

ATL 11

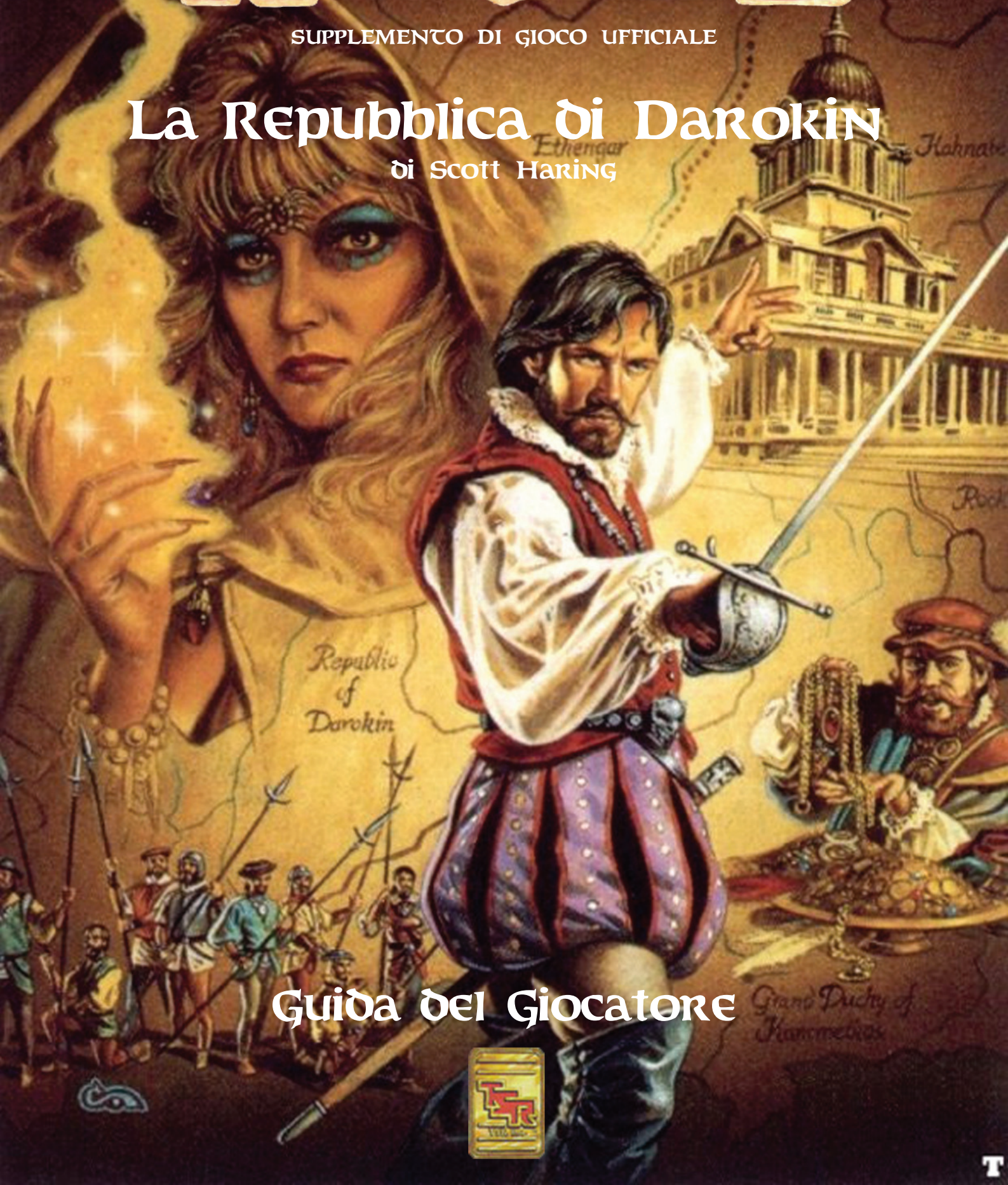
DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

La Repubblica di Darokin

di Scott Haring



Guida del Giocatore



T

ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

La Repubblica di Darokin

di Scott Haring e William W. Connors

Guida del Giocatore

Sommario

Guida del Giocatore

Quello Che Tutti Sanno di Darokin	2
Creare un PG Darokiniano	7
I Mercanti di Darokin	13
Commercio Mercantile	19
Adattare l'Atlante per il Gioco AD&D®	30

Mappe

Mappa Commerciale del Mondo Conosciuto
Mappa della Città di Darokin
Mappa del Mercato Centrale di Darokin

Crediti

Progetto: Scott Haring e William W. Connors
Sviluppo ed editoria: William W. Connors e Karen S. Boomgarden
Gestore del prodotto: Bruce Heard
Coordinatori: Bruce Heard e Karen S. Boomgarden
Grafica di copertina: Clyde Caldwell
Grafica: interna: Stephen Fabian
Cartografia e stemmi: Dave Sutherland, Diesel, Dennis Kauth e Frey Graphics
Linea guida: Paul Hanchette
Tipografia: Betty Elmore
Traduzione italiana: Marco Dalmonte, Ramiro Baldacci, Giulia Baldacci e Francesco Baldacci
Impaginazione e revisione italiana: Stefano Mattioli

Quello Che Tutti Sanno di Darokin

La verità è spesso un qualcosa di sfuggente e soggettivo. Persone diverse spesso vedono la stessa cosa in modi differenti. Al fine di dare a voi che giocate a D&D® una maggiore consapevolezza di cosa voglia dire giocare un personaggio a Darokin, abbiamo il piacere di presentarvi alcune persone che hanno differenti background e punti di vista diversi. Raccogliendo i loro pensieri e le loro impressioni sui singoli argomenti, potrete farvi un quadro più chiaro delle persone, della società e dei costumi della Repubblica di Darokin.

Le Tue Guide

Eldram Hallonica è uno dei membri anziani di una delle più ricche famiglie di mercanti di tutta Darokin. Eldram ha 58 anni, è sposato e ha 5 figli, e abita a Selenica. Ti ha ricevuto nel suo studio, al secondo piano della sua casa.



"Bene, prendi una sedia e facciamoci un giro! Mi chiamo Corwyn Rand e ti dirò tutto quello che vuoi sapere finché la mia gola non resterà asciutta, se capisci cosa intendo. Sono stato in molti posti, soprattutto nei miei giorni da soldato, e i miei uomini alla fucina mi dicono che sono bravo a raccontare storie, quindi diamoci dentro! Oste! Dov'è quella birra?"

Davon Mendel ha 41 anni ed è un cittadino del Granducato di Karameikos, dove lavora come Mercante. La sua base è a Specularum ma Davon passa gran parte del tempo facendo avanti e dietro da Darokin. Non è ancora sposato e mentre ti parla siete seduti in una sala riunioni della Gilda dei Mercanti.

"Mi sono sentito onorato nel ricevere la tua richiesta di aiuto per dipanare questo problema, perché la Repubblica è stata davvero molto generosa con me e la mia azienda. Mi sono sempre interessato di questa regione e dei suoi abitanti, e sebbene Specularum resterà sempre il luogo da cui provengo, considero Darokin la mia seconda casa."

Tomas Hundley è secondo ufficiale sulla *Nort'easter*, una nave da carico in servizio

sul Lago Amsorak. Hundley è un abitante di Akesoli, sebbene la sua vera casa sia la sua nave. Hundley ha 27 anni e non è sposato, nonostante abbia diverse dolci signore ad attenderlo nei vari porti in cui fa scalo. Mentre sta parlando con te è seduto su un molo con davanti il panorama delle banchine di Akesoli e ormeggiata alle sue spalle la sua *Nort'easter*.

"Ho vissuto in mare da quando ero poco più di un marmocchio. Questo bellissimo lago è la mia signora—sebbene io ne abbia qualcun'altra, puoi starne certo—ed è anche una signora focosa, un momento è calma e amabile e il momento dopo diventa furiosa. Ho vissuto grandi avventure e situazioni risolte per il rotto della cuffia su questo scafo alle mie spalle, e sarà felice di raccontartene una o due."

La Gente di Darokin

Eldram Hallonica: "Ho trovato quasi tutte le persone con cui ho avuto a che fare estremamente caute, serie e grandi lavoratrici. La competizione in questa regione è molto forte a tutti i livelli e l'unico modo per andare avanti è lavorare con impegno e dedizione. Tuttavia, ora che sono più vecchio, ho iniziato a capire che molti abitanti di Darokin si stanno perdendo qualcosa nella vita perché si focalizzano solo sul benessere e sul successo. Lasciami fare un esempio: sono stato in quasi tutte le città di questo continente almeno una volta e solo in poche di esse ho visitato qualcosa di diverso dalla sala degli scambi. Ora, sono seduto qui e penso a tutte le meraviglie che avrei potuto vedere e alle persone che avrei potuto incontrare! Tutte queste opportunità le ho sprecate perché ero troppo impegnato a negoziare per avere 200 daro in più. A volte penso che sarei potuto diventare una persona migliore se non mi fossi preoccupato di guadagnare sempre di più e avessi dedicato del tempo a coltivare qualche altro interesse.

"Ma queste sono solo le farneticazioni di un vecchio, e non è certamente l'atteggiamento più diffuso a Darokin. Mi guardo intorno a questa casa raffinata, vedo la mia adorabile moglie felice nei suoi abiti fatti su misura, so che il futuro dei miei figli è al sicuro per quanto sono riuscito a fare, e non posso certo dire che la mia vita sia stata sprecata. Sono orgoglioso di ciò

Quello che Tutti Sanno di Darokin

che ho raggiunto e credo che molti abitanti di Darokin sono a loro volta orgogliosi di ciò che hanno costruito. Questo è il motivo per cui tutti lavorano così tanto."

Corwyn Rand: "Ho incontrato un sacco di gente durante le mie giornate, ed è per questo che considero la gente di Darokin come un popolo a parte. Sai sempre dove ti trovi quando sei con uno di noi. Anche i diplomatici alti e potenti sono onesti—anche se il loro lavoro li porta a dire parole dolci come il miele e rendere le persone più concilianti, non ti mentiranno mai. E un'altra cosa—nessuno qua intorno assesta un colpo timido durante una giornata di lavoro pieno. Molti di noi ramaioli ci diamo da fare dall'alba al tramonto, provando a dar da mangiare alle nostre famiglie, per andare avanti, lo sai bene, per concludere un affare o piazzare un colpo che ci renda ricchi. Ma anche quei tipi che hanno tanti di quei soldi che non riuscirei a contarli in tutta la mia vita, si danno da fare tutto il giorno, lavorando, negoziando, anche solo per stare al passo.

"Ma mentre ognuno prova ad andare avanti, nessuno si comporta in maniera spietata. Qui le persone ancora si aiutano tra di loro, hanno attenzione l'uno per l'altro. Certo, non è che siamo tutti candidati alla santità—è sempre pieno di gente che preferisce rubare piuttosto che lavorare, che preferisce sfoderare la spada piuttosto che parlare—ma per la maggior parte, qui c'è tanta brava gente."

Tomas Hundley: "Non è che si incontrino così tante persone sul lago. Io e il capitano andiamo d'accordo—si sarebbe scelto un altro Secondo se non fosse stato così—e l'equipaggio, beh, hanno buoni rapporti tra di loro grazie al fatto che sono il loro capo. Poi, quando arrivo in un porto, è tutta un'altra storia. Ho un sacco di amici ad Akesoli e ad Akorros, ma in realtà ne ho un po' in ogni luogo in cui ci siamo fermati. Siamo grandi lavoratori, ma sappiamo anche godercela, puoi starne certo! Voglio dire, lascia stare quelli che hanno una famiglia e delle responsabilità, perché loro devono sempre risparmiare. Io però riesco a fare parecchi soldi nella mia vita lavorativa e i miei bisogni sono pochi—e allora perché non vivere un po'? Lo so che potrebbe essere una mentalità poco diffusa, ma per me e i miei amici funziona benissimo!"



Davon Mendel: "Non è facile descrivere un'intera popolazione; ci saranno sempre eccezioni ed ogni tipo di osservazioni. Ma ci proverò. La prima parola che viene in mente quando si descrivono gli abitanti di Darokin è 'determinazione.' Questa gente non fa nulla per divertimento—ogni cosa ha una sua ragione. E di solito, questa ragione ha qualcosa a che vedere con il denaro. Ma anche negli altri aspetti della loro vita, le persone sono serie ed impegnate.

"Non vorrei caratterizzare la loro brama per il benessere materiale esattamente come 'avidità.' Alcune delle altre caratteristiche che normalmente si associano alle persone avidi non si applicano agli abitanti di Darokin. Per esempio, in questo popolo è fortemente radicata l'idea del 'fair play', tutti pensano che una vittoria sleale non ha valore. E sono anche scrupolosamente onesti. Ma non sono ingenui. Gli abitanti di Darokin sembrano avere un sesto senso quando l'affare si trasforma in un inganno o in un'ingiustizia, e non lo tollereranno. Ecco perché fare affari con loro è veramente un piacere.»

Soldi e Affari

Tomas Hundley: "Il denaro è ciò che smuove questo paese, su questo non ci sono dubbi. Nel senso, se non ti

interessano i soldi, le persone non sanno proprio come relazionarti con te. E solo perché mi piace il divertimento più che a questi 'stivali bagnati' non vuol dire che non mi piaccia il denaro, te lo assicuro! Gli affari mi stanno andando bene. Come secondo a bordo della Nor'easter, faccio abbastanza per mantenermi felice. Il capitano Miggs, il proprietario della barca, si occupa delle merci in un paio di modi differenti, e in base al modo in cui lo fa deriva la nostra paga. Se trasportiamo il carico di qualcun altro, Miggs prende una tariffa fissa, e a noi da un importo prestabilito per il viaggio. La cosa migliore è quando Miggs compra un intero carico, sperando di venderlo tutto e ricavarci un profitto. In quel caso, tutti prendiamo una percentuale dall'affare—ti dirò, tutti noi possiamo tirare su un bel gruzzolo anche solo con uno di questi.

"Tra non molto tempo, avrò abbastanza daro per comprarmi una barca tutta mia. Magari non grande e bella come la Nor'easter, almeno all'inizio—ma avrò tutto quello che serve per iniziare l'attività. Dopo di ciò, potrei prendere più navi, poi dei magazzini tutti miei... e non ti sto a dire dove potrei andare a finire!"

Eldram Hallonica: "Il sistema di affari e di commercio che si è sviluppato qui a Darokin è senza ombra di dubbio il migliore che io abbia mai visto al mondo. Godiamo di una prosperità senza precedenti in tutta Darokin, in ogni zona e in ogni classe sociale. Nessuno capace e desideroso di lavorare sta senza lavoro, e ci si prende cura anche degli sfortunati che non ce la fanno a provvedere a se stessi. Questa è una grande testimonianza della saggezza dei capi economici di questo paese, di cui, e sono orgoglioso di poterlo dire, fa parte anche la mia casata. Darokin è in grado di mantenere un alto stile di vita grazie al commercio con le altre nazioni del mondo. Prendiamo i beni che qui vengono prodotti in gran quantità—soprattutto grano e altri cibi—e li portiamo dove ce n'è bisogno, ottenendo un profitto dall'operazione. Poi compriamo ad un prezzo molto basso ciò che si trova in abbondanza in queste altre nazioni e lo riportiamo qui da acquirenti che sono in attesa di comprarlo. Il nostro equilibrio commerciale è molto vicino alla perfezione e tutti riescono a trarne benefici.

"All'interno di Darokin funziona più o meno allo stesso modo, con le merci che

Quello che Tutti Sanno di Darokin

vengono portate dalle aree di abbondanza verso le aree dove c'è richiesta. Questo sistema, col tempo, è diventato davvero efficiente, e ci sono tante opportunità per entrare nel giro di affari e tentare di fare fortuna. Conosco tantissime persone che sono diventate abbastanza ricche nel giro di pochi anni, grazie al lavoro duro e ad un po' di fortuna. E questo è il bello del nostro sistema economico. Chiunque, non importa quanto povero o svantaggiato, ha la possibilità di raggiungere la ricchezza. Questa possibilità, questa speranza è la benzina che permette a decine di centinaia di persone—che in altre circostanze si sarebbe arrese—di lavorare duramente e contribuire così al sistema."

Corwyn Rand: "Non so se sono la persona giusta a cui chiedere notizie sul denaro, perché non sembra che io ne abbia molto. Sono solo un ramaiolo che lavora sodo, non uno di quei commercianti di successo. Comunque, penso di fare tutto in regola: sono pagato bene, e io e la mia nuova mogliettina ci siamo guadagnati un bel posto dove vivere e cibo a sufficienza. Non ho molto fiuto per gli affari, lo so bene. Ma il piccolino che sta per arrivare potrebbe diventare un Principe Mercante e sto risparmiando in modo che, quando sarà pronto, potrà partecipare al giro d'affari. E poi lui mi manterrà nella mia vecchiaia!"

Davon Mendel: "Sono abbastanza impressionato dall'economia di Darokin. I ricchi sono molto attenti a far sì che sufficienti opportunità e benessere arrivino alla classe povera, in modo che questa continui a provare interesse nel contribuire al sistema. E mentre i principi dei mercanti concludono grandi affari e vivono in case enormi, ci sono migliaia di semplici contadini, artigiani, scaricatori, operai, guardie ed altri lavoratori—quelli che loro chiamano 'ramaioli' e 'argentieri'—che fanno tutto il lavoro. E l'opportunità che gli viene concessa è reale, non è una presa in giro. Ogni volta che sono venuto in questo paese, c'erano nuovi mercanti con cui fare affari, mercanti che erano lavoratori o apprendisti l'ultima volta che ero venuto qui. Questo è l'unico paese che io abbia mai visto dove chi è ricco non difende gelosamente il suo capitale e la sua posizione. Un commerciante una volta mi ha spiegato la cosa in questo modo: 'Se ci teniamo stretti ogni singolo passem,



potremmo perderli tutti; se invece li condividiamo, garantiamo il nostro equilibrio.'

"Queste persone non hanno alcuna timidezza con il denaro e nessuna riluttanza sugli affari. Sono disposti a trattare su tutto, ovunque e in ogni momento, se pensano di poterne ricevere un profitto. E il denaro sembra essere il fattore decisivo in tutte quelle cose in cui avresti pensato che non c'entra niente. Per esempio, devi aver già accumulato una certa somma prima di poterti candidare ai vari uffici politici! La convinzione di fondo, sembra, è che solo un ricco abbia il tempo per governare, e quell'essere ricco diviene la prova di avere anche la capacità di governare. Non so se crederci a una cosa del genere, ma per loro funziona!"

La Posizione di Darokin nel Mondo

Corwyn Rand: "Non penso che la gente forte e potente che attraversa questa terra abbia in mente chissà quale traguardo, ma so che ognuno si preoccupa di tenere per sé ciò che è riuscito ad ottenere. Ho trascorso il mio tempo nelle Legioni di Darokin, certo! Ero con la Prima Armata, la 'Spada di Darokin' ci chiamavano, ed è stato un periodo duro. Lunghe ore passate a marciare, ad addestrarsi, ad imparare

tattiche—e per cosa? Ho passato la maggior parte del tempo a Forte Cruth ad aiutare i contadini a recuperare le pecore smarrite e a marciare durante le cerimonie della capitale. Poi, dopo circa sei mesi passati in giro, la nostra legione è stata mandata a Forte Nell. È stato come passare dalla notte al giorno! Tutti sempre all'erta, parole d'ordine su qualsiasi cosa, ispezioni, è stato veramente intenso.

"Poi sono uscito per la prima volta in pattuglia. 'Caccia all'orchetto', dice il capitano. Non ho mai avuto così tanta paura in vita mia. Quando gli orchetti sono usciti dalle loro terre, sono venuti a trovarci a volte a decine, a volte a centinaia e a volte a migliaia. Lì eravamo solo in un centinaio o giù di lì, speravo che fosse la volta in cui se ne incontrano qualche decina!

"Bene, non ne abbiamo trovati qualche decina! Quando gli orchetti ci hanno caricato uscendo da una piccola vallata, credo che fossero almeno 150, forse pure 200. Il capitano sapeva bene cosa stava facendo e stava impartendo ordini da molto prima che noi avvistassimo gli orchetti. Ero troppo spaventato per fare qualsiasi cosa e mi limitavo ad andare dove il sergente mi diceva di andare. Ho capito ora perché ci siamo addestrati così tanto; tutti i miei movimenti venivano in automatico, non mi sono mai dovuto fermare a pensare. Ancora oggi non ricordo molto di quella battaglia. Ricordo uno dei miei commilitoni che è morto proprio alla mia destra, vicino a me, e di come ho infilzato l'orchetto che l'aveva ucciso. Gli orchetti se la sono data a gambe dopo aver perso circa la metà della loro forza, noi abbiamo perso nove dei nostri. Il capitano non è stato contento — odiava perdere uomini in battaglia — ma abbiamo organizzato una rapida sepoltura dei nostri caduti, abbiamo bruciato i corpi degli orchetti e abbiamo proseguito la marcia. È l'unica azione a cui io abbia mai partecipato, ringraziando gli dei, sebbene mi abbia fatto ottenere una nota di merito. Chiunque aveva ucciso un nemico si era guadagnato una nota di merito, e io ne ottenni tre quel giorno.

"Alla fine non ho avuto niente da quella esperienza, se non il rispetto per la professionalità di quei soldati. Non potrei fare quel mestiere per tutta la vita, questo è sicuro. Comunque, quello che voglio dire è che qui a Darokin abbiamo un buon esercito, ma tutta la sua preparazione e il suo addestramento è finalizzato alla difesa

Quello che Tutti Sanno di Darokin

del territorio, non per invadere gli altri popoli. E in ogni caso, chi dovremmo invadere? Gli Eelfi? Gli hin? Ma cerchiamo di essere seri!."

Eldram Hallonica: "Beh, ritengo che Darokin abbia un posto nel mondo di assoluto prestigio, ed è giusto che sia così. Produciamo tanto di quel cibo che potremmo dar da mangiare al doppio della nostra attuale popolazione e le altre nazioni dipendono dal nostro grano per sfamare i loro abitanti. I nostri mercanti e i nostri venditori sono senza pari in tutto il mondo e noi siamo nel cuore delle più grandi transazioni di affari del mondo. Le nostre casate di mercanti e le società finanziarie hanno inventato tantissimi nuovi metodi per operare con grandi quantità di denaro, metodi che sono più convenienti e più sicuri e che ora vengono copiati da tutto il mondo. Potrei continuare per ore, ma penso ti sia fatto un'idea abbastanza chiara. Forse, la cosa migliore della continua crescita dell'influenza di Darokin è che sta accadendo naturalmente, quasi inevitabilmente. In tutto questo non c'è nessuna sottile manipolazione, trama spietata o rapporto subdolo. Semplicemente ci rivolgiamo alle altre nazioni con quello che abbiamo da offrire e molte di loro valutano positivamente il beneficio che ricevono dalle tante cose che abbiamo a disposizione. Per concludere, sento che Darokin sta diventando ogni giorno più influente sulla scena mondiale, e se da un lato questa è una cosa meravigliosa per noi che viviamo nella Repubblica, dall'altro lato penso sia anche una grande notizia per il resto del mondo."

Davon Mendel: "Darokin è uno dei più grandi nazioni in gioco sulla scena politica ainternazionale, almeno in questa parte del mondo senza dubbio. Esportano così tante merci e riescono a prendersi così tanti soldi dagli altri paesi che non possono fare a meno di essere influenti. La cosa che, come osservatore, mi lascia più stupito è quanto potere economico siano riusciti a sviluppare sulle altre nazioni senza che questi paesi si siano risentiti di ciò. Onestamente non penso che Darokin abbia alcuna mira di conquista, militare o per altre vie. Questa è una nazione di gente che si sa adattare e che sa reagire, difficilmente sono loro ad iniziare certe cose. Riescono sempre a prendersi il meglio da ogni situazione, ma



non amano attirare l'attenzione sui loro successi. Tenendo questo ben in mente, è facile ammirare la struttura del loro commercio estero. Tutti i loro vicini, ad eccezione delle Terre Brulle, soffrirebbero se Darokin venisse in qualche modo danneggiato. Così, non solo non c'è nessun paese confinante che possa nutrire il desiderio di attaccare Darokin, ma se anche qualcuno avesse questa malsana idea, gli altri accorrerebbero senza dubbio in suo aiuto. È una posizione sicuramente invidiabile e gli abitanti di Darokin sono arrivati ad occuparla tranquillamente, senza farsi notare fino al momento in cui sono arrivati esattamente lì. Militarmente, Darokin ha una forza potente, ma in base al tipo di truppe che utilizza e alle località presso cui le staziona rende chiaro a tutti che il loro è un esercito di difesa. Non rappresentano certo una minaccia verso l'esterno, e a tutti questo è ben chiaro."

Tomas Hundley: "La posizione di Darokin nel mondo? Come faccio a saperlo? Guarda, gli affari vanno bene—trasportiamo a destinazione un sacco di merci destinate ad altri paesi, questo è quello che so. Fino a quando le cose resteranno così, io continuerò ad essere un marinaio felice. Ho tirato su un gruppetto con alcuni soldati in congedo da Forte del Lago e Forte Anselbury, e sembravano brav'uomini,

almeno per la maggior parte. L'ultima cosa che mi piace fare è porre a qualcuno un mare di noiose domande sul suo lavoro quando è evidente che lui sta facendo di tutto per distrarsi proprio da quello, ma ho colto qualcosa qua e là dalle loro conversazioni. I soldati continuavano a parlare di 'contenere' e 'ritardare' il nemico, non tanto di attaccare ed invadere. E chi sarebbe il nemico, in fondo? Ho sentito di qualche problema con gli orchetti nel nord est, ma le cose sono pacifiche sul lago, eccetto per le tempeste, i mostri e qualche pirata! Penso che la posizione di Darokin nel mondo sia buona—o almeno lo è per me. E ritengo sia meglio restare così, almeno per un po'."

La Diplomazia

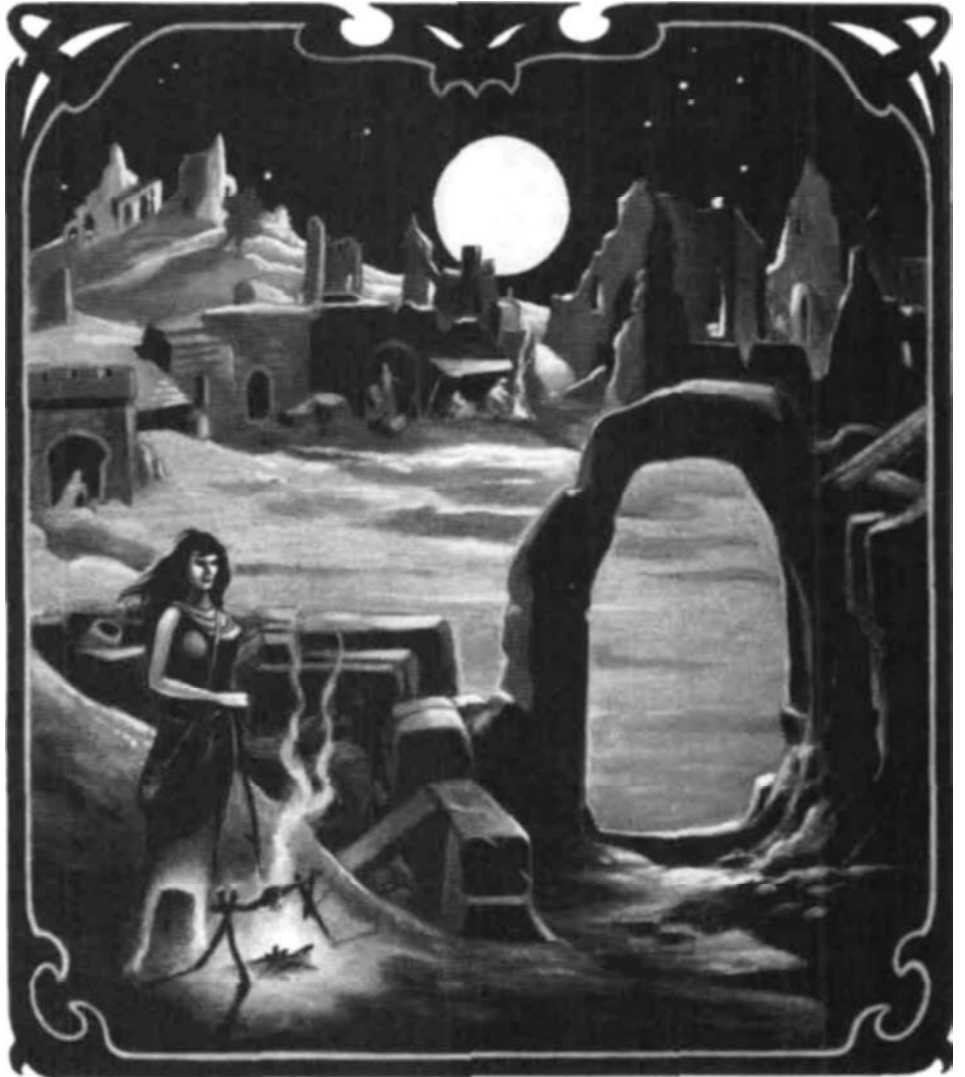
Eldram Hallonica: "La Diplomazia è la più grande conquista realizzata da Darokin, è una di quelle cose che sarà ricordata a lungo anche dopo che tutta la nostra ricchezza sarà passata. Il Corpo Diplomatico di Darokin (CDD) si è dimostrato immensamente utile sia negli affari esteri che in quelli interni. Usare la forza per far cambiare idea a qualcuno non è mai stata la nostra strada, è molto meglio utilizzare la persuasione razionale. Quella del diplomatico è stata sempre una figura chiave nello sviluppo e nella crescita del potere economico della Repubblica. Le nostre missioni diplomatiche attraverso le terre circostanti hanno dato ai nostri mercanti informazioni vitali sulle abitudini commerciali, sui costumi sociali, sui bisogni economici e sulla situazione politica delle nazioni verso le quali vogliamo incrementare il nostro volume di affari. I nostri diplomatici si sono dimostrati anche particolarmente utili negli attuali accordi commerciali con partner stranieri, sia come traduttori che come mediatori. Sarei davvero negligente se non menzionassi anche l'eccellente servizio che Il CDD fornisce proprio qua a Darokin nel mondo dell'arbitrato. Molti abitanti di Darokin preferiscono accordarsi sui loro problemi piuttosto che essere coinvolti in costose battaglie legali, ma la presenza del CDD ha reso l'arbitrato come l'opzione preferita rispetto a tutte le altre. Hanno reso i nostri affari più pacifici e questo, a sua volta, li ha resi maggiormente profittevoli."

Tomas Hundley: "Mi ricordo che una volta il capitano Miggs ha avuto un problema serio con un certo Porter ad Akesoli. Il

Quello che Tutti Sanno di Darokin

mercante ha venduto a Miggs un carico di quello che lui chiamava 'splendido e autentico cristallo di Glantri.' Abbiamo attraversato il lago per cercare acquirenti ad Akorros, e abbiamo fatto ridere tutto il molo! Una volta scaricato il nostro "splendido e autentico cristallo di Glantri" abbiamo scoperto che era stato prodotto ad Ylaruam! Il commerciante non ci ha dato alcuna spiegazione, e mentre ci prometteva che avrebbe rimesso le cose a posto, il tempo passava e non succedeva niente. Alla fine, Miggs ha suggerito di rivolgersi all'arbitrato della CDD. Il commerciante sapeva di non voler andare in tribunale per una cosa del genere e così ha acconsentito. Forse pensava di poter dissuadere un capitano di una nave davanti ad un arbitro, non lo so. Comunque, Miggs mi ha portato con sé per testimoniare, e forse per farmi imparare qualcosa. Non mi ricordo cosa mi aspettassi da tutto ciò, ma di sicuro non fu quello che poi ne venne. Invece di uffici formali e di persone con addosso vestiti eccentrici, ci siamo incontrati in una stanza con un paio di divani e qualche sedia imbottita, con un bel fuoco al centro. Avevo paura che l'arbitro si schierasse da subito dalla parte del commerciante, ma poi si è scoperto che quell'uomo era stato un commerciante e un marinaio, prima di diventare un diplomatico. Più tardi ho capito che loro coinvolgono le persone che abbiano una certa conoscenza del mondo degli affari per prendere parte a questi casi. In ogni caso, questo arbitro è risultato essere una persona molto acuta. Ha fatto un sacco di domande intelligenti, ha ascoltato educatamente tutte le parti in causa, ma tagliava subito il discorso se iniziavi a parlare a vanvera. L'intera questione ci ha preso solo qualche ora. Il giorno dopo, abbiamo avuto la nostra sentenza e il giorno dopo ancora il commerciante ci ha rimborsato. Sono rimasto veramente impressionato."

Corwyn Rand: "Ho incontrato un solo diplomatico nella mia vita, ed è il fratello di mia moglie. È venuto ad Ansimont per il nostro matrimonio, lasciando per un breve periodo la sua carica in Athenos. Un tipo simpatico, ma diverso, capisci no? Flemmatico, calmo... Il nostro fu un matrimonio sfrenato, ti dirò, dove si è ballato e si è urlato e tutti quei rumori molesti che sono durati fino a notte fonda, e questo tipo stava là, calmo e tranquillo per tutto il



tempo. Penso che faccia parte del loro addestramento. L'unica volta in cui ho avuto sentore della sua esistenza in tutta la serata, è quando ci ha dedicato un brindisi prima che ci buttassimo sulla cena. Le cose che ci ha detto sono state così belle, delicate... Ti dirò, non mi ricordo neanche una parola, ma solo ripensare a quel momento mi fa salire le lacrime agli occhi. È proprio una gran brava persona – se mai dovessi trovarmi in qualche problema reale, lui sarebbe la prima persona a cui mi rivolgerei."

Davon Mendel: "Il modo in cui Darokin ha elevato la sua diplomazia alla forma più alta, e come la mettono in pratica rappresentano un'altra ragione per la quale ancora continuo a rimanere impressionato da questo paese e dalla sua popolazione. La diplomazia non è solo la chiave della loro sopravvivenza politica, ma è anche un modo con cui far crescere gli affari. Darokin

ha imparato tanto tempo fa una lezione che molte altre nazioni ancora non hanno neanche immaginato: cioè che il conflitto armato è il modo meno efficiente e più pericoloso per risolvere un problema. Le conseguenze di una sconfitta sono, ovviamente, disastrose, ma spesso anche il cosiddetto 'vincitore' non è che stia tanto meglio. Da qui nasce l'avversione di Darokin verso lo scontro armato. Al suo posto usano la diplomazia. E che diplomatici! Intelligenti, sempre controllati, ben addestrati—i diplomatici di Darokin fanno il loro lavoro infinitamente meglio della maggior parte degli emissari degli altri paesi, che di solito sono lontani parenti di qualche potente proprietario terriero. Questi uomini e donne sono cauti, negoziatori esperti, con spesso un sesto senso nel capire quale approccio tenere con le persone che sono sedute intorno al tavolo. Li ho visti in azione un sacco di volte, e non c'è stata una volta che io non ne sia rimasto impressionato.»

CREARE UN PERSONAGGIO DAROKINIANO

Anche se le loro attitudini e le loro attività possono essere differenti, la popolazione di Darokin è del tutto uguale a quella che si incontra nel resto del Mondo Conosciuto. Questo significa che quando create personaggi giocanti che lavorano e vivono a Darokin continuano ad applicarsi le regole del D&D® base. Ci sono comunque alcune piccole modifiche che influenzeranno il processo di creazione dei personaggi.

DENARO

Nel D&D® Base tutti gli avventurieri cominciano con 30-180 monete d'oro per acquistare l'equipaggiamento. Se il tuo personaggio è nativo di Darokin, c'è una buona possibilità che inizi la sua avventura con una cifra molto più alta di denaro, a seconda della classe a cui la sua famiglia appartiene.

Anche se il tuo personaggio appartiene a una delle più grandi casate di mercanti di Darokin, questo non vuol dire che possa dare inizio alla sua carriera di avventuriero carico di daro. In Darokin ci si aspetta che il figlio di una famiglia ricca lavori negli affari di famiglia in modo da veder continuare nel tempo lo sviluppo della casata, anche dopo che la precedente generazione si è ritirata o ha passato la mano. Un figlio o una figlia che abbandonino questa strada per iniziare la vita da avventuriero rischia di essere rinnegato dalla propria famiglia e, almeno, non può contare sulle ricchezze della famiglia in chissà quale misura.

Per determinare da quale classe sociale di Darokin il tuo PG provenga, tira il dado percentuale e verifica il risultato in base alla razza di appartenenza:

Umani	
Risultato %	Classe Sociale
01-50	Ramaioli
51-85	Argentieri
86-97	Aurei
98-00	Élite

Elfi	
Risultato %	Classe Sociale
01-20	Ramaioli
21-85	Argentieri
86-98	Aurei
98-00	Élite

Nani	
Risultato %	Classe Sociale
01-35	Ramaioli
36-88	Argentieri
89-90	Aurei
00	Élite

Halfling	
Risultato %	Classe Sociale
01-25	Ramaioli
26-85	Argentieri
86-98	Aurei
99-00	Élite

Ramaioli: se il tuo background si è sviluppato nella classe dei ramaioli, i tuoi genitori potrebbero essere lavoratori, impiegati, guardie e un sacco di altre cose. È anche possibile che sei cresciuto come un orfano senza un soldo, e il tuo iniziale capitale di daro rappresenta tutto ciò che sei riuscito a raggranellare. Gli avventurieri la cui famiglia appartenga alla classe dei ramaioli iniziano le loro carriere con la dotazione standard di 3d6 x 10 di daro per acquistare l'equipaggiamento.

Argentieri: le occupazioni tipiche della classe degli argentieri sono quella dei negozianti, dei mercanti viaggiatori, dei contadini di successo, dei supervisori in una fabbrica o in un molo e simili. Tira il dado percentuale per stabilire la tua quota iniziale di daro:

01-70:	3d6 x 10 daro
71-95:	3d8 x 10 daro
96-00:	3d10 x 10 daro

Aurei: la classe sociale degli Aurei comprende gli abitanti di Darokin veramente ricchi. Proprietari di stabilimenti, venditori internazionali, artigiani eccezionali, proprietari terrieri ed altri simili professionisti costituiscono questo livello della società. I figli di una famiglia di Aurei rischiano di incorrere nell'ira dei loro genitori se abbandonano gli affari di famiglia per gettarsi a capofitto nelle avventure. Tira il dado percentuale per stabilire la tua quota iniziale di daro:

01-03:	Rinnegato. Ottieni solo la quota normale di partenza 3d6 x 10 daro
04-50:	3d8 x 10 daro
51-80:	3d10 x 10 daro

81-98:	3d12 x 10 daro
99-00:	3d20 x 10 daro

Elite: la classe d'Elite di Darokin è la classe dirigente, le persone più ricche dell'intera nazione. In tale classe troviamo i membri delle più grandi famiglie di mercanti, i maestri delle corporazioni, i magnate del trasporto marittimo, i baroni terrieri e così via. Queste sono persone che sono abituate ad ottenere quello che vogliono; ogni figlio che abbandona gli affari di famiglia per iniziare una vita da avventuriero rischia tantissimo. Per stabilire la tua quota iniziale di daro, tira il dado percentuale:

01-15:	Rinnegato. Ottieni solo la quota normale di partenza 3d6 x 10 daro
16-35:	3d8 x 10 daro
36-50:	3d10 x 10 daro
51-70:	3d12 x 10 daro
71-90:	3d20 x 10 daro
91-98:	6d20 x 10 daro
99-00:	9d20 x 10 daro

Abilità

C'è un'ampia varietà di abilità disponibili per un personaggio di Darokin. Alcune possono rivelarsi utili nel corso delle avventure, altre semplicemente aiutano a caratterizzare il personaggio e a farlo sembrare maggiormente reale. I personaggi devono essere incoraggiati a scegliere entrambe le tipologie di abilità, e attendere l'occasione giusta per utilizzarle all'interno dell'avventura. Ogni abilità elencata di seguito si basa su una delle caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma).

Abilità Iniziali

Nel momento in cui create un personaggio di Darokin, potete scegliere fino a tre abilità iniziali. Se avete un personaggio con Intelligenza compresa tra 13 e 15, potete scegliere fino a quattro abilità. Se l'intelligenza è di 16 o 17, potete scegliere 5 abilità. Se è di 18, potete sceglierne 6.

Utilizzare le Abilità

Quando è necessario che un personaggio utilizzi una delle sue abilità, il giocatore deve tirare 1d20 verso il punteggio della caratteristica su cui è basata l'abilità. Se il risultato è minore o uguale al punteggio della caratteristica, l'abilità è stata utilizzata

CREARE UN PERSONAGGIO DAROKINIANO



con successo. Un tiro di 20 è sempre un fallimento, non importa quanto alte fossero le possibilità di superare la prova. Quando due personaggi concorrono per utilizzare la stessa abilità, quello che fa un tiro con il maggior margine di successo supera la prova. Per esempio, un tiro di cinque punti in meno dal numero che era necessario raggiungere batte un tiro con solo un punto in meno del tiro necessario.

Migliorare le Abilità

La possibilità di superare un tiro di abilità da parte di un personaggio può essere più alta della caratteristica su cui l'abilità si basa. Ciò è possibile scambiando la possibilità di scegliere un'abilità con un +1 su un'altra abilità. Per esempio, se un personaggio parte con la possibilità di scegliere quattro abilità, potrebbe decidere di scegliere solo tre abilità e scambiare la quarta possibilità di scelta con un +1 in una delle altre tre abilità.

Imparare Nuove Abilità

Quando un personaggio acquisisce maggiore esperienza, può anche ottenere nuove abilità o sviluppare quelle che già ha.

Gli umani ottengono una abilità aggiuntiva ogni quattro livelli di esperienza, cioè al livello 5, al livello 9 e così via. Gli elfi ottengono una nuova abilità quando raggiungono 1.100.000 punti esperienza e poi per ogni 750.000 PX successivi. I nani e gli halfling ottengono nuove abilità quando raggiungono 1.200.000 PX e per ogni 800.000 PX successivi. Queste nuove abilità possono essere usate per acquistare totalmente una nuova abilità o per aumentarne una già in possesso di un +1.

Le Abilità

Quella che segue è una lista delle abilità disponibili per un tipico personaggio di Darokin, con la corrispondente caratteristica su cui si basano. Insieme alle abilità sono indicate delle brevi descrizioni che aiutano i giocatori e il DM ad inserirle nella campagna. Questa lista non deve considerarsi esaustiva. I giocatori possono ideare nuove abilità ed usarle, ovviamente con il consenso del DM.

Addestrare animali: Saggezza
Armaio: Intelligenza
Arrampicarsi: Destrezza
Avvocato: Intelligenza

Birraio: Intelligenza
Bottai: Intelligenza
Calzolaio: Intelligenza
Carpentiere: Intelligenza
Carraio: Intelligenza
Carradore: Intelligenza
Carrettiere: Intelligenza
Cavalcare: Destrezza
Contadino: Intelligenza
Contrattare: Intelligenza
Cordaio: Destrezza
Costruire barche: Intelligenza
Costruire trappole: Intelligenza
Costruttore di reti: Destrezza
Costruttore edile: Intelligenza
Ebanista: Intelligenza
Fabbriante d'archi: Intelligenza
Fabbriante di frecce: Intelligenza
Fabbro: Intelligenza
Falegname: Intelligenza
Fabbriante di armi: Intelligenza
Filatore: Destrezza
Finanza: Intelligenza
Giocatore d'azzardo: Intelligenza
Gioielliere: Intelligenza
Intagliatore di gemme: Intelligenza
Intagliatore di pietre: Intelligenza
Mandriano: Intelligenza
Marinaio: Intelligenza

Minatore: Intelligenza
 Navigazione: Intelligenza
 Negoziazione: Intelligenza
 Pastore: Intelligenza
 Patrocinio Legale: Saggezza
 Produttore di Tele: Intelligenza
 Pellettiere: Destrezza
 Persuasione: Carisma
 Riparare: Intelligenza
 Sarto: Intelligenza
 Sellaio: Intelligenza
 Taglialegna: Forza
 Tessitore: Destrezza
 Valutare: Intelligenza
 Vasaio: Destrezza
 Vetraio: Intelligenza

Descrizione delle Abilità

Addestrare animali: il personaggio ha esperienza nell'addomesticare animali selvatici. In considerazione dell'esistenza di tante differenti tecniche utilizzate per addomesticare i vari tipi di animali, l'abilità deve essere scelta separatamente per ogni tipo di animali rispetto al quale si vuole avere il controllo. Per esempio, coloro che scelgono i cani come focus della loro esperienza nell'addestrare gli animali non saranno in grado di utilizzare questa abilità per addestrare un cavallo.

Armaiolo: questa capacità permette di disegnare, realizzare a mano e mantenere vari tipi di armature. Inoltre procura al personaggio la possibilità di comprendere le varie forme di protezione offerte dai vari tipi di armature, compresi i loro punti deboli.

Arrampicarsi: questa abilità può essere apprezzata in diverse situazioni. Sebbene non sia così versatile come l'abilità dei ladri che consente di scalare le pareti e le superfici lisce, questa abilità rende un personaggio molto più agile nel salire sugli alberi o sulle scogliere che offrono molti appigli e punti di appoggio.

Avvocato: il personaggio ha una conoscenza generale delle leggi di Darokin, sia penali che civili che (soprattutto) commerciali. Le persone con questa abilità possono verificare i contratti e altri accordi legali per trovare le scappatoie legali che potrebbero successivamente dimostrarsi problematiche per i propri clienti. Ovviamente, sono anche in grado di inserire tali clausole nei contratti per salvaguardare i propri interessi.

Birraio: il personaggio ha una certa familiarità con le tecniche usate nella fermentazione per la creazione della birra, dei vini e dei liquori. Anche se il personaggio può creare molte bevande per il suo consumo personale, può anche immetterle nel mercato per la vendita. La conoscenza del personaggio si estende anche alla stima di diverse bevande alcoliche e gli permette di riconoscere un'ottima annata, che ha le potenzialità per essere venduta ovunque.

Bottaio: l'abilità consente al personaggio di costruire molto più che dei barili alla moda, anche se questa abilità è altamente ricercata nei piccoli villaggi. Coloro che hanno familiarità con le tecniche per costruire i barili possono anche individuare se c'è stata scarsa manodopera nei barili già esistenti e quindi garantire a se stessi la massima qualità dei barili che vanno ad acquistare.

Calzolaio: questa abilità può rendere la vita di ogni personaggio molto più confortevole. Mantenendo le calzature di un gruppo, ci si assicura la massima velocità e il minimo disagio anche nelle marce più lunghe. Ovviamente, fabbricare scarpe e calzature per poi rivenderle è un altro aspetto utile di questa abilità.

Carpentiere: è un'abilità che consente al personaggio di disegnare e costruire chiatte per viaggiare sui fiumi e sui piccoli laghi. E' importante notare che, a causa della loro struttura, le chiatte non sono idonee a navigare su acque irregolari. I DM stabilirà il tempo necessario a costruire una chiatta a mano in considerazione del materiale disponibile, del tempo di lavoro e delle condizioni atmosferiche.

Carradore: i carradori sono maestri artigiani che utilizzano la loro abilità nella costruzione delle ruote e degli oggetti rotondi. Sebbene questa elementare invenzione umana possa sembrare facile da realizzare, l'abilità di costruire una ruota piana e bilanciata è abbastanza rara e apprezzata.

Carraio: questa abilità può essere molto utile in una nazione come la Repubblica di Darokin. Molte persone pensano alle lunghe carovane di mercanti quando pensano a Darokin e questo non sarebbe possibile senza la presenza dei costruttori di carri. Inoltre, quasi tutte le grandi carovane assumono un costruttore di carri per viaggiare con loro in caso venga

richiesta una riparazione importante. In aggiunta alla costruzione di carri e oggetti simili, chi possiede questa abilità è in grado di riparare i danni e mantenere i carretti già esistenti.

Carrettiere: chi possiede questa abilità sa come caricare i carretti ed i carri in modo che il carico non si perda o venga danneggiato durante il viaggio. Un carrettiere abile può trovare lavoro in molte casate di mercanti, preparare una carovana per un lungo viaggio e poi viaggiare con la carovana per assicurarsi che ogni disavventura possa essere risolta nel minor tempo possibile.

Cavalcare: questa abilità permette al suo personaggio di tenere sotto il suo controllo una cavalcatura addomesticata, tipo un cavallo o un cammello. Nella maggior parte dei casi, è necessario prendere questa abilità per ogni specifica tipologia di cavalcatura che si intende controllare.

Contadino: una delle abilità più diffuse tra coloro che vivono nelle campagne di Darokin. Questa nazione, che dipende veramente tanto dalla produzione extra di beni agricoli per commerciarli con le altre nazioni, riconosce l'importanza dei contadini per il benessere di tutti i cittadini.

Contrattare: viene usata per semplici trattative sui prezzi in un mercato, o per il salario da ottenere per un lavoro semplice. Di regola, utilizzare con successo l'abilità di Contrattazione vuol dire ottenere una variazione del prezzo di un oggetto. Per ogni punto del dado che si discosta dal tiro necessario, il prezzo di vendita di un oggetto subisce una variazione del 2%. Così, se un personaggio di Darokin sta acquistando un arco lungo che costa normalmente 40 daro e il suo tiro di Contrattazione è più basso di 5 punti rispetto a quanto richiesto, il costo dell'arco scende del 10% e si fissa a 36 daro. Se il personaggio stava vendendo l'arco, avrebbe ottenuto 44 daro. Questa abilità non può essere usata per le transazioni complesse degli affari su più larga scala, per le quali è necessario utilizzare l'abilità di Negoziazione.

Cordaio: è un'abilità utile in molti modi e può essere usata sia con i lunghi fili robusti e pesanti di canapa attorcigliata, sia con le corde fini e sottili di seta che sono convenienti solo per i ricchi. I personaggi con questa abilità sono in grado di esaminare un filo prima del suo utilizzo ed individuarne i punti deboli che potrebbero

CREARE UN PERSONAGGIO DAROKINIANO



passare inosservati fino a quando poi è troppo tardi.

Costruire barche: questa abilità consente al personaggio di trovare impiego nei cantieri navali di Athenos, Akorros e di ogni altra città portuale presente a Darokin. Permette al personaggio di partecipare alla costruzione dei grandi vascelli solca oceani o di ripararli quando vengono danneggiati. I più abili saranno spesso chiamati a progettare una nave per soddisfare bisogni specifici.

Costruire trappole: questa abilità indica che un individuo ha acquisito un certo grado di formazione nelle procedure di sicurezza utilizzare per tenere lontani i ladri. Come ci si potrebbe aspettare, coloro che possiedono questa abilità hanno una piccola possibilità di individuare e disinnescare trappole, a causa della loro esperienza nel campo. Questa possibilità non dovrebbe comunque sostituire l'abilità di un ladro e l'esperienza incoraggia ad utilizzarla con molto giudizio.

Costruttore di Reti: questo talento permette al personaggio di fabbricare o riparare le reti. In aggiunta all'uso comune che ne fanno i viaggiatori per pescare o attività simili, un abile costruttore di reti può essere chiamato a realizzare reti capaci di trattenere potenti bestie o mostri magici.

Costruttore edile: questa abilità dona al personaggio la conoscenza dei diversi principi di costruzione e di design usati per erigere qualsiasi costruzione, da una piccola casa a una grande villa. Per i progetti più grandi, il personaggio non vorrà lavorare da solo e potrebbe assumere degli operai per fare i lavori fisici sotto le sue direttive. Il DM dovrebbe calcolare la quantità di tempo necessaria ad erigere una costruzione in base ai supporti, al numero degli operai e agli strumenti disponibili.

Ebanista: questa abilità permette al personaggio di creare oggetti d'arte o strumenti utili da un'infinita varietà di legni. Include anche una conoscenza del lavoro d'intaglio e l'uso di un'ampia gamma di strumenti da falegname. Gli intagliatori di legno di Darokin vengono spesso considerati tra i migliori di tutto il Mondo Conosciuto.

Fabbricante di archi: tale abilità permette al personaggio di costruire con le sue stesse mani l'equipaggiamento necessario per tirare con l'arco per uso personale o per la vendita. Inoltre, il personaggio è in grado di determinare la qualità della fattura e il relativo valore di ogni arco in cui si imbatte.

Fabbricante di armi: questo è un talento molto importante in quanto permette al personaggio di fabbricare le proprie armi.

Come ci si potrebbe aspettare, un fabbricante di armi esperto sarà ricercato dagli aspiranti avventurieri alla ricerca delle armi migliori per i loro viaggi.

Fabbricante di frecce: questa abilità permette al personaggio di creare frecce e dardi per archi e balestre. Ogni intagliatore è solito mettere un marchio distintivo sui suoi lavori, in modo che chiunque veda una delle sue frecce sia in grado di riconoscere chi l'ha fatta. In molti casi, comunque, le frecce e i dardi vengono prodotti in base alle indicazioni dell'acquirente e quindi si può identificare più quest'ultimo piuttosto che l'intagliatore che le ha create.

Fabbro: tale abilità consente al personaggio di avere una certa familiarità con il funzionamento di una fucina e con la creazione di oggetti ed attrezzi in ferro, in acciaio e in altri metalli simili. Questa abilità è inoltre molto utile per riparare oggetti rotti o danneggiati, superando la necessità di rimpiazzare un oggetto che altrimenti sarebbe andato perduto.

Falegname: questa abilità dà al personaggio la conoscenza per costruire mobili, che, oltre al suo ovvio utilizzo normale, permette al personaggio di individuare scomparti nascosti e nascondigli simili in maniera molto più semplice rispetto a chi non ha questa abilità.

CREARE UN PERSONAGGIO DAROKINIANO

Il DM avrà ben in mente questo, ma dovrà anche considerare che questa abilità non è in conflitto con l'abilità dei ladri di individuare simili nascondigli.

Filatore: permette al personaggio di produrre fili, filati e corde per una varietà di usi. Se possiedono anche l'abilità di Tessitore, molti filatori professionisti useranno i loro materiali per produrre stoffe da utilizzare nella fabbricazione dei vestiti.

Finanza: la conoscenza dei punti più raffinati dell'economia di Darokin: lettere di credito certificate, prestiti, gli affidamenti, le partnership, i tassi di interessi, e così via. I personaggi con l'abilità di Finanza saranno in grado di trovare spesso lavoro presso un'azienda di credito o nel ramo contabile di qualsiasi casata di mercanti di grandi dimensioni.

Gioielliere: la capacità di fabbricare gioielli ed ornamenti di qualità per se stesso o per gli altri. I gioielli di Darokin sono tra i più ricercati nel Mondo Conosciuto e ogni personaggio che abbia questa abilità può raggiungere un ottimo livello di vita vendendo le sue creazioni a chi poi si preoccuperà di esportarle.

Giocatore d'azzardo: il personaggio ha una conoscenza di diversi giochi di probabilità e una comprensione istintiva per le statistiche. Ciò permette all'interessato di individuare una buona scommessa su cui puntare e riconoscere un gioco truccato. Ovviamente, consente anche al personaggio di fare un gioco truccato.

Intagliatore di gemme: questa abilità viene utilizzata per "rompere" le gemme grandi in parti più piccole utili per essere inserite in vari oggetti di gioielleria (vedi l'abilità Gioielliere) o per migliorare l'aspetto di una pietra specifica. Può essere anche utilizzata per mascherare una gemma rubata suddividendola in tante pietre più piccole.

Intagliatore di pietre: nonostante venga considerata soprattutto un passatempo per i nani, questa attività è spesso praticata dalle altre persone. Come dimostrerà un rapido sguardo ai molti favolosi edifici pubblici e privati di Darokin, gli intagliatori di pietre di Darokin sono i più bravi di tutto il Mondo Conosciuto. L'utilizzo di questa abilità permetterà ad ognuno di fare qualunque cosa, da una costruzione veloce fatta di blocchi grezzi a sculture di pietra finemente dettagliate.

Mandriano: la capacità di guidare mandrie di animali e farle andare dove è necessario che vadano. Questa abilità viene anche utilizzata a dirigere una piccola squadra di animali che venga usata per trainare un carico molto pesante.

Marinaio: questa abilità indica che il personaggio è un abile e competente uomo di mare. Nonostante Darokin possa produrre da sola molti bravi marinai, coloro che hanno un vero amore per il mare e sono interessati ad imparare gli elementi più sottili della navigazione spesso spendono il loro tempo servendo a bordo delle navi mercantili delle Gilde di Minrothad.

Minatore: questo talento indica che si possiede più che una familiarità nelle procedure utilizzate per costruire e far funzionare una miniera. I personaggi in possesso di questa abilità possono anche individuare il posto migliore dove costruire una miniera e possono spesso individuare metalli preziosi nelle regioni dove altri meno esperti non li troverebbero.

Navigazione: questa abilità è utile per trovare la propria strada nel deserto o in mare. Ci sono molti modi per localizzare la propria posizione con questa abilità, come la posizione del sole durante il giorno e la posizione delle stelle e delle costellazioni durante la notte. Se il cielo è coperto e non sono disponibili riferimenti astronomici, il personaggio dipenderà dalla sua capacità di "stimare" la navigazione e dall'uso che farà delle mappe.

Negoziante: questa abilità viene usata per instaurare e chiudere complessi trattati economici e accordi politici. Le macchinazioni dell'economia di Darokin possono diventare abbastanza difficili da gestire e spesso serve molto di più che una semplice Persuasione o un sorriso per portare a casa un contratto. Questa abilità combina insieme alcuni dei punti più sottili dell'economia, la legge e la logica per realizzare l'obiettivo.

Pastore: i pastori sono persone che sanno come gestire un gregge di animali addomesticati. A differenza dei mandriani che sono in grado di guidare gli animali lungo i sentieri e le strade, i pastori normalmente lavorano per mantenere il gregge in una determinata area. Come ci si potrebbe aspettare, le due abilità hanno molte cose in comune.

Patrocinio legale: l'abilità viene utilizzata quando si disputa su un caso criminale di fronte ad un Tribunale di Darokin. E' molto più specializzata rispetto alle abilità di Avvocato o di Persuasione ed è anche più efficace. Se da un lato questa abilità non porterà mai un giudice ad ignorare un fatto oggettivamente dimostrato, può comunque garantire una grande differenza in un processo tipico.

Pellettiere: il personaggio può creare, disegnare e riparare oggetti fatti di cuoio. Inoltre, permette all'individuo di curare il pellame e include una buona dose di conoscenza sul processo di concia e di tinteggiatura. Come per molte delle abilità elencate in questa sezione, l'abilità Artigiano del Cuoio può essere utilizzata per stimare il valore e la qualità di ogni oggetto di cuoio con cui il personaggio viene a contatto.

Persuasione: tale abilità è utilizzata in diverse situazioni come la diplomazia, semplici trattative di affari e molti situazioni sociali. Il DM deve stare attento a non permettere che si abusino di tale abilità. Bisogna ricordarsi che una persona non farebbe mai qualcosa evidentemente nociva per sé o per i suoi amici solo grazie all'uso di tale abilità.

Produttore di tele: questa abilità permette al personaggio di lavorare con la canapa ed il cotone per fabbricare una tela robusta e tessuti simili. Per chi risiede alle città portuali di Darokin, questa abilità assicurerà una carriera nelle officine di costruzione di barche, che sono assolutamente vitali nell'economia locale.

Riparare: questa abilità include una conoscenza di base di molte altre materie e indica che l'individuo ha una forte capacità di comprensione su "come funzionano le cose". Facendo un passo indietro e vedendo come funziona il processo, il personaggio è spesso in grado di capire come un nuovo strumento possa far risparmiare tempo e innalzare la qualità. Ovviamente, è anche perfettamente capace di creare esempi di strumenti già esistenti, come martelli e morse.

Sarto: i sarti sono coloro che prendono le materie grezze, come la filatura e la stoffa prodotti dai filatori e dai costruttori di tele, e li modellano in vestiti. Un sarto veramente abile può realizzare pregevoli capi d'abbigliamento che sono molto apprezzati

CREARE UN PERSONAGGIO DAROKINIANO

e richiesti dai più ricchi cittadini di Darokin, mentre gli altri possono produrre solo oggetti dozzinali che, sebbene funzionali, fanno poco per migliorare l'aspetto di chi li indossa.

Sellaio: questa abilità può essere utilizzata per creare diversi oggetti utili per le cavalcature come le selle, le sacche da sella e le briglie. Coloro che possiedono questa abilità sono in grado di creare oggetti da utilizzare su diversi tipi di cavalcature, purché riescano a studiare le caratteristiche delle bestie in anticipo.

Taglialegna: questa abilità è particolarmente utile a coloro che vivono nelle regioni in prossimità diell'Alfheim. Qui, più che in altre regioni della Repubblica, i taglialegna vengono rispettati per il contributo che danno all'economia. Questa abilità può essere utilizzata per abbattere gli alberi e tagliarlo in legname grezzo. La creazione di prodotti definiti rientra nelle capacità dei falegnami, intagliatori di legno, carpentieri e similari.

Tessitore: questa abilità permette al personaggio di prendere i fili e i filati creati da un filatore e di trasformarli in un tessuto o una stoffa utili per vari usi. Molti tessitori possiedono anche l'abilità di Sarto e sono capaci di utilizzare le loro stoffe per realizzare vestiti di vario tipo.

Valutare: l'abilità utilizzata dai personaggi per determinare il valore di uno specifico oggetto. Nel caso in cui il personaggio abbia una particolare familiarità con l'oggetto che deve essere valutato (per esempio un nano che deve valutare una gemma) il DM potrebbe concedere un bonus al tiro di abilità. Allo stesso modo, un personaggio che sta provando a valutare un oggetto che è per lui totalmente nuovo, potrebbe subire delle penalità.

Vasaio: i vasai sono in grado di impiegare i loro talenti per creare oggetti utili (come una semplice giara o pentole per la conservazione degli alimenti) come anche fini lavori d'arte (per esempio un'anfora riccamente decorata). Un vasaio abile è in grado di valutare il lavoro dei suoi pari e può raggiungere un buon livello di vita vendendo i suoi articoli.

Vetraio: questo è un talento raro. Un vetraio abile può fare una bella vita vendendo le sue creazioni per l'uso quotidiano o come oggetti d'arte. Come per molte forme d'arte, il vetro di Darokin è tra

i più ricercati del Mondo Conosciuto ed è molto richiesto nei mercati esteri.

Abilità Razziali Specifiche

In aggiunta ai livelli di abilità che tutti i personaggi ottengono solo per essere di Darokin e a quelle che ricevono in base alla loro intelligenza, i semi umani ottengono delle abilità aggiuntive in base alla loro razza. Elfi, Nani e Halfling possono scegliere due abilità aggiuntive nel momento in cui creano il loro personaggio, prendendo o una nuova abilità o un +1 su una delle abilità che già hanno scelto. Tuttavia, solo alcune specifiche abilità rientrano in questo tipo di operazione, e sono quelle abilità per le quali i semiumani possiedono un talento naturale.

Abilità Speciali degli Elfi

Arrampicarsi
Cavalcare
Ebanista
Fabbriante d'archi
Intagliatore di frecce
Navigazione
Pellettiere
Vetraio

Abilità Speciali dei Nani

Armaiolo
Calzolaio
Costruire trappole
Fabbriante d'armi
Fabbro
Gioielliere
Intagliatore di gemme
Intagliatore di pietre
Minatore

Abilità Speciali degli Halfling

Birraio
Carradore
Costruire trappole
Persuasione
Sarto
Valutare

I Mercanti di Darokin



"Quel maledetto Linton! Non ha mai controllato l'intero carico rispetto alla bolla di accompagnamento—tutti lo sanno! Ma questa volta, questa unica volta... È come se già lo sapesse, ancora prima di arrivare alla carovana, che qualcosa non andava. Pago i miei maghi un sacco di soldi per fare in modo che questi incidenti non accadano. Forse è vero quello che si dice dei Mercanti di Darokin, è come se avessero una sorta di sesto senso..."

—Un anonimo mercante di Ierendi

Si dice che esistano due tipi di persone a Darokin: coloro che sono Mercanti e coloro che vorrebbero esserlo. Non sarà quindi una sorpresa apprendere che i mercanti di Darokin sono le persone più ricche e potenti dell'intera Repubblica.

I mercanti di Darokin non rappresentano un piccolo, misterioso gruppo di uomini isolati che corrono per il paese a porte chiuse. È vero il contrario. Ci sono migliaia di mercanti, dai capi famiglia delle più grandi casate di mercanti all'umile negoziante all'angolo della strada. Alcuni mercanti viaggiano in terre esotiche e ottengono montagne spropositate di soldi, mentre altri semplicemente le ottengono. Ma la possibilità di guadagnare una fortuna è

molto più alta per i mercanti che per ogni altro segmento della popolazione, da qui la loro popolarità.

Diventare un Mercante

Il passo più importante per diventare un mercante di Darokin è unirsi alla Gilda dei Mercanti. La Gilda è molto potente e fare affari in maniera indipendente rispetto alla Gilda è semplicemente impossibile. I membri della Gilda non concludono affari con coloro che non ne sono membri e produttori, magazzinieri e spedizionieri che trattano con i mercanti che non appartengono alla Gilda rischiano un catastrofico boicottaggio dalla Gilda stessa.

Fortunatamente, aggregarsi alla Gilda è abbastanza semplice. I futuri membri della Gilda devono essere sponsorizzati da qualcuno che sia già membro, di solito un amico o un socio, che si fa garante per la capacità e il temperamento del candidato. Ci sono state notizie di alcuni mercanti che hanno voluto denaro per sponsorizzare candidati che non avevano una buona reputazione, ma questa sembra essere una cosa abbastanza rara. Il candidato viene quindi interrogato da una commissione di membri, che approva o bocchia la candidatura. Ogni casa della Gilda in

Darokin ha una commissione di membri, e l'approvazione viene concessa di solito velocemente.

La Gilda dei Mercanti riscuote una quota annuale di 1.000 daro, più ottiene lo 0,5% di tutte le vendite all'ingrosso fatte da un membro della Gilda. Sebbene questo non includa le vendite realizzate dai negozianti verso il pubblico (che la Gilda considera poco interessanti perché è più la fatica amministrativa che i soldi che generano) vengono invece considerate tutte le transazioni tra commercianti. La regola generale è semplicemente questa: se la merce viene acquistata per essere poi rivenduta più tardi, la Gilda prende la sua percentuale.

Il divieto di commerciare con mercanti che non appartengano alla Gilda non si applica, ovviamente, nel fare affari con mercanti di altre nazioni. La Gilda vuole comunque mantenere il controllo di tutti gli affari interni, quindi incoraggia i venditori stranieri a vendere i loro beni ai mercanti di Darokin nel momento in cui raggiungono le città più grandi. I mercanti stranieri che vogliono concludere affari direttamente con i fornitori e i negozianti di Darokin solitamente si uniscono alla Gilda. I membri stranieri della Gilda pagano una quota di

I Mercanti di Darokin

2.000 daro all'anno, ma per quasi tutte le altre cose vengono trattati come i membri nazionali.

La Gilda ha anche un procedimento per espellere i suoi membri, ma viene utilizzato di rado. Le offese che si tramutano in un'espulsione sono il frodare un membro della Gilda, portare disonore al nome della Gilda frodando il pubblico o commettere un grave crimine. Quando qualcuno viene espulso per una di queste cause, è fuori per sempre—non è permessa la riammissione. A causa della severità di questa punizione (essere fuori dalla Gilda vuol dire, di fatto, essere fuori dagli affari) i membri della Gilda risultano essere le persone più oneste e rispettabili di Darokin.

La Classe del Mercante

Molti mercanti di Darokin non fanno altro nella loro vita che viaggiare di città in città comprando a poco e vendendo a tanto. E non c'è niente di sbagliato in questo—è uno dei modi migliori per diventare ricchi. Ma ci sono anche persone che vogliono un po' di avventura nella loro vita. Costoro vanno in cerca di qualcosa di più che qualche bene particolare che si può trovare nelle periferie delle città; loro attraversano il Mondo Conosciuto per cercare gli oggetti più inusuali. Mentre i soldi che si possono fare comprando una carovana piena di vino ad un buon prezzo e rivendendola ad un prezzo più alto sono rispettabili, la ricchezza che questi individui bramano potrebbe non essere così difficile da raggiungere. Loro spendono la loro vita alla ricerca di tesori perduti, di potenti artefatti, delle merci più fantastiche che siano mai esistite. Per un solo piccolo oggetto, si può guadagnare una fortuna—ma solo se si sopravvive alla miriadi di pericoli che una tale ricerca comporta.

Orbene, personaggi di questo tipo potrebbero trovare la compravendita delle merci di secondaria importanza. Loro desiderano azione e avventura più o meno quanto vogliono raggiungere un solido profitto. Se hanno questi obiettivi, questi personaggi potranno avere due classi. Infatti, continueranno ad essere primariamente guerrieri, maghi, chierici, druidi, ladri, elfi, nani o halfling.

I personaggi che scelgono il Mercante come classe secondaria, dovranno tenere traccia di alcuni punti esperienza speciali,

chiamati Punti Esperienza da Mercante (o PXM), in modalità separata rispetto ai normali PX. I PXM vengono acquisiti e utilizzati in maniera differente dai normali PX.

Punti Esperienza da Mercante

I Punti Esperienza da Mercante vengono acquisiti in base ai soldi che si fanno in qualità di mercante, ossia per il *profitto* che si ottiene nell'acquisto e nella vendita dei beni. Ogni daro guadagnato in questo modo vale un PXM.

I PXM vengono elargiti per il *profitto*, non per il prezzo finale di vendita. Per esempio, c'è un mercante che acquista due carri pieni di farina per 1.200 daro ad Ansimont. Nel viaggio verso Athenos deve pagare 100 daro per delle guardie aggiuntive nel pericoloso attraversamento del canale. Quando arriva ad Athenos, vende la farina per 2.000 daro. Della somma finale, 200 daro vengono divise tra le guardie e i mandriani, e 10 daro vanno alla Gilda. Il *profitto* finale della compravendita è di 490 daro, e questi sono i PXM che il personaggio ottiene.

Per continuare con l'esempio, se mentre sono per la strada per Athenos i carri vengono attaccati da 3 Orchi, e il personaggio da una mano a combatterli uccidendone uno, i PX che vengono dati per aver ucciso l'orco e per il tesoro eventuale che portava con sé verranno conteggiati nei PX della classe primaria del personaggio, ma non come PXM per la crescita della sua classe di Mercante.

Un avventuriero di successo che utilizzasse la grande ricchezza accumulata durante i suoi viaggi per avviare l'attività di mercante, sarebbe sicuramente un passo avanti rispetto alla concorrenza, ma i PXM potranno essere guadagnati solo per il profitto ottenuto dalla rivendita di merci acquisite con la compravendita. Un guerriero che vende una spada magica ritrovata in un dungeon, per esempio, guadagnerebbe dei PX come Guerriero uguali al prezzo di vendita, perché aveva originariamente ottenuto la spada attraverso le sue abilità e capacità di Guerriero. Se, d'altro canto, lo stesso Guerriero/Mercante aveva acquistato la spada con l'intenzione di rivenderla, il profitto che deriva dalla transazione verrebbe considerato come PXM.

A volte, un certo numero di personaggi potrebbe mettere insieme le loro risorse per effettuare un'impresa propria dei mercanti. In questo caso, ognuno ottiene tanti PXM quanta è la quota di profitto di ognuno alla fine dell'impresa.

Se, per qualsiasi ragione, l'impresa d'affari è in perdita, tale perdita non viene detratta dal totale di PXM del personaggio. Un personaggio potrebbe plausibilmente, dopo aver guadagnato una grossa somma in una trattativa e averla poi persa tutta interamente nella trattativa successiva, crescere rapidamente di livello come Mercante ed avere comunque pochissimo denaro per dimostrarlo.

Ciò si realizza nella misura in cui i giocatori vogliono che si realizzi. Se non hanno alcun interesse a tenere traccia di quanti daro vengono spesi in quella specifica impresa, della divisione dei profitti e così via, allora forse la vita del mercante non è fatta per loro.

A mano a mano che un personaggio sale nei livelli del Mercante, acquisterà speciali Abilità da Mercante, come spiegato nella prossima sessione. A differenza delle altre classi, un Mercante di primo livello non ha alcuna abilità speciale. Come la Gilda ti farà capire rapidamente, il fatto di chiamarti mercante non fa di te un Mercante! Solo dopo aver ottenuto i primi piccoli guadagni e aver accumulato un po' di esperienza nella tua cintura, allora potrai iniziare a sviluppare le Abilità Speciali che ti permetteranno di diventare un Mercante di Darokin.

Gli Incantesimi per il Mercante

Attraverso gli anni, i Mercanti di Darokin hanno cercato i modi per ridurre la concorrenza e ottenere sempre maggiori guadagni dalle loro transazioni. Uno dei modi migliori per ottenere un vantaggio rispetto ai tuoi avversari è di usare la magia ed è esattamente quello che hanno iniziato a fare i primi commercianti di Darokin. Con la fondazione della Gilda dei Mercanti, il sistema di incantesimi sviluppato dai Mercanti di Darokin è stato giustamente standardizzato. Ad oggi, la Gilda si preoccupa di addestrare i nuovi membri nel padroneggiare questi incantesimi mano a mano che avanzano di livello.

È importante notare che molti mercanti di Darokin hanno imparato ad utilizzare

I Mercanti di Darokin

Tabella dell'Esperienza del Mercante

Livello	PXM	Titolo	Incantesimi per livello			
			1	2	3	4
1	0	Apprendista				
2	5.000	Venditore Ambulante	1			
3	10.000	Venditore	2			
4	20.000	Negoziatore	2	1		
5	40.000	Distributore	3	2		
6	80.000	Commerciante	4	2	1	
7	150.000	Negoziante	5	3	1	
8	300.000	Magnate	6	4	2	
9	750.000	Mercante Minore	6	4	2	1
10	1.500.000	Mercante	7	5	3	1
11	3.000.000	Mercante Esperto	7	6	3	2
12	6.000.000	Principe Mercante	8	6	4	2
13	12.000.000	Principe Mercante del 13° livello	8	7	4	3
14	25.000.000	Principe Mercante del 14° livello	9	7	5	3
15	50.000.000	Principe Mercante del 15° livello	10	8	6	4

questi incantesimi mentre molti dei mercanti provenienti da altre nazioni non lo hanno fatto. È questo che ha dato ai mercanti di Darokin la loro reputazione di avere un «sesto senso». La Gilda dei Mercanti è così determinata a tenere fuori dalla portata degli stranieri questi poteri che qualsiasi membro della Gilda colto ad insegnare agli stranieri tali poteri viene immediatamente espulso dall'ordine. Infatti, prendono questa cosa talmente sul serio che un certo numero di assassini o di thug verrebbe assoldata per assicurarsi che il traditore non continui a svelare i segreti della Gilda. Ai membri stranieri della Gilda non vengono insegnati questi incantesimi e la maggior parte di loro non viene neanche informata della loro esistenza.

Come per gli altri incantesimi, ogni incantesimo può essere scelto più di una volta se il Mercante lo desidera.

Un incantesimo non viene automaticamente acquisito nel momento in cui un Mercante raggiunge i PXM necessari per averlo. Un mercante deve necessariamente trovare un altro mercante che già conosca quell'incantesimo e impararlo da lui. Per imparare un incantesimo di primo livello è necessaria una settimana; per un incantesimo di secondo livello, due settimane; per uno di terzo livello sono necessarie quattro settimane e per uno di quarto livello sono necessarie otto settimane. Un membro della Gilda dei Mercanti di Darokin è obbligato dalla Gilda ad onorare ogni ragionevole richiesta di insegnare un'abilità che possiede ad un

altro mercante che si qualifichi come tale. La maggior parte delle volte, queste abilità vengono insegnate durante i viaggi delle carovane, quando c'è poco altro da fare che far passare il tempo. I membri della Gilda non sono tenuti a pagare per questo tipo di insegnamento, ma spesso succede.

Per ogni livello superiore al 15° sono richiesti 25 milioni di PXM e viene data al Principe Mercante una abilità aggiuntiva ogni quattro livelli.

Incantesimi di Primo Livello

1. Calmare gli animali
2. Conta monete
3. Ignorare la strada
4. Individuazione del male
5. Orientamento
6. Predire il tempo atmosferico
7. Resistenza al clima
8. Valutazione
9. Verità
10. Vista acuta

Incantesimi di Secondo Livello

1. Attirare l'attenzione
2. Aumentare il passo
3. Blocca animali
4. Empatia
5. Individuazione degli agguati
6. Individuazione del magico
7. Lingua d'argento
8. Verifica del carico

Incantesimi di Terzo Livello

1. Charme animale
2. Contrabbando
3. Individuazione delle bugie
4. Infravisione
5. Inventario
6. Scopri trappole

Incantesimi di Quarto Livello

1. Appropriazione indebita
2. Charme alle persone
3. Contabilità
4. Resistenza al magico
5. Verifica della carovana

Incantesimi di Primo Livello - Calmare gli animali

Raggio d'azione: Contatto

Durata: 1 turno per livello

Utilizzo: 3 volte al giorno

Emettendo suoni rilassanti e accarezzando gli animali in un modo particolare, questo incantesimo può essere utilizzato per calmare un animale domestico spaventato. L'incantesimo non avrà effetto sugli animali selvatici né sugli animali addomesticati con cui il mercante non ha familiarità. È necessario un intero turno per calmare ogni animale. L'incantesimo non avrà effetto a fronte di gravi circostanze. Per esempio, un mulo da soma spaventato dalla caduta di un ramo può essere facilmente calmato, mentre un cavallo che viene attaccato da un mostro non potrà esserlo. Per tutte le situazioni che ricadano in questa seconda fattispecie, il DM potrà richiedere un tiro del dato per verificare il successo dell'incantesimo stesso.

Conta monete

Raggio d'azione: Al contatto

Durata: 1 turno

Utilizzo: 1 volta al giorno

Grazie all'uso di questo incantesimo, un mercante conosce l'esatto ammontare di denaro in uno specifico luogo (sia esso una borsa, una cesta o una pila) con le seguenti restrizioni: le monete devono essere tutte dello stesso tipo e il mercante deve o poterle raccogliere o far scorrere le sue mani tra di esse. Il numero massimo di monete che un mercante può contare con questo incantesimo è di 2.000 per livello. Così, un mercante di 4° livello potrà utilizzare questo

I Mercanti di Darokin

incantesimo per contare velocemente fino ad 8.000 monete.

Ignorare la strada

Raggio d'azione: Speciale
Durata: 12 ore
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo viene utilizzato sui guidatori e gli animali di una carovana per contrastare gli effetti di rallentamento di una strada in cattive condizioni. Il mercante aiuta la carovana a muoversi su basi solide e quindi a rendere migliore il tempo di marcia. Questo incantesimo riduce le penalità inflitte a causa delle cattive condizioni della strada di 1,5 km per livello al giorno. Quindi, se una strada fangosa rallenterebbe di solito una carovana di 8 km al giorno, l'utilizzo di questo incantesimo da parte di un mercante di 3° livello permetterà di ridurre tale penalità di 4,5 km al giorno.

Individuazione del male

Raggio d'azione: 9 metri
Durata: 1 turno
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo è identico all'incantesimo Individuazione del Male dei Chierici di 1° livello, eccetto che per il raggio d'azione e la durata che sono ridotti come indicato sopra. Inoltre, solo il mercante percepisce la malvagità, non c'è alcuna aura splendente che venga vista da nessuno.

Orientamento

Raggio d'azione: 0
Durata: 12 ore
Utilizzo: 1 volta al giorno

Grazie all'utilizzo di questo incantesimo un mercante è in grado di percepire la direzione magnetica del nord e, quindi, di determinare la sua posizione con una carta. Per coloro che stanno viaggiando e vengono colpiti da un lungo periodo di cattivo tempo, l'incantesimo di Orientamento può significare la differenza tra perdersi nelle terre selvagge e raggiungere vivo la destinazione.

Predire il Tempo

Raggio d'azione: 0
Durata: 12 ore
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo è identico all'incantesimo dei Druidi di primo livello che porta lo stesso nome.

Resistenza al clima

Raggio d'azione: Speciale
Durata: 12 ore
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo permette ad una carovana o a chiunque stia viaggiando lungo una strada di contrastare gli effetti rallentanti del freddo, della calura, delle tempeste e altri simili pericoli "ecologici". L'uso di questo incantesimo riduce qualsiasi penalità al movimento di 1,5 km per ogni livello di colui che lancia l'incantesimo. Un mercante può far agire questo incantesimo solo su cinque animali da tiro o due carri per livello. Per fare un esempio, un mercante del 5° livello potrebbe impiegare questo incantesimo per ridurre gli effetti negativi sul viaggio causati da una tempesta di 8 km al giorno per 25 animali da tiro o 10 carri.

Valutazione

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: 1 turno
Utilizzo: 1 volta al giorno

Grazie a questo incantesimo, il Mercante può ispezionare qualsiasi bene che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo e definire la quantità, la qualità e il valore degli oggetti. Questo incantesimo è ottimo per fare emergere lavori scadenti, l'utilizzo di materiali inferiori, falsificazioni, imitazioni ed altri tipi di frodi. Questo incantesimo non può scoprire oggetti magicamente alterati o contraffatti.

Verità

Raggio d'azione: 0
Durata: 1 turno per livello
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo dona al Mercante un'aura di attendibilità. Fintanto che dura l'incantesimo, il Mercante non può fare nulla che vada a violare la fiducia di coloro con cui sta facendo affari. Questo incantesimo è utile per ottenere la fiducia delle persone che non hai intenzione di tradire, ma non per le persone che hai intenzione di truffare.

Vista acuta

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 round per livello
Utilizzo: 1 volta al giorno

Quando viene utilizzato questo incantesimo, ogni punto fino ad un miglio (ad un chilometro e mezzo) di distanza può essere visto dal mercante come se fosse solo a tre metri. L'area ingrandita è un cerchio di 18 metri di diametro.

Incantesimi di Secondo Livello

Attirare l'attenzione

Raggio d'azione: 8 metri per livello
Durata: 1 turno per livello
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo porta tutti coloro che si trovano nel raggio di azione di chi lo ha lanciato ad essere attratti sottilmente verso il luogo dove sta il mercante, facendolo sembrare il centro dell'attenzione. Quindi, il mercante può dominare l'attenzione degli acquirenti in un mercato di strada affollato e confusionario, assicurandosi virtualmente un aumento degli affari.

Aumentare il passo

Raggio d'azione: Speciale
Durata: 12 ore
Utilizzo: 1 volta al giorno

Grazie all'utilizzo di questo incantesimo una carovana può aumentare il suo movimento. Per ogni livello del mercante, la carovana può aggiungere 3 km ai suoi progressi per quel giorno. Così, un mercante di 8° livello può aumentare il tasso di movimento della sua carovana di 24 km al giorno.

Blocca animali

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: 1 turno per livello
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo è simile al medesimo incantesimo di 3° livello dei Druidi, ma con alcune importanti differenze. Un mercante può colpire 1 dado vita di animali per ogni livello, ma l'incantesimo funziona solo sulle bestie da soma addomesticate, come i muli, i cavalli, i cammelli, gli elefanti e le mucche. Il mercante deve avere familiarità con gli animali che desidera bloccare, per quanto possibile. Agli animali non è concesso alcun tiro salvezza e restano paralizzati per la durata indicata sopra. Questo incantesimo viene utilizzato solo nelle

I Mercanti di Darokin

emergenze, come quando un gruppo di animali rischia di scappare via con tutto il carro. C'è 1 possibilità su 6 che un animale in preda al panico a cui venga lanciato quest'incantesimo muoia all'istante.

Empatia

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno per livello

Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo permette al mercante che lo pronuncia di "adattarsi" alla folla di individui facendogli acquisire una conoscenza temporanea simile alla loro cultura. Per esempio, se fosse stato usato da un mercante impegnato in un ballo formale alla corte del Duca Stefano Karameikos, lo avrebbe reso un elegante ballerino e un incantevole, sofisticato ospite. Dall'altro lato, se venisse usato mentre il mercante è seduto in un bar lungo le banchine di Akesoli, gli verrebbe donata una straordinaria resistenza al bere, la pronuncia per imprecare come un marinaio, e le parole per intonare una canzone che accompagna la bevuta.

Individuazione degli agguati

Raggio d'azione: 1,5 km per livello

Durata: 1 turno

Utilizzo: 2 volte al giorno

Quando viene lanciato, questo incantesimo crea una protezione magica che scatta nel momento in cui il mercante entra in contatto all'interno del raggio d'azione con un agguato o un attacco a sorpresa. La durata indicata è il tempo in cui la protezione resterà attiva in attesa di innescarsi. Se tale durata passa senza che l'incantesimo venga attivato, deve di nuovo essere lanciato per continuare a garantire la protezione. Se viene individuato un agguato, la sua localizzazione verrà indicata con esattezza entro 400 metri.

Individuazione del magico

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 turno

Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo è uguale al medesimo incantesimo di 1° livello dei Maghi, eccetto per il ridotto raggio d'azione.

Lingua d'argento

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno

Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo dà a chi lo lancia l'abilità di ingannare gli altri senza paura di essere scoperto. Mentre è attivo questo incantesimo, coloro che parlano con il mercante crederanno quasi a tutto quello che gli viene detto. Il DM dovrà valutare ogni dichiarazione fatta dal mercante che ha lanciato l'incantesimo e decidere se è concesso o meno un tiro salvezza. Un'affermazione del tipo "questo pugnale è la lama più bella nel suo genere di tutta Darokin" non permetterà a chi l'ascolta alcun tiro salvezza, mentre una frase del tipo "Questo pugnale è stato usato da Karinda la Possente per uccidere il Drago del Mare di Tuono" certamente andrebbe verificata con un tiro salvezza.

Verifica del carico

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 turno per livello

Utilizzo: 1 volta al giorno

Un Mercante può riconoscere, grazie all'uso di questo incantesimo, se un carretto o un carro è correttamente riempito per affrontare il viaggio. Se questo incantesimo viene utilizzato prima di iniziare il viaggio e poi una volta ogni 10 giorni, un mercante può ignorare un risultato di "Spostamento del carico" (vedi il "Commercio Mercantile" più avanti). È necessario un intero turno ad un mercante per verificare un carro o un carretto con questo incantesimo, e può verificare tutti i carri possibili in base alla durata dell'incantesimo.

Incantesimi di Terzo Livello

Charme animale

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 giorno per livello

Utilizzo: 1 volta al giorno

Con questo incantesimo il mercante può prendere animali selvaggi e non addestrati e utilizzarli per trainare carri o trasportare merci. Il mercante può incantare 1 dado vita di animali per livello. Le bestie magiche sono immuni a questo incantesimo e tutti gli altri animali hanno diritto ad un normale tiro salvezza. Alcuni animali imbrozzarriti possono essere incantati per trainare dei carri attraverso l'uso di questo incantesimo,

ma questo non garantisce che ci siano imbracature adatte o che gli animali ben si adattino a quel compito.

Contrabbando

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno per livello

Utilizzo: 1 volta al giorno

Utilizzare questo incantesimo consente agli oggetti nascosti di restare nascosti. Per esempio durante un'ispezione doganale consente ad un compartimento nascosto di non essere visto e ad un falso fondo di non essere trovato. Quando viene lanciato, influenza tutti i luoghi che si trovano nel raggio d'azione a partire dal mercante.

Individuazione delle Bugie

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 turno per livello

Utilizzo: 1 volta al giorno

Grazie a questo incantesimo, il mercante sa quando qualcuno all'interno del raggio d'azione sta dicendo una bugia, sia al mercante che a qualcun altro. Questo incantesimo individua anche le omissioni di informazioni importanti o le risposte evasive, ma non può individuare errori fatti senza volerle.

Infravisione

Raggio d'azione: 0 (solo sul mercante)

Durata: 1 ora per livello

Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo è uguale al medesimo incantesimo di 3° livello dei Maghi, ad eccezione del raggio d'azione e della durata variati come sopra indicato.

Inventario

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 3 turni

Utilizzo: 1 volta al giorno

Utilizzando questo incantesimo, un mercante può dire con precisione, dopo un'ora di studio, il contenuto esatto di carri, carretti, sezioni di magazzino, o ogni altro mucchio di merci all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo. Oggetti chiusi in casse sigillate, in barili o altri contenitori non possono ovviamente essere identificati, a meno che i recipienti non vengano aperti durante la durata dell'incantesimo.

I Mercanti di Darokin

Scopri trappole

Raggio d'azione: 9 metri
Durata: 2 turni
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo è uguale al medesimo incantesimo di 2° livello dei Chierici.

Incantesimi di Quarto Livello

Appropriazione indebita

Raggio d'azione: 0
Durata: ND
Utilizzo: 1 volta al giorno

Con questo incantesimo un mercante può falsificare i registri finanziari per occultare le sue transazioni. Può essere utilizzato per imbrogliare gli esattori delle tasse, truffare gli agenti della dogana o nascondere i furti. La somma massima di denaro che un il personaggio può "far sparire" è di 100 monete d'oro per livello d'esperienza. I soldi ottenuti attraverso il furto grazie all'utilizzo di questo incantesimo non incrementano i PXM del mercante.

Charme persone

Raggio d'azione: 7,5 metri
Durata: Speciale
Utilizzo: 1 volta al giorno

Eccetto per come descritto sopra, questo incantesimo è uguale al medesimo incantesimo di 1° livello dei Maghi.

Contabilità

Raggio d'azione: 0
Durata: 1 turno
Utilizzo: 1 volta al giorno

Con questo incantesimo speciale il mercante può scorrere velocemente i registri finanziari ed identificare errori accidentali o furti deliberati. Ugualmente, l'incantesimo permette al personaggio di determinare il suo status finanziario e stabilire le somme di denaro dovute a o da chi ha lanciato l'incantesimo.

Verifica della carovana

Raggio d'azione: Speciale
Durata: 1 ora
Utilizzo: 1 volta a settimana

Con questo incantesimo un mercante può individuare dei sabotaggi o dei difetti nascosti in una carovana e nel suo carico. Il mercante "percepirà" qualcosa di sbagliato, e può restare sul problema fino a

quando non riesce ad indentificarlo. Qualsiasi cosa, dalle ruote cigolanti alle corde sfilacciate, da animali malati a casse mal chiuse, dai barili con delle perdite ai documenti falsi, può essere individuato con questo incantesimo. L'utilizzo di questo incantesimo non garantisce un viaggio interamente sicuro, ma riduce notevolmente le possibilità di un incidente.

Resistenza al magico

Raggio d'azione: 0 (solo il mercante)
Durata: 1 turno per livello
Utilizzo: 1 volta al giorno

Questo incantesimo conferisce una resistenza al magico del 50% su chi lo sta usando, ma solo contro gli incantesimi e gli effetti utilizzati per ottenere un vantaggio economico. Per esempio, questo incantesimo proteggerà il mercante da un altro commerciante che sta usando uno *Charme persone* per ottenere un prezzo migliore, ma non contro lo stesso incantesimo utilizzato durante un combattimento. Tutte le dispute su che cosa rientri o rientri in una trattativa d'affari devono essere risolte dal DM.

Il commercio mercantile rappresenta la spina dorsale della vita di Darokin; quasi tutti nella regione hanno un ruolo in tale commercio almeno per una parte del tempo, sia direttamente che indirettamente. Il trucco sta nel comprare a prezzi bassi e vendere a prezzi alti, coprire le spese ed evitare i disastri. Ci possono essere diversi dettagli da considerare nel commercio con le carovane—il tempo, le condizioni della strada, la manutenzione dei carri, il morale dei lavoratori e così via—e questa sezione tratterà della maggior parte di essi. Se non siete interessati ad entrare in questi dettagli, va bene lo stesso; basterà che saltiate le parti che non vi interessano.

Per Iniziare

Ci sono diversi modi con cui i PG possono essere coinvolti nel commercio via terra.

Per prima cosa, possono formare una società di carovane e trasportare la merce per conto di altre persone. Gli avventurieri dovrebbero comprare i carri e gli animali, assoldare gli operai e quindi procacciarsi i clienti. La società solitamente ottiene la metà dei guadagni quando il carico viene venduto alla sua destinazione.

Un altro modo per entrare nella speculazione commerciale è quello di acquistare un carico di merci e assoldare qualcuno per trasportarlo in un'altra città e venderlo per conto vostro. Quest'altra persona otterrà ovviamente la metà del profitto, ma il grande vantaggio è che state facendo soldi senza fare niente, eccetto assumervi il rischio dell'investimento del capitale iniziale—siete completamente liberi di andare a fare qualche altra cosa (trucidare gli orchi, perlustrare castelli in rovina, salvare le principesse, qualunque cosa!).

L'ultimo modo, ed è quello che ha in sé le maggiori opportunità di guadagno, è di fare tutto da soli. Comprate i carri e gli animali e trasportate il vostro carico attraverso di essi. In questo modo, arrivate a mantenere per voi tutto il guadagno. Ovviamente, vi assumete anche tutti i rischi dell'operazione.

Animali da SOMA e da TIRO

Le merci si muovono attraverso le terre del Mondo Conosciuto grazie alla forza degli animali. La tabella in questa pagina mostra i dettagli degli animali più comuni (e anche di quelli non così comuni) utilizzati dai mercanti di Darokin.

Tabella degli animali da soma e da tiro

Animale	Costo (mo)	Km al giorno	Ingombro sul dorso	Ingombro trainato
Cavallo da Tiro	40	29	45/90	75/150
Cavallo	75	78	30/60	50/100
Cavallo da guerra	250	38	40/80	65/130
Mulo	30	38	30/60	45/90
Cammello	100	48	30/60	45/90
Bue	40	19	50/100	100/200
Elefante	1.500	38	75/150	150/300
Umano	—	29	6/12	10/20

Il **Costo** è dato in daro.

I **km al giorno** corrispondono alla velocità di base dell'animale su una strada normale. La velocità di base di una carovana corrisponderà sempre alla velocità di base dell'animale più lento presente in essa. Tale velocità sarà ulteriormente determinata in base all'influenza di diversi fattori, come vedremo in seguito.

L'**ingombro sul dorso** è il totale del peso che l'animale può trasportare sulle proprie spalle. I numeri nella tabella sono espressi in "pietre", l'unità di misura comunemente usata a Darokin per le merci sfuse. Una pietra equivale a 100 monete, ossia 5 kg. Il primo numero è il totale del peso che l'animale può portare sulle spalle mantenendo inalterata la sua velocità di base. Il secondo numero è il totale del peso che può portare l'animale viaggiando a velocità dimezzata. Il cavallo da tiro, per esempio, può trasportare 45 pietre (che corrispondono a 4.500 monete o 225 kg) a piena velocità, e trasportare fino a 90 pietre (che corrispondono a 9.000 monete o 450 kg) a metà della velocità di base.

L'**ingombro trainato** è il totale del peso che l'animale può trainare agganciato ad un carretto o ad un carro. I numeri hanno lo stesso significato della colonna precedente.

Potrebbe accadere che altri animali esotici vengano incontrati nelle strade di Darokin o altrove mentre fanno l'umile lavoro di una bestia da soma. Orsi, felini giganti, centauri, minotauri, orchi, giganti e si è sentito anche di draghi, sebbene la loro natura violenta e imprevedibile li rende generalmente poco adatti a questo tipo di lavoro. Molte città non permettono l'ingresso a queste creature, anche se sembrano docili, all'interno delle loro mura.

Carretti e carri

Ci sono molti mezzi da carico e di diversa grandezza che vengono utilizzati nel Mondo Conosciuto. Ce ne sono di diversi stili utilizzati nelle diverse nazioni, ma le funzionalità base restano le stesse e sono quelle descritte nella tabella seguente:

Tabella dei carretti e dei carri

Mezzo di trasporto	Costo	Peso	Capacità di carico
Carretto da tiro	25	6	30
Carretto da mulo	50	8	40
Carretto da cavallo	100	10	100
Carro piccolo	200	30	200
Carro medio	350	50	400
Carro grande	500	100	600

Il **Costo** è espresso, come sempre, in daro.

Il **Peso** e la **Capacità di carico** sono espressi in pietre.

Il **Carretto da tiro** ha due ruote e non viene comunemente incontrato per le strade aperte di Darokin, mentre è facile trovarlo all'interno delle città. Viene molto spesso tirato (o spinto) dallo stesso proprietario.

Il **Carretto da mulo** e il **Carretto da cavallo** sono ugualmente carretti a due ruote, e vengono costruiti per essere trainati da un singolo animale.

Il **Carro piccolo** e il **Carro medio** hanno quattro ruote, e sono costruiti per essere trainati rispettivamente da due e quattro cavalli.

Il **Carro grande** è solitamente trainato da sei o anche otto cavalli, e ha sei ruote.

Carri più grandi di questi non sono pratici. Anche se un numero sufficiente di animali potrebbe essere agganciato ad un carro più grande per trainarlo, questo si impantanerebbe anche sulle strade sterrate, perché il grande peso del carro farebbe sprofondare le ruote nel terreno. Mentre

Commercio Mercantile

alcuni mercanti sognano di pavimentare la Strada di Darokin con delle lastre di pietra, così che carri più larghi ed efficienti possano viaggiare su di essa, la maggior parte sostiene l'impraticabilità di tale piano.

Accessori per i Carri

Ovviamente, i prezzi e le descrizioni sopra riportate coprono solo la spesa per un carro di base. Merci speciali, rotte difficoltose, e i capricci individuali di ogni singolo mercante comportano che molti accessori possono essere aggiunti ai carri, all'occorrenza. Per esempio:

Le **Coperture** sono necessarie per le merci che non possono essere esposte agli agenti atmosferici. Le coperture proteggono anche da occhi indiscreti l'ammontare e il tipo di merci che vengono trasportate. Una copertura di tela impermeabilizzata con telaio (il tipo di copertura più comune) costa 20 daro e non aggiunge un peso significativo al carro.

Una **Tettoia di legno** garantisce una protezione maggiore rispetto alla copertura, perché racchiude le merci in un box solido. Un carro con tettoia costa e pesa il doppio di un carro normale della stessa taglia. La capacità di trasporto del carro resta inalterata.

Un **Compartimento segreto** è particolarmente utile sia per il contrabbando che per nascondere merci preziose dai ladri. Un compartimento segreto non viene rivelato da ispezioni sommario, mentre una ricerca approfondita finalizzata a scoprire proprio tali tipi di compartimenti ha 4 possibilità su 6 di avere successo. Un compartimento segreto costa 100 daro: fino al 20% della capacità di trasporto del carro può essere trasportata dentro il compartimento segreto.

Il **Carro ad uso abitativo** può essere necessario per quel mercante ricco che non ha intenzione di «mischiarsi» agli altri carri sulle strade aperte. Quando un carro viene utilizzato ad uso abitativo, la capacità di carico è diminuita a metà del minimo (alcuni mercanti non hanno intenzione di dividere la loro casa con nessun tipo di carico). Tale tipo di carro costa minimo 100 daro e pesa almeno 50 pietre. In base ai gusti del mercante coinvolto, il peso e il costo del carro possono essere molto più alti.

Ci sono molti altri dettagli personalizzabili con i quali i PG dovrebbero sentirsi liberi di sperimentare (torrette per



vedette, sedili extra per i guidatori, ecc.) che potranno alterare o meno le statistiche di base del carro.

Spese di Gestione

Una volta che avete acquistato il carro e gli animali, siete quasi pronti per partire. Dovete, tuttavia, considerare ancora una serie di elementi.

Ogni carovana deve infatti trasportare il cibo per il suo equipaggio. Ogni settimana, un membro dell'equipaggio consuma 1 pietra di provviste che costa 1 daro. Il deterioramento del cibo non rappresenta un problema per i viaggi via terra, le forniture possono essere reintegrate nelle città e nei villaggi che si incontrano lungo il tragitto. Le guardie possono inoltre essere mandate a caccia durante il viaggio, anche se ciò potrebbe comportare una serie di pericoli, come la rabbia dei proprietari terrieri infastiditi, gli agguati dei mostri e un minor numero di guardie a difesa della carovana.

Gli animali da soma e da tiro non hanno di solito difficoltà a trovare cibo lungo la strada, andando al pascolo durante le soste. Comunque, quando una carovana sosta in una città, è necessario comprare il foraggio per gli animali. Il costo è di ½ daro al giorno per ogni cavallo, mulo o cammello e 2 daro al giorno per ogni elefante.

I carri e i carretti devono ricevere una manutenzione regolare (le ruote devono essere strette, le tavole marce devono essere rimpiazzate, e così via) o cadranno lentamente a pezzi. La manutenzione deve essere fatta ogni 6 mesi e costa 1 daro per 100 pietre di capacità di trasporto per 800 km di viaggio. Per esempio, per un Carro Medio che negli ultimi 6 mesi ha viaggiato 4.800 km è necessario spendere 24 daro in manutenzione. Certo, potrebbe non sembrare una spesa eccessiva, fino a quando non dovrete pagare la manutenzione dell'intera carovana. Per ogni carro o carretto in ritardo sulla manutenzione, dovete tirare due volte ogni volta che c'è la possibilità di un incidente (ci saranno maggiori informazioni sugli incidenti più avanti in questa sezione).

Anche gli animali possono diventare vecchi e subire incidenti. Ogni 6 mesi, ci sono il 3% di possibilità che un animale sia troppo vecchio o troppo malato per andare avanti e deve essere messo da parte (tirare individualmente per ogni singolo animale). Per un elefante, la possibilità è solo del 2%.

Fare Affari

Ora che vi siete fatti un'idea di quali possano essere le spese di partenza e di gestione di una carovana, è giunto il tempo di arrivare al cuore del commercio mercantile—l'acquisto e la vendita delle merci.

Il sistema di regole che segue è modellato su e compatibile con il sistema di commercio marittimo regolamentato nell'*ATL 9, Le Gilde di Minrothad*. Grazie a Deborah Christian e Kim Eastland, autori di quell'*Atlante*, per il loro prezioso lavoro.

La Classificazione della Città

Il commercio mercantile inizia (e solitamente finisce) all'interno di una città, di un paese o di un villaggio. L'unica eccezione è rappresentata dai venditori ambulanti, che si fermano in singole fattorie o in specifici possedimenti. La classificazione della città influenza la disponibilità della merce e il suo prezzo.

Capacità di Negoziazione

Una serie di capacità sono necessarie per concludere con successo una trattativa di acquisto e vendita di mercanzie, a prescindere dal fatto se la trattativa venga condotta da un PG o da un PNG. I punti da mediatore, uno speciale modificatore ad alcuni importanti tiri dei dadi, sono spiegati di seguito. Le capacità e le abilità speciali illustrate di seguito vengono spiegate per la prima volta in questo libro.

Valutazione: PNG che hanno nel commercio la loro attività principale, hanno un valore di Valutazione pari al loro punteggio di Intelligenza. Se il PNG è un membro della Gilda dei Mercanti di Darokin, allora possibilmente avrà le Abilità Speciali del Mercante di *Conta monete*, *Valutazione* o anche di *Inventario*, in base al suo livello da mercante. Ovviamente, c'è sempre la possibilità che qualcuno conosca anche l'incantesimo *Appropriazione indebita*.

Se il PNG che sta stimando la merce non ha alcuna Abilità Speciale da Mercante, il DM tira segretamente 1d20 contro la capacità di Valutazione di quella persona. Se il risultato è uguale o inferiore al punteggio del personaggio, è riuscito a fare una stima accurata. Se il risultato è superiore, il tentativo è fallito. Se il fallimento è determinato da un numero dispari, la stima del prezzo è più bassa; se invece il numero

è pari, la valutazione è più alta. La valutazione è sbagliata del 5% della differenza tra il tiro necessario a superare la prova e quello realmente realizzato. Per esempio, il Mercante Krel ha un'abilità di Valutazione di 14. Nel momento in cui deve fare una prova su una merce, ottiene un 17. La valutazione di Krel sarà più bassa del 15% ($17 - 14 = 3 * 5\%$). Un mercante PNG che vende beni di solito fissa il suo prezzo dal 10 al 40 per cento (tira 1d4 e moltiplica per 10) al di sopra del valore stimato della merce. Un mercante PNG che acquista fa un'offerta dal 10 al 40% più bassa di quanto lui pensa costi la merce. Raramente un PNG vende a meno della metà del suo margine di profitto percepito, né paga un prezzo più alto per un oggetto rispetto alla sua valutazione.

Contrattazione: l'abilità di contrattazione è pensata per gli incontri veloci con i PNG. Negoziazioni importanti, come stabilire il prezzo finale di un intero carico, dovrebbero sempre essere giocate. In ogni caso, il DM può utilizzare l'abilità di Contrattazione di un PG per modificare il prezzo della negoziazione in ogni momento—questo metodo è particolarmente utile quando ci sono molti carichi su cui si sta negoziando.

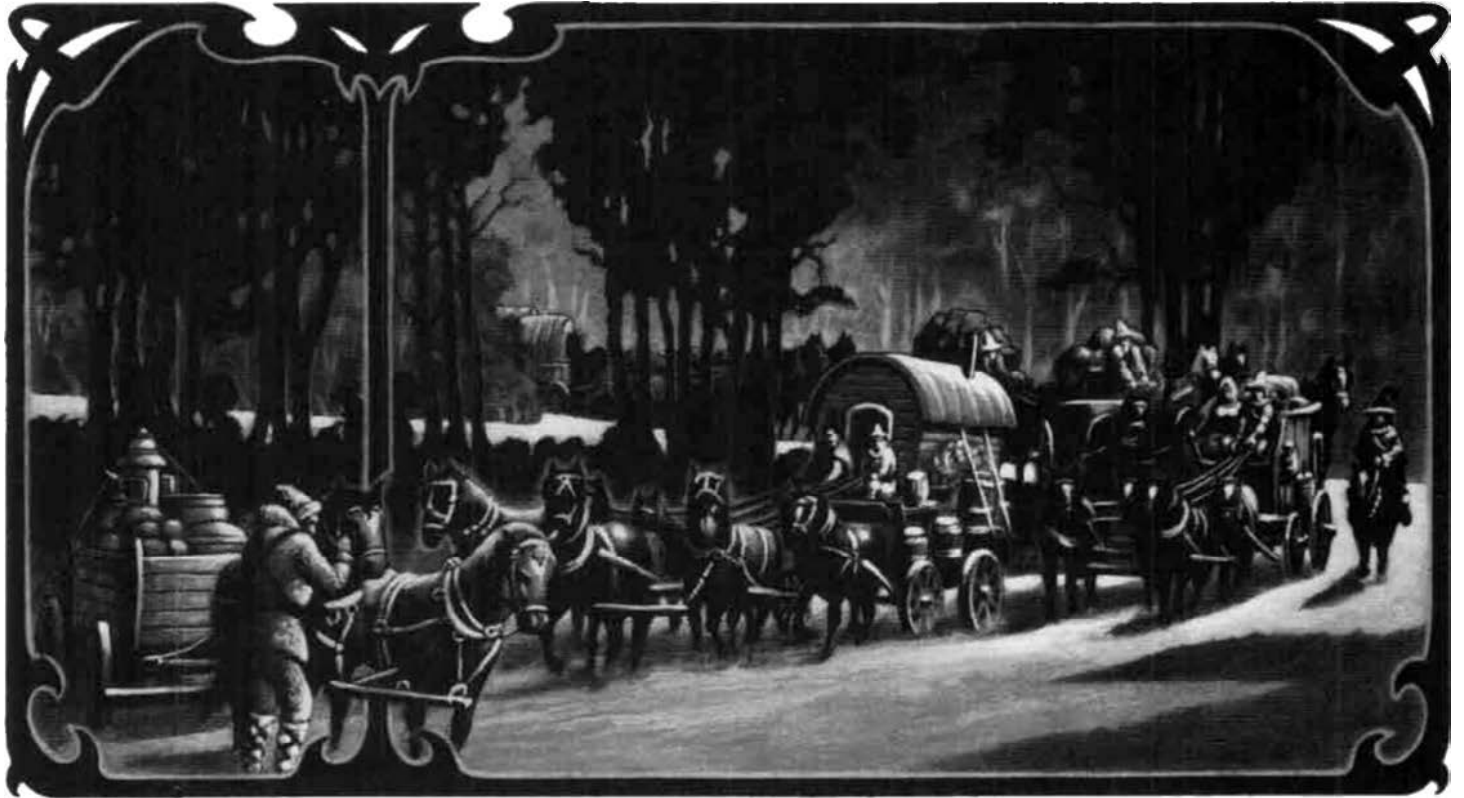
Fase 1: determina la differenza nell'abilità di Contrattazione tra il PNG e il PG. Se un personaggio non ha un valore di Contrattazione, considerala pari a zero.

Fase 2: moltiplica tale differenza per 5%. Il risultato sarà l'**Adeguamento del Prezzo**.

Fase 3: se entrambi i personaggi possiedono un'abilità di Valutazione (o un'Abilità da Mercante simile) utilizza la stima del mercante con punteggio superiore per determinare verso quale prezzo avverrà l'adeguamento. Se solo un personaggio possiede la capacità di Valutazione, utilizza quel prezzo. Se nessuna delle due parti in causa possiede tale abilità, il DM dovrà arbitrariamente stabilire un "valore di mercato" e usare quello come prezzo di base per effettuare l'aggiustamento.

Fase 4: colui che ha un punteggio di Contrattazione superiore aumenterà il prezzo o farà diminuire il costo rispetto al valore percepito della merce secondo l'Adeguamento del Prezzo. Perciò, se il vincitore sta acquistando dei beni, il prezzo sarà abbassato secondo la percentuale di adeguamento; se invece sta vendendo merci, il suo prezzo di vendita concordato

Commercio Mercantile



sarà maggiorato del medesimo adeguamento.

Fase 5: quando viene utilizzato per il prezzo di più oggetti differenti, somma il valore dei beni (così come stimati da chi ha il punteggio più alto di Contrattazione) e aggiungi o sottrai la percentuale di adeguamento.

Per esempio, il mercante Krel deve acquistare un carico di farina da un mercante PNG. Krel ha valutato che il prezzo della farina è di 1.000 daro, mentre il mercante PNG ha fissato il prezzo a 1.200 daro. Entrambi i personaggi possiedono l'abilità Contrattazione; il 16 di Krel è leggermente superiore al 15 del PNG. Questo significa che la valutazione di Krel di 1.000 daro rappresenta il prezzo di base. Dal momento che la differenza dei loro punteggi è di 1, Krel contratta un prezzo finale inferiore del 5%, ossia 950 daro, dal PNG. Se invece Krel stesse vendendo la farina, il prezzo finale sarebbe stato di 1.050 daro (1.000 + 5%).

Se il risultato dell'intera operazione è che il PNG si accordi per vendere a più del 25% in meno della sua originaria valutazione, o per acquistare a più del 25% in più della sua stima originaria, dovrebbe sostenere una prova di Saggiozza. Se la prova non viene superata, lui si lascia

trasportare dalle grandi vendite di farina e concorda per un prezzo molto alto di acquisto (o per uno sconto esagerato). Se la prova ha successo, il PNG ritorna al 25% sopra o sotto la stima iniziale, considerandolo come prezzo finale "prendere o lasciare".

Per continuare nell'esempio, il Mercante Krel si rifiuterebbe di pagare più di 1.250 daro per il suo carico di farina mentre il mercante avrebbe rifiutato qualsiasi offerta inferiore ai 900 daro.

Punti da Mediatore

I punti da mediatore sono differenti dagli altri sistemi con cui i personaggi ottengono le loro abilità. Un punto da mediatore è un modificatore al tiro del dado nel sistema di commercio mercantile descritto nelle pagine seguenti. Serve a considerare la differenza che l'esperienza fa nel successo di una trattativa commerciale.

I punti da mediatore vengono attribuiti dal DM ai PG e ai PNG in base ai criteri descritti di seguito. Una volta acquisiti, i punti non vengono mai utilizzati e possono essere considerati ogni volta che è necessario applicare un modificatore. Ogni punto vale come un modificatore di +1 al tiro del dado per il commercio mercantile. Nessun personaggio può accumulare più

di 5 punti da mediatore, che si raggiungono normalmente solo dopo di tempo e di esperienza nelle trattative, come specificato di seguito. I personaggi possono anche acquisirli come premi per un buon gioco di ruolo o per aver raggiunto risultati spettacolari nel loro commercio. Tutti i punti da mediatore guadagnati sono cumulativi.

PG e PNG ricevono i punti da mediatore quando rispettano i seguenti criteri:

Mercante di Livello 4-8: +1

Mercante di Livello 9-12: +1

Ogni 4 livelli aggiunti di esperienza come Mercante: +1

Personaggio di Livello 10-20: +1

Personaggio di Livello 21 o più: +1

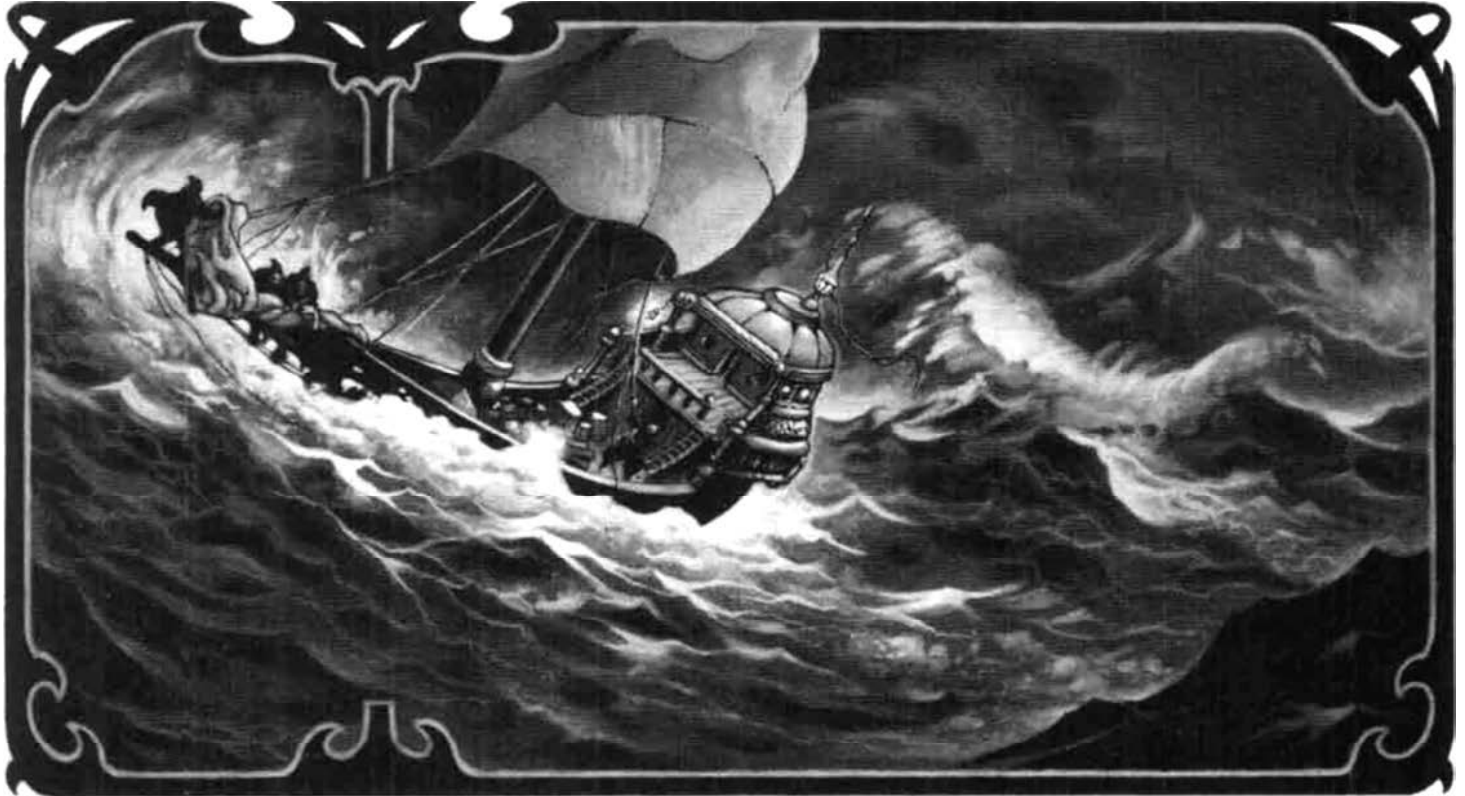
Più di 5 anni di esperienza nel commercio: +1

Più di 16 anni di esperienza nel commercio: +1

Personaggio che possiede sia l'abilità Valutazione e sia Contrattazione e le ha fatte crescere ognuna di almeno un punto: +1

Acquistare e Vendere

Questa procedura viene utilizzata ogni qualvolta un personaggio voglia vendere o acquistare una merce.



Fase 1. Determinare la classificazione della città.

Le più grandi città del commercio di tutto il Mondo Conosciuto sono elencate nella Tabella della Domanda e dell'Offerta, a pag. 25. Le città e i paesi che non sono presenti nella tabella dovrebbero ricevere una classificazione dal DM.

Fase 2. Individuare il numero di mercanti e di carichi di merci disponibili.

Utilizza la tabella seguente per individuare il numero di mercanti e di carichi di merci disponibili in città. I punti da mediatore possono essere utilizzati nel fare i tiri in questa tabella. Il numero dei mercanti non rappresenta il numero totale di mercanti presenti in città, ma quanti mercanti sono interessati a fare affari con il PG. I *Carichi di merci* è una misura convenzionale che indica la quantità di beni e viene ulteriormente dettagliata nella Tabella dei Beni in Commercio (pag. 24). Se i PG stanno acquistando, il numero di carichi indica quanta merce possono acquistare. Se invece stanno vendendo, indica quanto della loro merce un mercante è interessato ad acquistare.

Classe della città	Mercanti	Dimensione della transazione
A, B	1d6+2	3d8 carichi
C, D	1d6+1	2d8 carichi
E	1d6	2d6 carichi
F	1d6-1	2d4 carichi

Il DM è libero di modificare i risultati che entrano in contrasto che ciò che lui conosce rispetto ad una specifica città. Se, per esempio, l'aggiunta dei punti da mediatore dà come risultato la presenza di dieci mercanti in un villaggio di classe F e il DM capisce che ci sono troppi mercanti per un posto così fuori mano, può riportare il risultato ad un numero ragionevole. La metà dei mercanti apparirà come una carovana in città nella prima settimana (arrotondate per eccesso). Un altro ¼ di loro apparirà durante la seconda settimana, e il resto comparirà gradualmente al ritmo di uno a settimana fino a quando tutti i mercanti definiti dal tiro del dado non saranno arrivati. Per esempio, se ci sono 8 mercanti che faranno affari con gli avventurieri in una data città, quattro appariranno la prima settimana, due nella seconda, uno nella terza e uno nella quarta settimana. Se i PG vogliono trattare con tutti loro, devono aspettare per quattro settimane. Se, dopo

aver concluso affari con tutti i mercanti, gli avventurieri vogliono continuare ad attendere per fare altri affari, tira di nuovo il dado nella tabella indicata sopra, con un modificatore di -1 per ogni settimana che la carovana resta in città.

Fase 3. Determinare la tipologia di merci.

La Tabella dei Beni in Commercio (pag. 24) elenca specifiche tipologie di merci che possono essere acquistate o vendute in un porto. I DM possono cambiare le singole merci a loro piacimento. Per esempio, un risultato di "pesce affumicato" potrebbe diventare "salsiccia affumicata" in un porto, o "stincio di porco in salamoia" in un altro. Il DM può selezionare la merce da questa lista o determinare i beni in base al tiro del dado. Se la scelta ricade su un tiro casuale, in questo caso possono essere applicati i modificatori dei punti da mediatore. Se i personaggi stanno cercando una tipologia specifica di merce, c'è un 20% di possibilità di base che questa sia disponibile in un porto specifico. Questa percentuale aumenta del 5% per ogni punti da mediatore applicato al tiro del dado. Le possibilità sono anche aumentate o diminuite a seconda di quanto il DM consideri rari o comuni quelle merci in quella città. Per esempio, la possibilità di trovare bestiame

COMMERCIO Mercantile

Tabella dei Beni in Commercio

Tiro del dado	Merce	1 Carico	Ingombro per carico (pietre)	Prezzo base
01-04	Legno comune	1 catasta ⁽¹⁾	80	50 daro
05-08	Olio	5 giare	30	100 daro
09-12	Tessuti ⁽²⁾	4 sacchi	20	100 daro
13-16	Sale	150 blocchetti	75	100 daro
17-20	Birra chiara	1 barile	8	100 daro
21-26	Grano e Vegetali	20 sacchi	80	150 daro
27-30	Pesce da conserva	10 barili	80	150 daro
31-35	Pelli e pellicce	10 fasci	40	150 daro
36-39	Tè, Caffè, Tabacco	2 sacchi	10	150 daro
40-43	Animali		Vedi la Tabella degli Animali, sotto	
44-47	Ceramiche	2 casse ⁽³⁾	10	200 daro
48-51	Vino, Liquori	1 barile	8	200 daro
52-54	Carne da conserva	10 barili	80	200 daro
55-60	Metalli comuni	200 lingotti	100	200 daro
61-63	Tinture e pigmenti	5 giare	25	250 daro
64-68	Panno	20 rotoli	80	200 daro
69-73	Armi, strumenti	1 cassa ⁽³⁾	10	variabile ⁽⁴⁾
74-75	Mostri	1 mostro	variabile ⁽⁵⁾	variabile ⁽⁵⁾
76-80	Vetreria	2 casse ⁽³⁾	10	400 daro
81-85	Pietre semi-preziose	1 scatola	1	200 daro
86-00		Tira di nuovo nella Tabella delle Merci Pregiate		

Tabella delle Merci Pregiate

Tiro del dado	Merce	1 carico	Ingombro per carico (pietre)	Prezzo base
01-10	Cavalcature ⁽⁷⁾		Vedi Tabella degli Animali, sotto	
11-21	Legno pregiato	1 catasta	80	500 daro
22-33	Porcellana fine	2 casse	10	1.000 daro
34-41	Libri rari	1 scatola	3	1.000 daro
42-53	Armature	1 cassa	10	variabile ⁽⁴⁾
54-61	Avorio	1 zanna	10	800 daro
62-67	Spezie	1 giara	6	800 daro
68-75	Seta	5 rotoli	20	1.000 daro
76-85	Pellicce rare	1 fascio	5	500 daro
86-94	Metalli preziosi	2 lingotti	4	600 daro
95-00	Gemme	1 scatola	½	3.000 daro

Tabella degli Animali

Tiro del dado	Animale	1 carico	Ingombro per carico (pietre)	Costo del foraggio per carico	Prezzo base
1	Coniglio, gallina	100	50	20 daro a sett.	25 daro
2	Pecora, cane	20	100	20 daro a sett.	100 daro
3	Maiale	10	100	20 daro a sett.	100 daro
4	Mucca	5	500	20 daro a sett.	125 daro
5	Cavallo	2	300	20 daro a sett.	200 daro
6	Toro	2	300	20 daro a sett.	200 daro
7	Cavallo da guerra	2	400	30 daro a sett.	1.000 daro
8	Elefante	1	1.000	20 daro a sett.	1.500 daro

in vendita ad Akorros o vestiti in Ansimont è molto più alta del normale, probabilmente intorno al 90%. Ma se il DM decide che un certo tipo di merce non è disponibile da nessuna parte, neanche i punti da mediatore possono aiutare a localizzare la merce.

Fase 4. Individuare il prezzo adeguato di una merce.

Una volta che avete determinato la natura del carico di merci, utilizzate il prezzo di base da cui far poi derivare il prezzo adeguato. Il prezzo di base è arbitrario e viene indicato su una merce prima che il suo valore venga influenzato dalla domanda, dall'offerta e dai fattori imprevedibili legati all'economia e alla politica. Questi fattori sono stabiliti con un sistema semplice di tiri del dado e di modificatori legati a specifiche situazioni che portano al prezzo adeguato—il valore "reale" dei beni in un luogo ed in un tempo preciso. Il prezzo adeguato deve essere determinato prima che possa aver inizio la negoziazione sulla merce.

* Individua il prezzo base della merce nella Tabella dei Beni in Commercio che segue (o la Tabella delle Merci Pregiate, se appropriata).

* Consulta la Tabella della Domanda e dell'Offerta per scoprire se esiste un'insolita alta o bassa domanda di quella merce in quella città. Ciò viene indicato da un tiro di dado.

* Se la città è di classe A o B, applica un modificatore di +1. Se la classe è E o F, applica un modificatore di -1.

* Tira 3d6, aggiungi o sottrai i modificatori per la domanda, l'offerta e la classe della città, e consulta la Tabella di Adeguamento del Prezzo di Base (pag. 25). I giocatori possono anche modificare il risultato con i punti da mediatore: se i personaggi stanno vendendo, aggiungere i punti da mediatore comporta un prezzo di vendita più alto; se stanno comprando, sottrarre i punti da mediatore comporterà un prezzo di acquisto più basso.

* Moltiplica il prezzo di base della merce per la percentuale di adeguamento per arrivare al prezzo adeguato.

Il prezzo adeguato rappresenta il valore reale dei beni in quel particolare mercato. Quando i punti da mediatore vengono applicati al tiro del dado, il risultato finale

rispecchia anche i benefici che derivano dall'astuzia messa nei rapporti d'affari.

Il prezzo adeguato viene calcolato quando un carico di merci viene acquistato e di nuovo quando viene venduto in una città differente. Se più di un mercante acquista o vende la stessa tipologia di beni nello stesso luogo, il prezzo adeguato viene calcolato solo una volta.

Tabella di Adeguamento del Prezzo di Base Tiro 3d6 Percentuale

3	30%
4	40%
5	50%
6	60%
7	70%
8	80%
9	90%
10	100% (nessuno scambio)
11	110%
12	120%
13	130%
14	140%
15	150%
16	160%
17	180%
18	200%
19	300%
20	400%

Fase 5. Determinare il prezzo finale.

I personaggi conducono poi ogni Valutazione o Contrattazione per cui hanno il titolo di farle (come descritto in precedenza nella sezione Fare Affari). Il prezzo finale è il prezzo di vendita o di acquisto su cui ci si è accordati dopo che queste abilità sono state utilizzate. Se i personaggi non possiedono l'abilità di Contrattazione, il costo finale rimane uguale al prezzo adeguato. Se l'abilità Contrattazione comporta una variazione di prezzo, il prezzo adeguato viene modificato per quell'ammontare.

Fase 6. Consegna delle merci.

I beni passano di mano una volta che è stato concordato un prezzo finale ed è avvenuto il pagamento. Il mercante che ha venduto le merci deve stornare lo 0,5% a favore della Gilda dei Mercanti di Darokin, se ne è membro. I membri della carovana di solito considerano il lavoro di carico e scarico delle merci come parte della loro normale attività.

Tabella della Domanda e dell'Offerta

CITTÀ	CLASSE	MODIFICATORIA	L'ADEGUAMENTO DEL PREZZO
Akesoli	D	Pesce -3, Porcellana -2, Tè -2, Sale +3, Seta +4, Spezie +2	
Akorros	C	Pesce -2, Pelli -2, Carne -2, Stoffa +2, Pietre semipreziose +2, Vino +2	
Alfheim	C	Vetro -3, Legname pregiato -2, Pellicce rare -3, Grano +3, Libri rari +3, Vino +3	
Athenos	D	Gemme -2, Vetro -3, Avorio -3, Carne -2, Animali +1, Mostri +2, Legname pregiato +2, Porcellana +3	
Atruaghin	E	Caffè -3, Cavalcature -3, Tabacco -4, Tessuti -2, Birra +3, Pietre semipreziose +4	
Biazzan	D	Seta -2; Spezie -2, Tè -2, Animali +2, Avorio +2, Libri rari +2	
Castellan	E	Metalli comuni -4, Tinture -2, Pietre semipreziose -3, Armature +2, Pesce +2, Ceramiche +3	
Corunglain	B	Gemme -2, Mostri -2, Pietre semipreziose -2, Pelli +2, Ceramiche +2, Armi +3	
Darokin	A	Metalli comuni -2, Legname comune -2, Grano -3, Avorio -2, Tessuti -2, Gemme +3, Mostri +5, Cavalcature +2, Metalli preziosi +4, Armi +2	
Dengar/Evenur	B	Armature -4, Gemme -4, Armi -3, Animali +3, Grano +3, Tabacco +4	
Ethengar	D	Pelli -3, Cavalcature -4, Sale -3, Metalli comuni +4, Legname comune +4, Tè +2	
Freiburg	D	Animali -3, Porcellana -2, Armature +2, Olio +3, Armi +2	
Glantri	B	Mostri -4, Libri rari -3, Ceramiche -6, Gemme +4, Vetro +3, Tabacco +4	
Kelvin	C	Vetro -2, Ceramiche -3, Metalli preziosi -2, Grano +2, Avorio +2, Carne +2	
Kerendas	D	Birra -2, Grano -3, Carne -2, Vino -2, Metalli comuni +3, Legname comune +3, Tinture +2, Olio +2	
Kopstar	D	Tinture -3, Olio -5, Metalli preziosi -3, Legname pregiato +4, Pietre semipreziose +2, Spezie +2	
Norrvik	C	Sale -3, Seta -3, Armi -2, Stoffa +3, Avorio +3, Ceramiche +3	
Sayr Ulan	B	Libri Rari -2, Sale -2, Spezie -2, Legname comune +2, Pesce +2, Tè +3	
Selenica	B	Stoffa -2, Legno Pregiato -3, Libri Rari -1, Tinture +3, Pesce +3, Vetro +2	
Shireton	D	Birra -3, Grano -2, Tabacco -4, Vino -3, Caffè +2, Pesce +3, Tè +2	
Soderfjord		Legname comune -4, Grano -2, Armature +2, Vino +3	
Specularum	C	Animali -2, Metalli Comuni -2, Legname comune -3, Pelli -3, Armature +2, Cavalcature +3, Pellicce rare +3, Armi +2	
Stahl	C	Avorio -3, Mostri -3, Metalli preziosi -4, Carne +3, Seta +2, Tessuti +4	
Tameronikas	E	Animali -3, Panno -2, Tè -3, Vetro +1, Porcellana +2, Sale +2	
Tel Akbir	D	Birra -2, Caffè -2, Olio -2, Stoffa +2, Tinture +2, Pelli +2	
Tenobar	D	Panno -3, Pesce -5, Ceramiche -5, Pelli +2, Metalli Preziosi +2, Sale +4	
Thyatis	A	Armature -3, Cavalcature -2*, Seta -2, Armi -3, Gemme +3, Olio +2, Metalli preziosi +3, Pellicce rare +3	
Vyones	E	Pellicce rare -6, Tessuti -5, Vino -4, Birra +4, Carne +4, Seta +3	
Ylaruam	B	Olio -2, Porcellana -3, Pietre semipreziose -4, Caffè +3, Cavalcature +3*. Tabacco +3	

Commercio Mercantile



Note sulle precedenti tabelle:

* Come opzione Ylaruam vende anche Cammelli. Ciò la qualifica come "Cavalcature -3". Questo è un mercato potenziale che ancora deve svilupparsi. Osserva che Sayr Ulan potrebbe essere un ottimo cliente (Cammelli/Cavalcatura +3). Una piccola parte delle "cavalcature" di Thyatis sono elefanti. Finora, Thyatis ha un monopolio quasi assoluto sul mercato dei pachidermi.

(1) Una catasta può contenere 15 ciocchi di 36 cm di diametro e 30 cm di lunghezza, oppure: 400 assi da 30 cm, spesse 5 cm e larghe 15 cm.

(2) Tessuti include la corda, la tela di sacco e qualsiasi tipo di tessuto diverso dal panno.

(3) L'ingombro di una cassa è di 100 kg. Per trovare la quantità di beni contenuti al suo interno, dividi l'ingombro rimanente (40 kg o 800 monete) per il peso dell'arma o dell'armatura come data nelle regole. Arrotonda il numero per difetto, ogni frazione rimanente è da considerare come peso d'imballaggio.

(4) Utilizza il prezzo dato nelle regole e moltiplicalo per la quantità presente nella cassa. La quantità viene calcolata come spiegato nella nota (3)

(5) L'ingombro del mostro è deciso dal DM. Il prezzo suggerito per un mostro è di 100 daro per ogni dado vita, moltiplicato per 10 per ogni asterisco. Un mostro che ha dadi vita 2** dovrebbe valere $(100 \times 2) \times 20 = 4.000$ daro. I mostri che valgono dai 1.000 daro in su sono considerati merce pregiata. È necessario provvedere anche al foraggio per mantenere in vita il mostro.

(6) Pietre semipreziose sono l'agata, il turchese, l'alabastro, l'ambra, il geode e così via.

(7) Le cavalcature possono essere cavalli da guerra (80%) o cavalcature esotiche a scelta del DM (20%), come un elefante, un cammello, un mulo o anche un mostro addomesticato.

Gli animali più grandi sono raramente trasportati via terra. Invece, vengono guidati lungo la strada in branchi. Gli animali più piccoli e quelli inclina alla fuga, come polli, conigli, tacchini e simili, vengono trasportati in gabbie.

Sulla Strada

Come detto prima, una carovana si muove via terra tanto veloce quanto è veloce il più lento dei suoi animali da tiro. Considera questo come il Movimento di Base. Un gran

numero di fattori devono essere considerati prima di poter dire a quale velocità si sta muovendo una carovana—il tipo di terreno, gli agenti atmosferici, le condizioni della strada e gli imprevisti occasionali avranno importanti effetti sul calcolo del Movimento Finale della carovana.

Tipo di Terreno

Il tipo di terreno influenza il movimento di una carovana moltiplicando il Movimento di Base per un fattore specifico. I fattori principali sono:

Tipo di terreno	Movimento
Strada buona	1 ½ x Base
Sentiero, strada libera, erba, città	Base
Foresta, colline, deserto, strada dissestata.	2/3 Base
Montagna, giungla, palude	½ Base

Le strade buone in Darokin sono la Strada di Darokin, che si estende da Akorros, attraverso Darokin e fino a Selenica; e la Strada dello Streel, da Corunglain, attraverso Darokin e fino ad Athenos. Le altre strade della Repubblica sono considerate sentieri.

AGENTI Atmosferici

All'inizio di ogni giornata il DM dovrebbe tirare i dadi per verificare le condizioni del tempo. Gli effetti di ogni tipo di agente atmosferico sono spiegati di seguito. Quando si viaggia in una regione secca, o durante una stagione secca, sottrai 15 dal tiro del dado. Quando si è invece in un'area o in una stagione umida, aggiungi 15 al tiro del dado.

Tiro %	Tempo atmosferico
01-30	Limpido
31-40	Parzialmente Nuvoloso
41-45	Coperto
46-50	Caldo Fuori Stagione
51-55	Freddo Fuori Stagione
56-60	Ventoso
61-65	Instabile
66-70	Temporale
71-73	Tempesta
74	Forte Tempesta
75	Tornado
75-85	Pioggerellina
86-95	Pioggia leggera
96-00+	Pioggia Pesante

Il tempo Limpido, Parzialmente Nuvoloso e Coperto non hanno mai alcun effetto sulla velocità della Carovana, in ogni caso.

Il Caldo/Freddo Fuori Stagione mettono a dura prova gli animali, gli operai e le attrezzature. Il movimento della carovana è ridotto a 3 km al giorno. Un mercante con l'incantesimo Resistenza al Clima può ridurre gli effetti negativi di questo e di ogni altro agente atmosferico sui suoi viaggi.

Il tempo Ventoso può causare alcuni ritardi dovuti al fatto di dover assicurare le merci, calmare gli animali, ecc. Sottrai 1,6 km al giorno dalla velocità della carovana.

Il tempo Instabile è imprevedibile. Invece di tirare una volta sola i dadi ad inizio giornata, effettua un altro tiro di dadi a metà mattina, a mezzogiorno, a metà del pomeriggio e al crepuscolo. Una volta che le condizioni atmosferiche di tutta la giornata sono state verificate, fai la media di tutti gli effetti per determinare la velocità della carovana per quel giorno.

I Temporalisti vengono gestiti al meglio se ci si ferma e si aspetta che passino. Se una carovana fa così, la sua velocità è ridotta a 8 km al giorno. Dall'altro lato, se una carovana si avventura nel temporale, la sua velocità è ridotta solo di 5 km al

giorno, ma potrebbero capitare degli incidenti occasionali decisi dal DM.

Le Tempeste fanno ritardare le carovane di 16 km al giorno se si fermano ad aspettare che passino. Se le carovane decidono di andare comunque avanti, la loro velocità è ridotta di 11 km al giorno e saranno colpiti da un massimo di 3 incidenti occasionali, a scelta del DM.

Una Forte Tempesta è così intensa che la visibilità è ridotta a nulla e non è possibile alcun movimento. È un giorno perso, e non può neanche essere considerato come un giorno di riposo per la carovana.

Quando esce come risultato un Tornado, significa solo che una tromba d'aria è stata avvistata. C'è solo il 5% delle possibilità che il Tornado colpirà la carovana che resta al coperto. Ripararsi da un tornado significa slegare gli animali, legare i carri e mettersi in cerca di qualunque riparo ci sia nelle vicinanze. Ciò ritarderà la carovana di 16 km al giorno. Se la carovana decide di arrischiarsi comunque nel continuare il viaggio, la percentuale di essere colpita dal tornado sale al 20%. Se la carovana viene investita dal Tornado, ogni PG deve fare un tiro salvezza contro Raggio della Morte o restare ucciso. In aggiunta, $(1d10 \times 5) + 50\%$ dei carri, degli animali e delle merci vengono distrutte.

La Pioggerellina rallenta la carovana di 3 km al giorno. Se la pioggia è costante potrebbe anche influenzare le condizioni della strada.

La Pioggia Leggera rallenta la carovana di 5 km al giorno e può anche influenzare le condizioni della strada.

La Pioggia Pesante rallenta la carovana di 8 km al giorno e porteranno le condizioni della strada al livello peggiore in assoluto.

Se il periodo dell'anno è rigido, qualsiasi dei risultati descritti sopra che includa la pioggia può trasformarsi in grandine o neve. Grandine e Neve provocano danni doppi rispetto a quelli illustrati per la pioggia, a seconda dell'intensità.

CONDIZIONI della Strada

Le condizioni della strada condizionano una carovana nello stesso modo in cui i carri viaggiano su una strada buona o su un sentiero. Come per gli agenti atmosferici, le condizioni della strada sottraggono km al giorno alla velocità della carovana. Il DM

dovrebbe tirare il dado una volta al giorno per verificare le condizioni della strada, all'inizio di ogni giorno di viaggio.

È importante tenere a mente che l'utilizzo dell'incantesimo Ignora la strada fruibile dai personaggi mercanti può fortemente ridurre gli effetti negativi di condizioni stradali mediocri.

Le cattive condizioni atmosferiche influenzeranno le condizioni della strada. Per ogni giorno consecutivo di pioggerellina precedente al giorno per il quale si sta facendo il tiro del dado, bisogna aggiungere 2. Per ogni giorno consecutivo di Pioggia Leggera o di Temporale, bisogna aggiungere 5. Per ogni giorno consecutivo di Pioggia Pesante o di Tempesta, bisogna aggiungere 10, e per ogni giorno di Forte Tempesta, aggiungi 20. Questi modificatori sono cumulativi. Per esempio, se tre giorni di pioggerellina sono seguiti da un giorno di pioggia pesante, il prossimo tiro del dado per verificare le condizioni della strada subirà un modificatore di $+16 (3 \times 2 + 10 = 16)$. Inoltre, ogni giorno consecutivo in cui non piove, sottrae 3 al tiro del dado. Nel primo giorno limpido dopo la pioggia o nel primo giorno piovoso dopo un periodo limpido non ci sono mai modificatori.

Tiro %	Condizioni della strada
01-65	Libera
66-75	Irregolare
76-90	Fangosa
91-00+	Impantanata

Un tratto di strada irregolare è abbastanza pericolosa perché fa inciampare gli animali, fa liberare le giunture e tira le corde fino alla rottura. Viaggiare su questo tipo di strada fa rallentare l'andatura di 3 km al giorno.

Una strada Fangosa rallenta una carovana di 8 km al giorno. Inoltre il DM deve far capitare un incidente occasionale.

Una strada Impantanata rallenta la carovana di 16 km al giorno. Inoltre il DM deve far capitare due incidenti occasionali.



Attraverso le Terre di Confine

Uno sguardo veloce alle guardie—non ce ne sono—e mi metto in azione. Come la luna scivola dietro una nuvola, tocco il muro della casa padronale. È fatto di pietra, abbastanza forte da fermare un orco impazzito, ma pieno di crepe e fessure. Senza troppo sforzo raggiungo la cima del muro e mi lascio cadere nel cortile.

Venti metri di terreno scoperto mi separano dalla finestra dello studio di LeDouce. Probabilmente è uno degli uomini più ricchi di Akesoli, ma avrebbe dovuto cercare di essere meno avaro nell'assumere guardie per difendere il suo patrimonio. Molti ricchi sono come lui, sono così confidenti del fatto che "nessuno oserà entrare in casa mia," da non prendere sufficienti precauzioni. Ah, bene, il mio lavoro è impartire loro una lezione.

Un'altra nuvola passa pigramente davanti al volto splendente della luna e io percorro il tratto di prato. Proprio fuori dalla finestra c'è una siepe di spine, ma appena me ne accorgo salto sul davanzale. La serratura della finestra è

buona, meglio di quanto credessi considerate le scarse misure di sicurezza adottate da LeDouce, ma comunque niente di speciale. Grazie ai miei attrezzi la apro in pochi secondi.

Senza un suono, attraverso la finestra aperta e entro in casa. Le ante della finestra si richiudono dietro di me con un pallido suono e io concedo pochi momenti ai miei occhi per abituarsi al buio dello studio. Nel corridoio al di là di questa stanza riesco a sentire il rumore di una festa. Entro pochi minuti, qualcuno proverà ad entrare attraverso la porta, ma sono sicuro che è chiusa a chiave per tenere fuori gli ospiti ubriachi.

Con il mio miglior passo felpato, scivolo dietro il tavolo ed esamino il registro che c'è sopra. Proprio come il mio informatore mi aveva detto, una leva nascosta fuoriesce dal suo nascondiglio. Con solo un lieve cigolio di cardini poco oliati, scorre indietro per rivelare un pannello segreto spesso pochi centimetri. Anche in questa poca luce, le gemme nascoste risplendono.

Un paio di rapidi gesti e l'intero bottino trova posto nella mia borsa. Lascio il mio biglietto da visita, un

singolo fiore della pianta di aconito napello, e richiudo il pannello. Peccato che non potrò vedere quando lo aprirà.

Scivolando dalle ombre lungo la casa fino a quelle alla base del muro, mi volto e guardo in su. Ad un balcone in alto, illuminata da una pregiata lampada di cristallo, vedo una delle più belle creature che i miei occhi abbiano incontrato—la segretaria privata di LeDouce, Millana. Prendo un piccolo specchio d'argento dalla borsa della mia cintura e lo angolo in maniera tale da catturare la luce della luna. Lei vede il debole riflesso e sorride. Lasciando la sua lanterna, si allontana dalla ringhiera del balcone e rientra nella sua camera da letto. La mattina dopo ci incontreremo nel luogo concordato e le darò una parte del bottino. Dopo tutto, se l'è guadagnata raccontandomi di quel compartimento nascosto.

Faccio scivolare lo specchio nella borsa e mi arrampico velocemente da un lato del muro per poi scendere dall'altro. Cinque minuti dopo, mi ritrovo a mezzo miglio di distanza nella taverna "All' Ape e al Cardo" e intasco del denaro contante da un marinaio di Minrothad. Nel giro di un mese, le gemme di LeDouce saranno



sparse in giro per il mondo senza alcuna traccia del loro passaggio nella sua scrivania. In tutto e per tutto, un'operazione perfetta.

Darokin, la terra delle opportunità.
Vi piacerà sicuramente!

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

Adattare l'Atlante per il Gioco AD&D®

Molti di voi possono essere già giocatori consumati dell'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Per facilitarvi il compito, abbiamo inserito questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo Atlante nella vostra campagna di AD&D.

Le differenze tra D&D® e AD&D sono abbastanza limitate da far sì che adattare questo Atlante non comporterà particolari criticità. Comunque, per coloro che non hanno una piena familiarità con il D&D base, ci sono una serie di particolari che necessitano di chiarimento. Per semplicità e per una più facile consultazione, i singoli argomenti appaiono in ordine alfabetico.

Quando adattate le vostre avventure del gioco D&D tenete in mente che i personaggi dell'AD&D sono più difficili da gestire ai livelli bassi, mentre i personaggi del gioco D&D sono in grado di procurare molti più danni ai livelli intermedi e alti.

Il gioco D&D è stato ideato per gestire livelli molto alti di gioco, fino ad un massimo di 36. È preferibile che manteniate gli stessi livelli di esperienza in entrambe le versioni del gioco, fino al 10° livello. Oltre ciò, ogni due livelli del gioco D&D equivalgono ad un livello di esperienza in AD&D. Usando tale conversione, un mago del 30° livello risulterebbe essere un mago del 20° livello nella versione AD&D.

Le nazioni dell'Atlante possono essere inserite in altri mondi fantasy, come quelli descritti nel Set Campagna di FORGOTTEN REALMS™ o nel Set Campagna MONDO DI GREYHAWK®. Ciò offrirà interessanti sviluppi per le regioni che non sono ancora state mappate, permettendovi di portare avanti la vostra campagna senza dover passare ad un altro gioco. Il meglio dei due mondi potrebbe permettervi di creare la più grande campagna che sia mai stata realizzata!

La società descritta in questo Atlante si adatta bene sia nel Cormyr, intorno ad Arabel, che nelle Lande del Sud di Calimshan, Amn e Tethyr (per una maggiore sensazione di deserto), per coloro di voi che utilizzano il set di FORGOTTEN REALMS. Se invece state operando con il MONDO DI GREYHAWK, presumibilmente il Regno di Keoland risulterà il luogo più appropriato.

Allineamenti: i personaggi del gioco D&D hanno a loro disposizione solo tre allineamenti: Legale, Neutrale o Caotico. In AD&D, attribuire gli allineamenti di Buono, Malvagio o Neutrale dipende di volta in volta dal contesto.

Classe Armatura: i personaggi senza alcuna protezione nel gioco D&D hanno Classe Armatura 9, invece in AD&D hanno Classe Armatura 10.

Classi: nel gioco D&D, elfi, nani e halfling sono di fatto delle classi di personaggi. Gli elfi della versione base corrispondono nella versione AD&D ad un elfo guerriero/mago. I nani e gli

halfling della versione base sono invece guerrieri. Ai livelli più alti della versione D&D, i semi-umani utilizzano le Classi d'attacco, che sono abilità finalizzate a combattere meglio. Ignora questa regola nella versione AD&D. Per le classi umane (guerrieri, maghi, ladri e chierici) non cambia nulla.

Domini: i domini sono terre sotto il controllo di un personaggio, come le baronie nella versione AD&D. I Signori di queste terre riscuotono le tasse dai loro abitanti e usufruiscono delle risorse naturali e dei servizi presenti sul territorio. La popolazione di un dominio, in D&D, cresce ad una media del 15% -5d10 persone al mese. Con una densità di 50 abitanti per miglio quadrato, la crescita avviene al ritmo di 1d5% -5d10 persone. Per la tassazione, utilizzate le regole della versione AD&D.

Equipaggiamento: la terminologia usata nella versione D&D è molto simile a quella utilizzata in AD&D. Il costo dell'equipaggiamento, l'ingombro e il danno in combattimento sono leggermente differenti, ma non abbastanza da essere degni di nota. Utilizzate le statistiche della versione AD&D.

Esperienza: anche se l'esperienza totale accumulata dai personaggi è diversa nelle due versioni di gioco, di fatto non ha un effetto sostanziale sul gioco. Chiunque capisce la differenza tra un mago di 1° livello ed uno stregone di 15°... speriamo!

Incantesimi: alcuni incantesimi della versione di D&D hanno nomi leggermente differenti nella versione AD&D. È sufficiente utilizzare quello che più si avvicina. Modifica il numero di incantesimi memorizzabili dalla lista degli incantatori, per allinearli alle regole della versione AD&D.

Ingombro: nella versione D&D il peso è indicato in monete d'oro (mo), nella versione AD&D si usano i kg. Considerate 1 moneta come 0,05 kg.

Immortali: gli Immortali sono equivalenti alle divinità della versione AD&D. Gli Immortali sono spesso dei PNG che hanno raggiunto il 36° livello e hanno completato una ricerca eroica di qualche tipo. Gli Immortali appartengono ad alcune "sfere", come indicate di seguito:

Materia: di solito è riferita ad esseri legali, ai combattenti o all'elemento della Terra. È opposta alla sfera del Tempo.

Energia: di solito è riferita al caos, ai maghi o all'elemento del Fuoco. È opposta alla sfera del Pensiero.

Tempo: solitamente è correlata ad esseri neutrali, ai chierici e all'elemento dell'Acqua. È opposta alla sfera della Materia.

Pensiero: di solito è riferita a qualsiasi allineamento, ai ladri e all'elemento dell'Aria.

Si oppone alla sfera dell'Energia.

Entropia: non è collegata a niente se non che alla distruzione e si oppone a tutte le altre sfere. Nella versione AD&D corrisponde ai Piani Inferiori. I Signori dell'Entropia sono demoni.

Regolamento di Guerra: si tratta di un sistema di combattimento di massa sviluppato per essere usato nella versione D&D che non ha equivalenti nella versione AD&D. VB sta per Valore di Battaglia e viene usato solo per le Regole di Guerra. Sugeriamo di utilizzare il supplemento BATTLESYSTEM™ che può essere usato sia nel D&D che nell'AD&D.

Maestria nelle armi: ignora le indicazioni per la maestria nelle armi della versione D&D e rimpiazzale con l'equivalente sistema della versione AD&D.

Monete (mo): l'abbreviazione *mo* sta a significare moneta ed è equivalente in AD&D.

Morale: Ogniqualvolta i PNG o i mostri incorrono in qualche difficoltà, soprattutto durante il combattimento, esiste la possibilità che possano arrendersi o fuggire con valori da 2 a 12. Utilizzate il sistema equivalente in AD&D che utilizza valori da 1 a 20, facendo le dovute proporzioni.

Mostri: alcuni mostri presenti in questo supplemento non esistono nella versione AD&D. Rimpiazzateli semplicemente con un'altra creatura appropriata. Tieni d'occhio il bilanciamento complessivo del gioco. Possono capitare a volte differenze nei dadi vita o nelle abilità speciali che richiedono qualche aggiustamento.

Movimento: le misure del movimento nella versione D&D sono date in metri/turno e poi in metri/round. Nella versione D&D un movimento di 12 m/r equivale a un Fattore Movimento 12 nella versione AD&D.

Raggio d'azione: tutte le distanze sono espresse in metri, piuttosto che in decine di metri. Considera che 10 metri equivalgono a fattore gittata 1 nella versione AD&D.

Round: round e turni sono utilizzati nello stesso modo in entrambe le versioni. Il gioco D&D non usa i segmenti. Un round nella versione AD&D equivale a 1 minuto; un turno a 60 round. Per semplicità, conviene utilizzare le regole equivalenti della versione AD&D, senza procedere ad alcuna conversione.

Guida del Giocatore

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

La Repubblica di Darokin

di Scott Haring

*"Chi possiede il denaro detta le regole."
UN ANTICO DETTO DAROKINIANO.*

IN Darokin, la ricchezza e' potere. Non c'e' posto in questa terra per i bruti impulsivi che risolvono ogni problema con la forza. Darokin e' sopravvissuta con l'astuzia, con la negoziazione e con l'inganno, nonostante sia circondata da potenti nazioni barbariche.

Di fatto, i darokiniani hanno prosperato nel corso degli anni, affermandosi come i maestri indiscussi del commercio. E, dato che un vicino morto non e' un buon partner con cui commerciare, sono diventati ugualmente bravi nella diplomazia.

La *Repubblica di Darokin*, un Atlante per il gioco D&D®, fornisce uno sguardo in profondita' su questa prosperosa nazione, includendo:

- Una nuova classe di personaggio, il Mercante
- Una storia completa e dettagliata di Darokin
- La geografia, il governo, la popolazione, la societa' e le citta' di questa enorme territorio, oltre ad una guida alla cultura e ai personaggi darokiniani
- Una grande mappa colorata della Repubblica di Darokin
- Quattro cartoncini colorati pieghevoli per costruire le proprie carovane in 3D