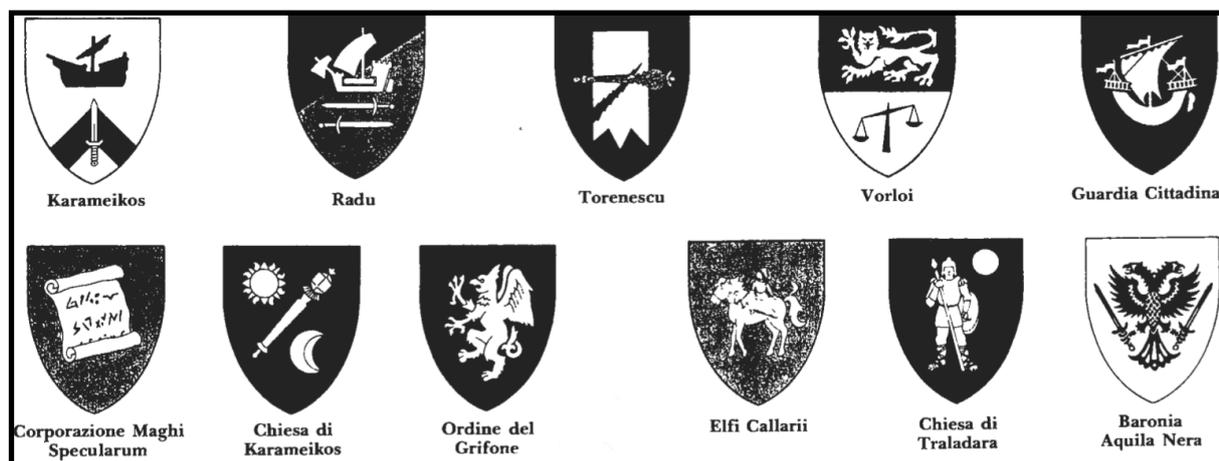
DISTINTIVI, MARCHI E STEMMI NOBILIARI

Molte delle grandi famiglie, delle corporazioni e degli ordini di Karameikos hanno un simbolo che li rappresenta. Nelle illustrazioni ne vedete alcuni.

Se il capo di una famiglia è un Signore terriero o più, l'insegna della famiglia viene chiamato stemma nobiliare. Se il capo della famiglia è un uomo libero o un Signore di corte, viene chiamato marchio. Se il disegno rappresenta una corporazione,

un'unità militare, un ordine religioso o altro viene chiamato distintivo, ma esso rappresenta sempre la stessa cosa - un simbolo portato su scudi e bandiere, su medaglie e fibbie per indicare l'appartenenza e la fedeltà ad un certo gruppo.

La maggior parte dei nobili terrieri hanno un sottoposto, l'araldo, il cui dovere è di conoscere gli altri segni, distintivi e stemmi nobiliari di Karameikos ed anche di altri paesi.



L'ECONOMIA DI KARAMEIKOS

Struttura dell'economia

Come funziona l'economia di Karameikos:

(1) Una persona lavora e riceve dei soldi come compenso. Le persone che lavorano a Karameikos si dividono in quattro categorie:

Contadini (coltivano la terra);

Salariati (lavorano per un datore di lavoro);

Proprietari (possiedono e fanno andare avanti un'attività, anche se sono gli unici lavoratori - gli avventurieri cadono in questa categoria);

Nobili (vivono con le tasse raccolte dal feudo o dalla baronia).

(2) Quattro volte l'anno vengono raccolte le tasse. Tutti, tranne i nobili ed alcuni contadini, pagano le tasse che sono uguali per tutti: il 25%.

I contadini che non vivono in un feudo o in una baronia, pagano le tasse agli esattori del Duca. Se appartengono ad un feudo o una Baronia pagano il 50% agli esattori del nobile. (La percentuale maggiore dipende dalla protezione che viene loro offerta dai soldati del nobile ecc.). Le tasse vengono normalmente pagate in natura. I membri di una famiglia lavorano spesso per un nobile (come servitori, o nei suoi campi) e questo conta come pagamento delle tasse.

I salariati ed i proprietari seguono lo stesso schema. Possono però solo pagare in danaro contante. Devono indicare agli esattori del Duca l'esatto ammontare anche se pagano ad un nobile.

I nobili che raccolgono i tributi ne versano il 20% al Duca, ma il Duca può anche richiedere dei soldati o che vengano effettuati dei lavori nel feudo, tutti a spese del nobile.

Se avete il D&D® Companion, le regole sull'amministrazione dei territori sono in vigore; la proporzione delle entrate di cui sopra è uguale a quella della guida sull'amministrazione. (In altre parole, una famiglia di contadini in una zona agricola pagherà l'equivalente di 13 m.o. al mese, pari al 50% del loro

potere d'acquisto).

(3) I tributi raccolti vengono spesi per le forze armate, per creare strade, per la manutenzione di Specularum, per l'appannaggio della Famiglia Reale e per i salari dei ministri.

(4) Vengono imposte tasse sui commerci. A Karameikos il 5% dell'ammontare di una transazione va al Duca su base quadrimestrale. Queste imposte vengono anch'esse usate per i motivi del punto (3). Esse non vanno mai ai governanti locali. La dogana raccoglie una tassa pari all'1% del valore della merce importata; questo è l'ammontare che il commerciante paga per vendere la merce ad un commerciante locale. Una volta che il commerciante inizia a vendere la merce, viene imposta la tassa del 5%.

La Moneta

Se sapete qualcosa di economia medievale saprete che il mondo di D&D® ha molto più oro di quanto non ne avesse il mondo medievale europeo e questo si verifica in quanto il mondo di D&D® è anche molto diverso da un punto di vista geologico. Come detto vi è molto più oro, ma esso vale anche molto meno; la moneta d'oro con cui una famiglia medievale europea poteva sopravvivere dei mesi, qui vale come pochi spiccioli. (Ciò non significa che la vita sia più facile per i contadini di Karameikos).

A Karameikos, il pezzo d'oro è chiamato il "reale". Sul dritto vi è un profilo di re Halav, con l'elmo da guerra; sul rovescio, le iscrizioni "Granducato di Karameikos", "Gloria in tutti gli atti" ed "Un reale". Il pezzo d'argento si chiama "crona". Sul dritto vi è il palazzo di Specularum; sul rovescio vi sono le iscrizioni, "Granducato di Karameikos" e "Una Crona". Il pezzo di bronzo è chiamato kopec. Sul dritto è rappresentato il grande lupo delle foreste; sul rovescio ci sono le (ovvie) scritte "Granducato di Karameikos" e "Un kopec".

DESCRIZIONE GEOGRAFICA

L'Orografia

L'intera frontiera settentrionale de Granducato è montagnosa. Una linea continua di montagne fa da confine a nord.

La stessa catena montuosa, viene chiamata con diversi nomi, in posti diversi. Nel Karameikos occidentale, sono le montagne Cruth. Nel Karameikos centrale, sono le montagne Altan Tepes, e lì, la catena si allarga con una parte che continua a nord e l'altra che va verso sud-est.

Queste montagne sono ricoperte di fitte foreste, che tendono a diradarsi man mano che si sale di quota. L'altezza media delle montagne è di circa 1400 metri, anche se ve ne sono di molto più alte.

A sud di questa catena montuosa, trovate chilometri e chilometri di colline - anche loro ricoperte da fitti boschi. Nella parte occidentale di Karameikos, il terreno collinoso si estende per circa 6 ore di cammino fino al golfo di Halav; nella parte orientale di Karameikos, le colline più meridionali arrivano fino a 30 chilometri dalla costa.

La restante parte del Granducato è prevalentemente pianeggiante, a volte interrotta da basse colline.

La parte più occidentale delle pianure (le pianure di Cruth di Karameikos occidentale) si trova a circa 400 metri sopra il livello del mare; le pianure a sud delle montagne delle Cime nere sono a circa 250 metri sopra il livello del mare.

Le terre emerse

Karameikos è una delle nazioni più ricche di foreste del mondo. Nelle parti settentrionali del Granducato, foreste di pini coprono le montagne e le colline. Più a sud si va e più si incontrano alberi di dimensioni maggiori, soprattutto querce; nella parte meridionale della foresta di Dymrak nel Karameikos Orientale, la foresta è composta solamente da enormi querce secolari. Vi sono tre grosse foreste a Karameikos. Ad ovest, vicino al confine, c'è la foresta chiamata Riverfork e quella di nome Achelos; queste foreste sono, in larga parte, inesplorate, e disabitate dagli umani (eccetto che per i fortunati soldati che sono di guarnigione nella rocca di Riverfork) esse inoltre sono cupe e piene di pericoli.

Nella parte centrale di Karameikos vi è la foresta di Radlebb, abitata dalla gran parte degli elfi Callarii. E meno pericolosa della foresta occidentale ma, anche qui, i pericoli non mancano.

Nella parte sud-orientale di Karameikos c'è la più grande foresta del regno, quella di Dymrak. Essa si estende dai confini della baronia di Kelvin fino al confine con Thyatis. È una foresta di alberi enormi, ed è popolata da numerose tribù di non-umani - in maggioranza violenti, con esclusione degli elfi Vyalia.

Il resto di Karameikos consiste in zone pianeggianti contenenti sia zone adatte per l'agricoltura che sprazzi di foreste; è in queste zone che gli umani preferiscono insediarsi.

Vi è una palude a Karameikos: la palude Funesta, vicino al confine occidentale. È una zona malsana composta da alberi in

putrefazione e vegetazione morente. Insetti portatori di malattie e strani animali ne infestano le acque. Anche di giorno lo spettacolo è spettrale e cupo. La parte sud-occidentale della palude, guarda caso, fa parte della Baronia dell'Aquila Nera.

Vi è anche una zona di brughiere nella nazione: a nord-est della Baronia di Kelvin. Queste brughiere sono zone di pianura con colline appena marcate dove la vegetazione è scarsa; piccoli fiumi si intersecano con limitate zone di palude dove, sia uomini che animali, possono scomparire in poco tempo inghiottiti dalle sabbie mobili. Anche questa è una zona stregata, dove si possono sentire strani ululati durante la notte e dove niente appare amichevole o confortante il giorno.

Le acque

La mappa indica diversi fiumi che attraversano la nazione. Nella parte occidentale di Karameikos, i fiumi Cruth, Magos, Gustos ed Achelos scendono dalle montagne di Cruth.

A circa 20 chilometri a nord del confine della Baronia dell'Aquila Nera, si riuniscono per formare il grande fiume Achelos. Questo fiume si allarga e rallenta la sua corsa uscendo dalle foreste e si va ad immettere nella Palude Funesta da dove passa per finire nel golfo di Halav.

Nella parte centrale ed orientale di Karameikos, il fiume Ventoso scende dalle montagne delle cime nere, mentre i fiumi Altosbocco e Scendimonti provengono dalle Altan Tepes. Si uniscono vicino a Kelvin, e continuano (come fiume Altosbocco) fino al mare. I nomi Ventoso, Scendimonti ed Altosbocco sono stati conati dai colonizzatori thyatiani. Questi fiumi hanno nomi più antichi, rispettivamente Wufwolde, Shutturga e Volaga, che vengono ancora usati dai traladariani. La nazione ha anche molti altri piccoli fiumi che non sono segnati sulla carta. Ogni volta che avete bisogno, per l'avventura, di un fiume o di una baia aggiungeteli pure. Potete essere certi che nessuna comunità numerosa e tanto meno una città sarà distante da un fiume.

Altre caratteristiche geologiche

I metalli

Le miniere sono numerose sulle montagne di Wufwolde (specialmente miniere di nani e gnomi); il ferro viene qui estratto in grandi quantità, così come una piccola quantità di metalli preziosi. Si sa che esiste l'oro nella zona meridionale delle montagne di Altan tepes, e molti hanno cercato di impiantarvi delle miniere. Alcuni hanno avuto un grande successo; la maggioranza ha trovato la morte per mano dei non-umani che infestano quelle zone.

Le caverne

Infine, ci sono molte caverne e complessi sotterranei a Karameikos, specialmente nelle montagne delle Cime nere e nei monti Wufwolde. Le caverne sono, ovviamente, i luoghi ideali dove ambientare incontri con popoli perduti, gruppi di banditi, ed antichi mostri in letargo.

LA SOGLIA

Un posto da chiamare "casa".



La Soglia è la città nella quale (per le ragioni più disparate) si troveranno i personaggi all'inizio della campagna.

Da molti considerata come "l'ultimo baluardo della civiltà nelle terre selvagge del Gran Ducato", la città è una meta molto frequentata da avventurieri di ogni genere, data la sua posizione geografica ai piedi delle montagne e l'abbondanza di rovine e ruderi di ogni genere che si trovano nei paraggi.

Governante: Il patriarca Sherlane (Barone Halaran)

Popolazione: 5000

Leggi: All'interno dei limiti cittadini, non può essere lanciata alcuna magia. Le punizioni per i colpevoli sono di medio livello, e aumentano di severità per ogni ulteriore infrazione. In città possono essere portati solo pugnali, spade e bastoni; le armi proibite vengono ritirate alle porte della città dove viene fornita una ricevuta per poterle ritirare all'uscita. Anche se il portare un'armatura non è proibito dalla legge, le guardie cittadine interrogheranno ripetutamente chi ne viene scoperto in possesso su quali siano i suoi affari in città; se il giocatore sta uscendo dalla città allora tutto bene ma, se il personaggio non si convince a depositarla, dopo qualche ora le guardie lo riterranno un poco di buono e lo preleveranno per interrogarlo. Le guardie sono in maggioranza del primo livello; ci sono anche dei sergenti del terzo livello (Arthol); se i giocatori disobbediscono alle autorità locali, il patriarca Sherlane e sua figlia Aleena intervengono personalmente (con degli amici molto potenti se necessario; essi non tollerano dei criminali nella loro città).

Note:

La Soglia è una città molto grossa in rapporto alla popolazione. Eccetto che per l'isola di Fogor, non è la solita città disordinata e sporca; per ordine del Barone Halaran, nessuna casa può essere costruita entro 15 metri da un'altra, ed è per questo che La Soglia si estende su una superficie ampia, con belle case circondate da giardini e recinti per gli animali domestici. Sulla mappa sono segnati:

I pescatori.

Questo è un piccolo (1000 abitanti) villaggio di pescatori di fronte al lago Ventoso.

L'isola di Fogor.

Quest'isola venne abitata prima che entrasse in vigore il decreto relativo allo spazio minimo tra una casa e l'altra ed è perciò simile a qualunque altra città - squallida, strade strette e

molte opportunità per i criminali. Ci sono molti commerci fiorenti, alcuni legali ed altri meno. La guardia cittadina non si spinge oltre il ponte per andare all'isola di Fogor quando cala il sole.

I boscaioli.

C'è un accampamento di boscaioli nei boschi vicini alla città; vi abitano circa 1000 boscaioli. Il campo ha la sua segheria, che ha sostituito quella vecchia (vedere più avanti).

La vecchia segheria.

Nella parte settentrionale di Fogor c'è la vecchia segheria che fu distrutta da un incendio circa 15 anni fa. Le rovine dell'edificio sono ancora in piedi dato che nessuno si è mai preso la briga di demolirle del tutto. Le rovine sono ora il covo di alcuni insetti giganti che devono essere periodicamente eliminati.

Le rovine.

A nord di La Soglia, sulla parte occidentale del lago ci sono le rovine di un'antica città; restano in piedi alcuni muri di pietra, ed alcuni resti di fondamenta di case. Ci sono anche, ma sono difficili da trovare, delle aperture che portano in sotterranei ancora percorribili. Si tratta dei resti di un villaggio di centinaia di anni fa, ma nessuno a La Soglia sarebbe in grado di riconoscerne l'origine.

La rocca di Tarn.

Questo è il castello del Barone Halaran, una piccola, robusta fortezza con un singolo muro di cinta e quattro torri con all'interno uno spazioso maniero. Il maniero ha un sotterraneo dove si tengono i prigionieri.

Municipio.

Questo è un grande edificio nel centro della città. E qui che si svolgono le riunioni cittadine, ed è qui che vengono tenute le armi illegali, inoltre qui vengono condotti i processi e si svolgono le feste.

Lo sbarramento e la diga.

La diga è stata costruita per impedire alle navi di navigare oltre La Soglia; il Barone ritiene che ci sia un diritto esclusivo dei residenti di La Soglia. Lo sbarramento è usato dai pescatori di La Soglia; esso può essere rimosso, quando arrivano i tronchi dall'accampamento dei boscaioli sul lago Ventoso.



Una delle vie di La Soglia durante un giorno di mercato

CREARE I PERSONAGGI

Se volete creare dei personaggi di Karameikos, usate le seguenti regole. Se no, leggetele in ogni caso - esse includono alcune note e regole speciali che possono essere d'interesse ai giocatori ed al Master.

Create il vostro personaggio - con i suoi punteggi, punti ferita, soldi ed allineamento - esattamente come descritto nel regolamento base. Una lista di nomi ed alcune note sulle differenze tra i nomi traladariani e thyatiani vengono in seguito elencati, per aiutarvi.

Non usate il titolo del livello del vostro personaggio. Ad esempio se è un Mago del 1° livello scrivete "Mago 1° livello", non "Medium".

A Karameikos, ci sono solo pochi titoli - sono designazioni ufficiali elargite dalla corona, dalla chiesa o da un'altra, potente, organizzazione. Mentre compirete delle avventure a Karameikos non userete i titoli che usate normalmente in D&D®.

PROFILI DEI PERSONAGGI/UMANI

Ora vediamo di determinare da dove proviene il vostro personaggio - quale sia il "borgo natio" ed il livello sociale della famiglia.

Livello sociale della famiglia

Tirate i dadi percentuali (1D100) e confrontate il risultato con la tabella che segue. Ciò vi dirà il livello economico della famiglia da cui il vostro personaggio proviene.

01-30	Squatrinata
31-60	Modesta
61-75	Dignitosa
76-85	Benestante/Senza titoli nobiliari
86-95	Benestante/Con titoli nobiliari
96-97	Ricca/Senza titoli nobiliari
98-99	Ricca/Con titoli nobiliari
00	Famiglia reale

Nota importante: Quando tirate i dadi per il livello sociale della vostra famiglia, scrivete il numero che avete ottenuto; lo userete di nuovo tra poco.

DEFINIZIONE DI LIVELLO SOCIALE

Squatrinata: La famiglia è poverissima. La maggior parte dei suoi membri vivono facendo umili lavori. I membri della famiglia crescono ignoranti, e lavorano tutta la vita per qualcuno. I soldi inizialmente posseduti dal vostro personaggio rappresentano l'intero patrimonio della famiglia, accumulato faticosamente, preso in prestito o anche rubato, e la famiglia spera che il personaggio riesca a diventare ricco nel corso delle sue avventure per poterli poi aiutare. La famiglia non possiede proprietà alcuna, non ha praticamente alcun tipo di bene e vive in un tugurio; i famigliari vivono indossando abiti logori, senza scarpe e non dispongono di armi migliori di un coltello od un forcone.

Modesta: la famiglia è povera. Può darsi che possieda un terreno e che vi ci abiti, ma non riesce a passarsela molto bene. I membri della famiglia fanno lavori che offrono poco guadagno. I soldi con cui un personaggio inizia rappresentano i risparmi di parecchi anni ed anche qui, la famiglia spera in una futura ricchezza per l'avventuriero. La famiglia vive in una casa molto modesta; hanno pochi vestiti e raramente hanno buone scarpe o equipaggiamento da viaggio; il capo famiglia potrebbe avere una spada ma la maggior parte dei famigliari si dovrebbe accontentare di coltelli ed archi.

Dignitosa: La famiglia non è ricca ma non soffre per le privazioni. Può essere proprietaria dei terreni sui quali abita. Fa una vita dignitosa con occasionali periodi di prosperità o difficoltà economica. I soldi iniziali del personaggio rappresentano l'ammontare che essa dà a ciascun giovane della famiglia che si "Taglia". Essa spera che il personaggio si dimostri degno d'essa durante gli anni di lontananza. Vive in una casa dignitosa; i membri indossano abiti (incluse le scarpe) di normale fattura, dispongono di equipaggiamento da viaggio e (spesso) di un abito per circostanze speciali; la maggior parte dei famigliari si può permettere un'arma di propria scelta.

Benestante/Senza titolo nobiliare: La famiglia è benestante. I famigliari non devono sopportare privazioni economiche. Generalmente è proprietaria del terreno su cui vive ed anche di altre terre e facilmente avrà dei domestici. Se la passa bene, normalmente commerciando o gestendo dei terreni agricoli; può anche darsi che un membro della famiglia sia un professionista d'alto livello. I soldi iniziali del personaggio rappresentano la parte che la famiglia offre a ciascun giovane che si sottopone al "Taglio", e non rappresenta una cifra rilevante per il bilancio familiare. Essa spera che il personaggio sappia mantenere alto l'onore della famiglia durante gli anni di lontananza. Molti membri della famiglia hanno armadi forniti di ogni genere di abbigliamento e possono acquistare le armi che desiderano. (Ciò non significa però che il personaggio potrà avere dei soldi iniziali extra).

Benestante/Con titolo nobiliare: Questa è la stessa che benestante/senza titoli nobiliari, eccetto che il capo famiglia ha un titolo ottenuto dal Duca Stefano o da qualche altro importante personaggio. Avrà il titolo di Lord (Milady) o Patriarca (Matriarca). Un Lord sarà il proprietario di ampi appezzamenti di terra e nelle comunità che ivi vi sorgono o svolgerà i propri compiti alla corte del Duca Stefano. Un Patriarca sarà il capo di una chiesa o un chierico itinerante di grande importanza all'interno della chiesa.

Ricco/Senza titoli nobiliari: Questo è lo stesso di Benestante/senza titoli nobiliari solo che la famiglia è ricca - ad esempio proprietaria di una compagnia di trasporti marittimi o capo di una comunità. Il Master dovrà decidere la provenienza familiare del personaggio scegliendola tra quelle in questo Atlante. Potrebbe, ad esempio, decidere che il personaggio proviene dalla famiglia Torenescu di Specularum, un clan molto potente ma senza titoli.

Ricca/con titoli nobiliari: Questa è la stessa di ricca/senza titoli nobiliari solo che la famiglia è più numerosa ed importante. Il capo della famiglia sarà un Barone o un generale al servizio del Duca. Il Master deciderà da quale famiglia il personaggio proviene scegliendola tra i vari clan. Potrebbe ad esempio, decidere che proviene dal clan Kelvin di Kelvin o dai Vorloi di Specularum e del villaggio di Vorloi.

Famiglia reale: Il personaggio proviene dalla famiglia del Duca. Il Master deciderà quale legame il personaggio ha con il Duca. Potrebbe decidere, ad esempio, che il personaggio è il figlio maggiore del Duca, o il secondo figlio, o il nipote del Duca. Il personaggio avrà da poco subito il "Taglio" e così non potrà dipendere dalla famiglia reale per una eventuale assistenza. Se il personaggio viaggia con il proprio nome, può rischiare d'essere rapito o UCCISO.

Traladariano o Thyatiano.

Ora che conosciamo il livello sociale della famiglia del vostro personaggio, possiamo determinare se la famiglia è di composizione traladariana o thyatiana. Se pensate di non conoscere abbastanza Karameikos per scegliere l'origine etnica della vostra famiglia, tirate i dadi percentuali (1D100) ed aggiungete la metà del numero che avete fatto per ottenere il livello sociale della vostra famiglia arrotondando per difetto). Per esempio se avete ottenuto 67 per il livello sociale, tirerete i dadi percentuali (1D100) ed aggiungerete 33 al totale. Confrontate il risultato con la seguente tabella per determinare la vostra famiglia d'origine.

(1D100 più 1/2 del tiro precedente)
01-70 Traladariana
71-90 Mista
91+ Thyatiana

Se risultate traladariani, la vostra famiglia è in maggioranza traladariana, ed i vostri parenti prossimi sono traladariani. Se il risultato è thyatiano, la vostra famiglia è perlopiù thyatiana ed i vostri parenti prossimi thyatiani. Se il risultato è misto, la vostra famiglia è composta elementi di entrambe le etnie; il Master deciderà la composizione esatta della vostra famiglia, ma normalmente avrete un padre thyatiano (probabilmente un ex-militare) ed una madre traladariana, con parenti di entrambi i popoli. Se, ottenete un risultato di 00 (Famiglia siete automaticamente thyatiani.

Città natale

Infine, vediamo di determinare da dove provenite. Anche in questo caso se ritenete di non conoscere abbastanza Karameikos, o se il vostro Master lo preferisce, potete fare nel seguente modo: nella tabella seguente tirate 1d20 ed aggiungete gli eventuali modificatori tra quelli indicati. Il risultato è il luogo d'origine del vostro personaggio. Ricordate che se siete un personaggio della famiglia reale siete automaticamente di Specularum.

Il Master ha sempre la facoltà di scegliere l'origine del vostro personaggio, e lo farà quasi sicuramente se siete un personaggio benestante.

(Tirate 1d20, aggiungete i modificatori)

01-03 Baronia dell'Aquila Nera
04-10 Borgo (Scegliete quale)
11-13 Villaggio/città (Scegliete quale)
14-16 Kelvin
17+ Specularum

Modificatori:

Un chierico	+2
Un mago	+4
Di famiglia benestante	+2
Di famiglia ricca	+4
Di famiglia molto ricca	+6

Spiegazione della tabella

Il posto che avete ottenuto è la città di provenienza del vostro personaggio. Eccovi alcune note sui risultati:

Baronia dell'Aquila Nera: Il personaggio è cresciuto nell'orrenda baronia governata dal Barone Ludwig von Hendriks. Se è di allineamento neutrale o legale, egli è scappato con successo dalla baronia al tempo del suo "taglio", ma la sua famiglia vive ancora lì. Se invece è di allineamento caotico, egli è probabilmente al servizio o parente del Barone dell'Aquila Nera.

Borgo: Il personaggio è cresciuto in uno degli innumerevoli borghi sparsi per Karameikos. Con il permesso del Master, egli

può decidere da quale proviene.

Villaggio/città: Il personaggio è cresciuto in uno dei numerosi villaggi o in una città di Karameikos. Con il permesso del Master, può decidere quale esso sia scegliendolo tra quelli sulla mappa.

Kelvin, Specularum: Il personaggio è cresciuto nella città in questione.

PROFILI DEI PERSONAGGI SEMI-UMANI

Le comunità semi-umane non sono così numerose e diverse come quelle umane e così è più facile tracciarne un profilo.

GLI ELFI

Livello sociale della famiglia

Anche se gli elfi hanno strutture sociali complesse il "livello sociale" non è un elemento importante della loro struttura. La professione dell'elfo, e la maniera nella quale le professioni sono tra loro collegate ed utilizzate per il bene di un clan, sono l'elemento basilare della struttura sociale elfica.

Perciò la maggior parte degli elfi di Karameikos sono "comuni" elfi cioè elfi che fanno la propria professione: cacciatori, pescatori, esploratori ecc. Dato che alcune famiglie sono i "Signori" della comunità sono esse che coordinano le attività del clan.

Nessuno degli elfi a Karameikos, vive in povertà o nel lusso. Per gli standard umani, tutti gli elfi sono "benestanti".

(1D100)
01-90 Comune
91-00 Signore

Etnie

Vi sono due tipi di elfi a Karameikos.

Quelli che più normalmente si possono incontrare sono i *Callarii* - elfi svegli ed energici che vivono nelle foreste centrali.

Vi è un'altra comunità di elfi a Karameikos, il clan *Vyalia*.

Non diamo molte informazioni su questo clan, in questa sezione, dato che quella parte di Karameikos è quasi del tutto inesplorata. Se vi capitasse di ottenere un personaggio *Vyalia* il Master vi darà delle informazioni sulla vostra comunità natale.

(1D100)
01-95 Callarii
96-00 *Vyalia* (Opzione del Master).

Città Natale

Siete liberi di scegliere la provenienza del vostro elfo (con l'assenso del Master). I boschi in cui sono frequenti gli elfi sono numerosi e sono segnati sulla mappa. Il vostro personaggio probabilmente sarà cresciuto in quei boschi. Potete anche scegliere la residenza attuale del vostro personaggio. Molti guerrieri elfi hanno servito nella guardia elfica del Duca Stefano a Specularum ed ora vivono come mercenari ed avventurieri.

I NANI

Livello sociale della famiglia

I nani hanno nelle loro comunità una struttura sociale simile a quella umana. Essi però tendono ad una maggiore solidarietà che gli umani, di modo che non esiste tra loro una classe di "Squatrinati".

Tirate per il livello sociale di un nano nella seguente tabella:

(1D100)

01-30 Modesto
31-60 Benestante
61-95 Ricco
96-97 Molto ricco
98-00 Dominante

La comunità di Altomonte è composta di minatori, mercanti ed artigiani, e le fortune dei ricchi sono costruite sulla vendita di bellissimi oggetti.

Tra i nani di Altomonte, le famiglie degli apprendisti o dei soldati che proteggono la comunità tendono ad essere di livello *modesto*.

Le famiglie degli artigiani o minatori, ufficiali e mercanti che accompagnano l'annuale carovana di gnomi sono generalmente *benestanti*.

Le famiglie dei maestri artigiani sono *ricche*.

Le famiglie dei maestri artigiani di eccezionale abilità tendono ad essere *molto ricche*.

I capi famiglia maschili e femminili della famiglia Fortefondo di Altomonte possono usare il titolo di Lord e Milady.

Città natale

Tutti i nani di origine Karameikesa provengono da Altomonte. Con il permesso del Master, il vostro personaggio potrà essere originario di un'altra comunità, magari di una città abitata principalmente da umani.

Il nano avventuriero

Gli artigiani ed i mercanti di Altomonte non vedono di buon occhio che i loro figli vadano cercando avventure. Perciò un avventuriero nano non riceverà benefici economici dalla propria famiglia finché non ritorna (definitivamente) tra la sua famiglia e nella comunità.

GLI HALFLING

Livello sociale della famiglia

Tirate sulla seguente tabella per determinare lo status sociale della vostra famiglia:

(1D100)

01-20 Squattrinato
21-50 Modesto
51-95 Benestante
96-00 Ricco/Senza titoli nobiliari

Città natale

Potete ora, con il permesso del master, scegliere la vostra città natale.

ALTRI TRATTI CARATTERISTICI

Avete ora creato il vostro personaggio e conoscete gli aspetti principali d'esso. Eccovi alcune considerazioni finali sul vostro personaggio.

I nomi

Di seguito troverete alcune indicazioni per i nomi dei personaggi del Granduca to di Karameikos.

Non siete, ovviamente, obbligati a seguirle. Essi, però, vi offrono un'indicazione su ciò che è normale per i vari umani (e non) del Ducato.

Umani thyatiani

I personaggi di origine thyatiana tendono ad avere dei nomi reminescenti quelli classici romani e bizantini: Varis (Varia), Alexander (Alexandra), Livius (Livia), Valerius (Valeria), Titus (Tita), Claudius (Claudia), Anastasius (Anastasia) ecc.

I loro cognomi tendono ad essere alti sonanti e forti: Karameikos, Penhaligon, Korrgan ecc.

Umani traladariani

I personaggi di origine traladariana hanno nomi dal forte sapore orientale o centro europeo. Ad esempio:

Nomi maschili: Boris, Dimitri, Fyodor, Grygory, Ilya, Ivan, Mikhail, Pyotr, Sergei, Stephan, Yakov, Yuri.

Nomi femminili: Anya, Darya, Ecaterina, Ilyeana, Irena, Katarina, Kuzma, Magda, Misha, Petra, Sula, Zandra.

I cognomi possono essere creati aggiungendo un certo numero di suffissi a certi nomi. Tra questi suffissi vi sono: -os, -ov, -ev, -evich, -escu, ecc. Ad esempio: Ivan diventa Ivanov; Dmitri diventa Dmitros

Elfi

Gli elfi karameikesi hanno generalmente solo il nome, un qualcosa di lirico ed unico. Ad esempio (Maschili) Thalaric, Allandros, (Femminili) Sythandria, Stellara.

Nani

I nomi dei nani hanno un suono duro e pesante. I cognomi derivano da atti compiuti in battaglia o da particolari abilità. Esempi sono: (maschili) Thoric, Boldar, (femminili) Friya, Brunna.

Esempi di cognomi: Rompiscudo, Fortefondo (Il Clan principale di Altomonte)

Halfling

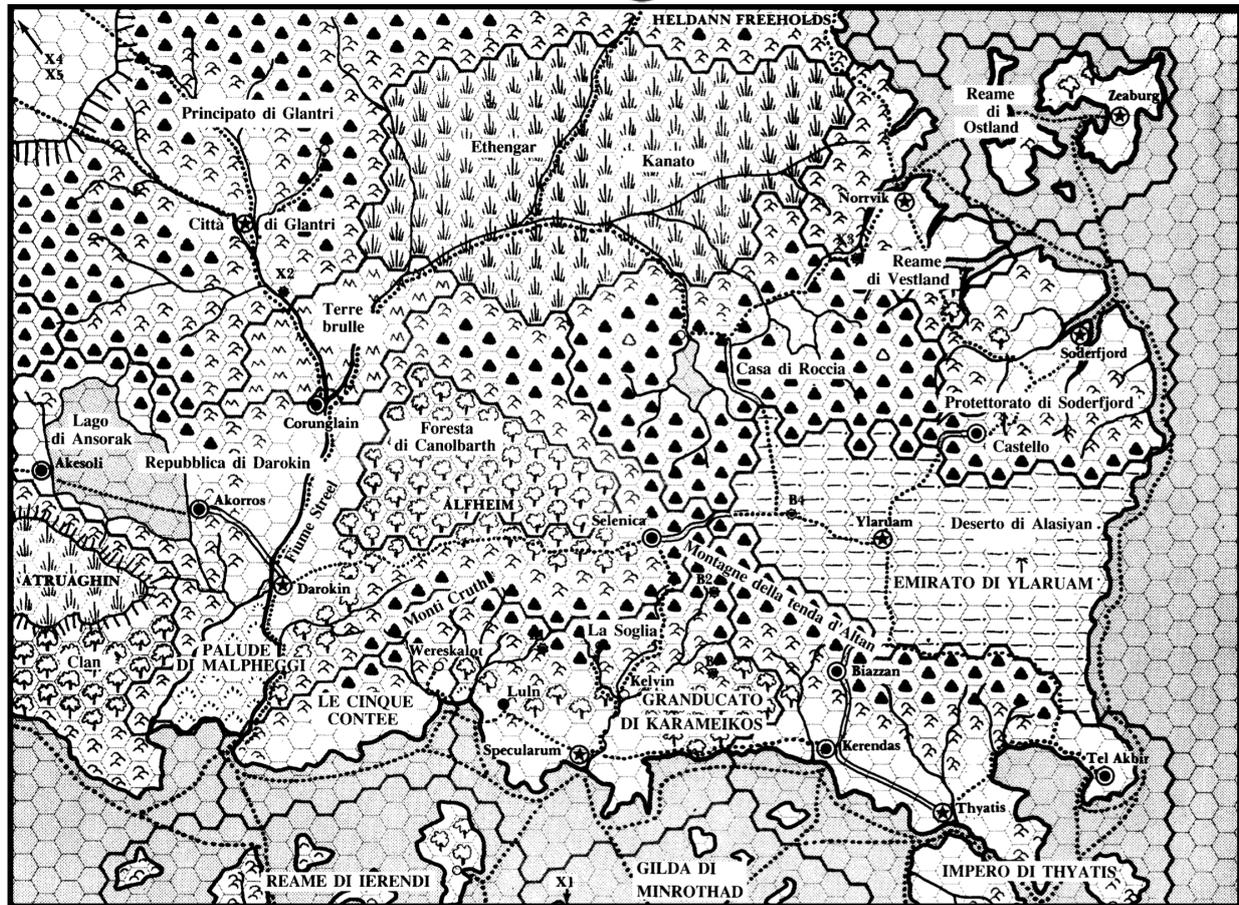
I nomi degli halfling sono uguali ai nostri.

I cognomi hanno delle sillabe speciali e descrivono le caratteristiche o la professione della famiglia.

Un esempio potrebbe essere Gigi Grantavola (una famiglia di buone forchette) o Anna Fortemonte (una famiglia con una casa ben difesa situata su di una collina).



MYSTARA



Principato di Glantri

Glantri è una magocrazia, cioè principi e principesse che reggono le sorti dello stato sono tutti maghi di alto livello. Quasi tutti vivono nella città di Glantri sebbene ciascuno di essi abbia un castello nascosto in qualche landa sperduta. In realtà i governanti occupano la maggior parte del loro tempo nella ricerca di nuovi incantesimi piuttosto che nelle occupazioni di governo. La maggior parte delle decisioni sono lasciate ai vari consigli degli anziani e agli amministratori della corona. Principi e principesse non si fidano l'uno dell'altro e vivono in uno stato di tregua instabile. Comunque, nel caso di una invasione nemica o di una rivolta, essi dimenticano le precedenti divisioni per fronteggiare il pericolo. In casi estremi possono eleggere tra di loro un "dittatore" (che resta in carica un anno).

Khanato di Ethengar

Gli Ethengar sono pastori nomadi di cavalli, vacche e capre. Sono divisi in piccoli clan famigliari. Di solito questi clan sono in continuo e reciproco conflitto ma di tanto in tanto compare sulla scena un leader (Khan) che unisce il popolo di Ethengar in una forte nazione. Purtroppo con la morte del Khan difficilmente si trova un erede di tale carattere da essere in grado di tenere gli Ethengar uniti, cosicché i clan si separano di nuovo e ritorna alle tradizionali scaramucce. La loro cultura ricorda molto quella delle popolazioni nomadi delle steppe dell'Asia centrale (Unni, Mongoli, Magiari, Turchi e così via).

Possedimenti degli Heldann

Gli Heldann sono un popolo barbarico dai capelli biondi, dedito alla caccia, alla pesca e all'agricoltura in fattorie isolate. Sono molto simili ai popoli dei regni del nord ma tra di loro non riconoscono alcun capo ad eccezione del proprietario della fattoria in cui una comunità vive.

Regno di Vestland, Regno di Ostland e protettorato di Soderfjord

Ognuno di questi stati del nord-est è com posto da molti "regni" minori dotati di ampia autonomia e solo nominalmente unificati sotto un sovrano. In Vestland e Ostland questi viceré si fanno in effetti chiamare "re". In Soderfjord sono invece chiamati "castaldi". La popolazione di queste terre dà molto valore all'iniziativa individuale, alla forza fisica ed al coraggio nel combattimento. Vivono pressoché totalmente di pesca e di occasionali razzie contro villaggi costieri vicini. Oltre ad essere fieri guerrieri questi popoli sono anche esploratori senza uguali veleggiando su mari lontani e per molti mesi sulle loro lunghe navi di legno. La loro cultura, in generale, ricorda quella dei Vichinghi.

Le terre brulle

Le terre brulle sono costituite da distese rocciose e da resti di colate laviche. Il posto è estremamente selvaggio e abitato esclusivamente da reietti della società e mostri.

Impero di Thyatis

L'impero di Thyatis è un'autocrazia. L'Imperatore detiene il potere assoluto ma le sue decisioni non devono scontentare le potenti famiglie nobiliari, né la plebe sempre pronta a scatenare sommosse contro le leggi più oppressive. La città di Thyatis è costruita sulle sponde dello stretto che separa la penisola sud dalla madre terra, rendendo la città un grande centro commerciale. La cultura Thyatiana è simile a quella dell'impero bizantino del tardo medioevo.

Emirato di Ylaruam

Ylaruam è costruita nel mezzo della più larga oasi del deserto Alasyano. Controlla lo dall'emiro e dalla famiglia reale, Ylaruam è l'incrocio principale delle carovaniere che attraversano il deserto da nord a sud e da est a ovest. La cultura è simile a quella degli stati arabi del deserto o a quella delle città stato dell'Asia centrale, Palmira, Samarcanda e Damasco.

I clan degli Atruaghin

Questa zona è composta da altipiani verdeggianti di pascoli e foreste alternati a zone collinose più vicino al mare. E' abitata da mandriani, cacciatori e pescatori che vivono in piccoli villaggi. Tutta la popolazione dei villaggi si vanta di discendere dall'antico eroe Atruaghin. Se minacciati da un invasore essi si uniscono sotto il comando di un capo eletto provvisoriamente.

Repubblica di Darokin

Questa repubblica è accentrata attorno alla capitale: Darokin. La sua ricchezza è costituita dalle vie commerciali tra il lago Amsorak (il grande lago interno), il fiume Streel, la carovaniera est e la corrente commerciale che penetra dal mare attraverso le paludi di Malpeghi. Darokin è una plutocrazia, cioè una società retta dalle famiglie mercantili più ricche. La sua cultura è simile a quella delle repubbliche medievali italiane, Venezia e Genova.

Le Cinque Contee

Le Cinque Contee costituiscono la nazione degli halfling. L'area è governata da un consiglio di cinque sceriffi, ognuno dei quali regge una contea. Quattro volte all'anno gli sceriffi si incontrano in un banchetto e là decidono, votando, la politica da applicare alle contee.

Rockhome

Rockhome è la patria dei nani. Si estende attraverso la catena montuosa settentrionale degli Altan Tepes. I nani hanno costruito e mantengono agibile una strada attraverso le montagne per il passaggio delle carovane. Coloro che vogliono utilizzare la strada sono costretti al pagamento di un pedaggio.

Alfheim

Come suggerisce il nome, Alfheim è la patria degli elfi. Il loro re governa la foresta di Canolbarth. Poiché Canolbarth è tenuta dagli elfi, essa si estende molto più ampiamente di quanto potrebbe estendersi una comune foresta della zona. La repubblica di Darokin paga regolarmente gli elfi per proteggere la carovaniera che attraversa la foresta in direzione di Selenica.

Regno di Ierendi

Il regno è noto per il suo magnifico palazzo reale intagliato in puro corallo bianco. Il re e la regina sono di solito degli avventurieri che hanno colpito la fantasia popolare con le loro imprese, tuttavia essi non hanno un potere effettivo, servendo solo come figure rappresentative del potere politico. Le redini del governo di Ierendi sono effettivamente nelle mani di poche famiglie aristocratiche che governano in modo oligarchico.

Gilde di Minrothad

Il gruppo delle isole di Minrothad è retto da un governo corporativo. Il governo è formato dai capi delle varie corporazioni del commercio. Minrothad è in stretta alleanza con Thyatis



DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Il Granducato di Karameikos

di Aaron Allston

All'interno di questo supplemento ufficiale troverete una descrizione completa della storia, della geografia, della vita sociale ed economica del Granducato di Karameikos. Scoprirete come vivono le principali città del Granducato, ascolterete antiche leggende come la "Ballata di Halav" ed entrerete nell'intricata vita politica attraverso la descrizione dei suoi principali protagonisti.

Un grande poster a colori raffigurante i territori del Granducato, permetterà di rendere ancora più reali le vostre avventure alla scoperta di luoghi arcani e misteriosi, mentre per i periodi di "riposo" potrete utilizzare la cartine delle città di Specularum, La Soglia e Kelvin.

L'Atlante è un supplemento fondamentale per ambientare le vostre avventure nel magico mondo di Dungeons & Dragons e può essere utilizzato a partire dal regolamento Base.



8 001083 025913