

ATLANTE

CHE3

Guida a Cynidicea
di Geoff Gander



CHIMERÆ

DUNGEONS & DRAGONS

Un supplemento di regole non ufficiale per D&D®

Guida a Cynidicea

di Geoff Gander

INDICE

| | |
|---|----|
| Introduzione | 4 |
| Chi sono i Cynidiceani | 5 |
| Cronologia di Cynidicea | 7 |
| Le fazioni di Cynidicea | 17 |
| Fratellanza di Gorm | 17 |
| Magi di Usamigaras | 19 |
| Vergini Guerriere di Madarua | 20 |
| La Chiesa di Zargon | 23 |
| Le droghe a Cynidicea | 26 |
| Storia delle droghe a Cynidicea | 26 |
| La magia e le droghe | 27 |
| Regole per le droghe | 27 |
| Dipendenza | 27 |
| Alcuni esempi di droghe | 29 |
| Modalità di somministrazione | 30 |
| Zargon ed altri malvagi | 32 |
| Zargon | 32 |
| Gaius | 32 |
| Barimoor | 34 |
| Luoghi interessanti | 37 |
| L'Occhio di Zargon | 37 |
| L'Isola dei Morti | 38 |
| Le Catacombe Inferiori | 41 |
| Scenari di avventura | 43 |
| Contro il re lich | 43 |
| La purificazione di Cynidicea | 44 |
| Elenco delle abbreviazioni usate | 46 |

Guida a Cynidicea

Un supplemento di regole non ufficiale per D&D®

Autore:

Geoff Gander

Contributi e collaborazioni:

Marco Dalmonte

Jeff Daly

Sharon Dornhoff

Geoff Gander

Mischa Gelman

Jamuga Khan

Fabrizio Paoli

Clay Postma

Tomas Sanchez

Andrew Theisen

RINGRAZIAMENTI

Il **Chimerae Hobby Group** intende porgere un plauso speciale al disegnatore **Christopher Gareth Few**, che ha interamente illustrato questo volume, offrendo un contributo che ne esalta le doti artistiche ed il talento, oltre che il grande spirito collaborativo. Solo grazie alla sua pazienza ed alla sua inestimabile collaborazione, siamo stati in grado di proporre a tutti gli appassionati questo volume in una veste grafica ricca di illustrazioni inedite e specificamente realizzate per la *Guida a Cynidicea*.

Illustrazioni di copertina e nel testo:

Christopher Gareth Few

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/a/n/antaeus/antaeus.html>

"Il mio interesse per l'arte è cresciuto notevolmente negli ultimi due anni, nel corso dei quali ho creato e disegnato molte delle mie creature fantastiche. La mia ispirazione principale viene dalla musica, come quella degli Opeth ad esempio (The Drapery Falls) e dalla mia splendida fidanzata Jennifer. Attualmente sono un indaffaratissimo studente della facoltà di Fisica, impegnato a seguire un corso di Astrofisica Teorica, e sto iniziando a creare il mio primo fumetto concettuale. Per qualsiasi commento o critica che mi aiutino a migliorare il mio stile, scrivetemi pure (in inglese) inviandomi nuove idee e suggerimenti a the_fallen_in_love@hotmail.com"

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2005 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHE3 – 1ª Edizione – Maggio 2005

INTRODUZIONE

Benvenuto, lettore, ad un progetto ambizioso. Quando il modulo di avventura B4, intitolato *La Città Perduta*, venne pubblicato dalla TSR nel 1982, introdusse un nuovo ed affascinante universo. Ai giocatori ed al DM venne presentata una singolare città sotterranea chiamata Cynidicea, popolata da umani che si sono adattati a questo singolare ambiente in maniera molto diversa dai loro cugini di superficie. L'avventura forniva inoltre una storia abbastanza dettagliata che offriva al DM un'ambientazione sufficiente a comprendere le motivazioni principali dei vari personaggi, oltre a fornire una panoramica relativamente completa della città

Il modulo descriveva inoltre gli intrighi politici messi in atto dai seguaci di Gorm, Usamigaras e Madarua, e le malvagie macchinazioni dei seguaci dell'entità maligna conosciuta come Zargon. Questo conflitto tra bene e male permetteva ai personaggi, nella più semplice delle ipotesi, di affrontare decisioni morali rispetto a ciò che era "giusto" o "sbagliato" e poteva persino farli arrivare a mettere in dubbio il proprio stile di vita e di pensiero. Infine il modulo descriveva anche l'intera caverna Cynidiceana in appendice all'avventura vera e propria, includendo possibili scenari futuri che davano ai giocatori ed al DM l'opportunità di continuare a giocare in questa ambientazione affascinante.

Questo libro intende riprendere il discorso interrotto da *La Città Perduta*. Alcune delle idee presentate nel modulo originale sono state ulteriormente sviluppate fino a diventare una campagna vera e propria, mentre alcune delle regioni descritte troppo brevemente - come le

Catacombe Inferiori, l'Occhio di Zargon e l'Isola dei



Morti - sono state rivisitate con maggiore attenzione. Le fazioni presentate nel modulo originale sono state considerevolmente sviluppate, fornendo una disamina completa delle motivazioni, origini e strategie che le caratterizzano. Vengono inoltre descritti i PNG più importanti di ogni gruppo, in modo tale che i personaggi

possano avere dei contatti o dei potenziali nemici. E' stata inoltre ampliata la sezione relativa a Zargon, includendo teorie sulla sua origine, mentre nuovi importanti personaggi sono stati introdotti partendo da zero, per aumentare la complessità ed il livello di dettaglio delle avventure e delle campagne ambientate a Cynidicea.

Abbiamo inoltre cercato di rivelare la storia della civiltà dei Cynidiceani. Chi sono e da dove vengono? A queste ed altre domande abbiamo tentato di rispondere in questo libro, basandoci sulle informazioni contenute nel modulo di avventura stesso, nell'Atlante 2 *Gli Emirati di Ylaruam* e sulla nostra immaginazione. Infine, sono state fornite informazioni sulla decadenza e dipendenza alle droghe dei Cynidiceani, offrendo indicazioni concrete sugli effetti di queste droghe e regole di base per l'utilizzo e la dipendenza da esse, regole che possono essere utilizzate come basi generali per qualsiasi campagna di gioco.

Dunque, preparatevi ad un viaggio interessante, in cui ci addenteremo nei misteri di Cynidicea e li sveleremo, riportandoli alla luce!

CHI SONO I CYNIDICEANI

Gli abitanti umani della città perduta di Cynidicea sono differenti dai loro cugini di superficie in molti aspetti. Sono il prodotto sia del loro adattamento al nuovo ambiente sotterraneo, sia dell'esperienza psicologica di vedere la propria cultura sprofondare e quindi rinascere in maniera contorta, anomala e degenerata.

Se si guarda indietro oltre i veli del tempo per indagare sui progenitori dei Cynidiceani attuali, i risultati sono piuttosto sorprendenti. Diversamente da quello che si potrebbe pensare, i Cynidiceani sono infatti strettamente imparentati, sia come caratteristiche etniche che culturali, sia con i Mileniani che con i Traladariani, dato che tutti questi popoli provengono dallo stesso ceppo razziale dei Neathar dalla pelle chiara, che vissero sulle coste sud-orientali del continente di Brun nella zona oggi conosciuta come Ylaruam.

Sebbene ci sia grande disaccordo tra gli storici sul nome di questa proto-cultura, tutti sono concordi nell'affermare che all'inizio dell'Età del Bronzo questa stirpe si frammentò in molti sottogruppi, ognuno dei quali si identificava con l'ambiente, il territorio o l'insediamento in cui viveva. Nonostante queste differenze superficiali esisteva una certa coerenza di intenti tra questi popoli, tanto che erano soliti riunirsi per affrontare le avversità e le invasioni di altre razze.

Nel corso del tempo diversi elementi di questo retaggio comune si svilupparono seguendo linee evolutive separate, generando culture differenti. Quelli che sarebbero diventati i Traladariani vennero soggiogati dai Nithiani e furono costretti a spostarsi nelle terre dove sorge oggi Karameikos. Da questa stirpe razziale nacquerò successivamente i Mileniani, i quali a loro volta

emigrarono verso sud nel continente di Davania, dove fondarono un possente impero. Un altro troncone del popolo primitivo si spostò verso est sull'Isola dell'Alba, dove fondò le città di Trikelios ed Ektos (l'odierna Ekto), successivamente conquistate dai Nithiani.

E' noto inoltre che altri migrarono ad occidente nei territori dell'attuale Darokin, dove fondarono le città di Salonikos (Selenica), Akorros, Athenos e Dolos. L'ultima parte dell'antica etnia si spostò invece verso sud, in quella che è l'odierna Thyatis, a seguito della migrazione dei Traladariani. A quel tempo le popolazioni che rimasero, nonostante tutto, nel Brun sud-orientale iniziarono a chiamare sé stesse "Doulakki". I Cynidiceani appartengono a questo gruppo e sono probabilmente gli unici discendenti moderni di quell'antica etnia.





Nell'Enciclopedia Thyatica, alla voce "Doulakki" troviamo la seguente definizione:

"Popolazione del Mondo Conosciuto vissuta all'epoca di Halav, sparsa in varie città-stato indipendenti i cui abitanti non avevano relazioni dirette tra loro, anche se condividevano legami razziali, culturali e talvolta commerciali."

I Doulakki erano sotto molti aspetti simili ai Traldar e agli occhi di un osservatore moderno i due popoli sono pressoché indistinguibili tra loro, eccezion fatta per i linguaggi differenti che parlavano. Come i Traldar, i Doulakki erano un popolo che venerava eroi ed eroine e rispettava profondamente coloro che riuscivano in grandi imprese e compivano gesta eroiche.

La differenza principale tra questi due popoli era che alcune delle città-stato dei Doulakki (tra cui Cynidicea) avevano avuto un'evoluzione più veloce rispetto ai propri contemporanei, raggiungendo tecnologie proprie dell'Età del Ferro mentre le altre civiltà vicine erano ancora in piena Età del Bronzo. I Doulakki erano inoltre marinai molto abili e le loro triremi solcarono i mari fino a giungere in terre lontane, come l'Isola dell'Alba.

Come molte altre culture, anche quella dei Doulakki alla fine andò incontro al suo declino. Le migrazioni dei Thyatiani, Kerendiani e Hattiani dal nord li privarono di gran parte delle loro terre, mentre le città-stato dei territori oggi noti come Darokin caddero in seguito alle invasioni delle orde umanoidi ed a lotte civili intestine.

Altri insediamenti, come quelli nella zona della moderna Ylaruam e sull'Isola dell'Alba, furono conquistati da invasori esterni ed in molti casi gli abitanti originari fusero la propria cultura con quella dei conquistatori. Molti studiosi sostengono che Cynidicea, al tempo della sua caduta, fosse tra le ultime città-stato indipendenti dei Doulakki nel Brun sud-orientale. Oggi non rimane nulla dell'antica cultura Doulakki, eccetto frammenti di racconti e alcune usanze ancestrali conservate dalle popolazioni del Darokin occidentale, del Thyatis nord-occidentale e dell'Ylaruam meridionale, e forse dell'Isola dell'Alba.

CRONOLOGIA DI CYNIDICEA

Abbreviazioni:

P.I.: Prima dell'Incoronazione. Termine usato per indicare il periodo antecedente la creazione del primo impero di Thyatis.

D.I.: Dopo l'Incoronazione (vedi sopra).

5.500 P.I.: Akhor, ultimo sopravvissuto di una colonia Carnifex su Brun e potente stregone, si sposta nelle regioni paludose che diverranno Ylaruam, nella parte sud-orientale del continente. Si allea con le tribù primitive locali di uomini lucertola, che lo venerano come una divinità.

5.200 P.I.: Akhor ha il controllo completo di tutti gli uomini lucertola della regione, che ora obbediscono ai suoi voleri, ha insegnato ai più intelligenti i rudimenti della magia Carnifex ed ha soggiogato le tribù locali di Neathar ed Oltec. L'Impero di Mogreth da lui creato occupa l'intera vallata. Queste popolazioni vengono fatte lavorare nelle miniere e nei campi per ottenere le ricchezze materiali dell'impero, mentre gli uomini lucertola vivono in una condizione di agiata lussuria. Akhor, grazie alla sua lunga durata di vita ed ai suoi immensi poteri, viene soprannominato Akhor.K'ha (Akhor il Possente) dai suoi sudditi.

5.100 P.I.: Viene stipulato un trattato di pace con i draghi della zona, in modo tale che Mogreth non sia attaccata dai grandi rettili e si impegna contestualmente a non molestarli. Non c'erano ancora stati conflitti, ma Akhor desiderava evitarli a tutti i costi. A quest'epoca Mogreth non ha

rapporti con altre culture oltre il bordo delle montagne che ne delimitano l'impero. Nessuno straniero che sia entrato nei territori di Mogreth è mai tornato indietro per raccontarlo.

5.000 P.I.: Akhor ed i suoi discepoli rivolgono suppliche agli Esseri Esterni perché gli inviino un segno di gradimento sulle opere compiute a Mogreth. Zargon viene inviato come Araldo degli Esseri Esterni ed egli obbedisce ad Akhor, consigliandolo nelle questioni religiose.

4.500 P.I.: Akhor raggiunge l'immortalità nella Sfera dell'Entropia, patrocinato a sua insaputa da Thanatos. Anche dopo essere diventato Immortale Akhor continua a credere che gli Esseri Esterni lo stiano aiutando e si avventura nei Piani Esterni in cerca di un modo per liberarli. Un consiglio di alti preti e stregoni prende il potere in sua assenza.

4.000 P.I.: Scoppia una guerra civile all'interno dell'Impero. La società di Mogreth è divenuta sempre più classista e stratificata, con gli schiavi umani che odiano gli uomini lucertola e gli stregoni che si oppongono al potere del clero. La rivolta degli schiavi causa la distruzione di molte città mentre i preti e gli stregoni iniziano a combattersi apertamente e reciprocamente.

3.900 P.I.: Gli stregoni, convinti che Zargon sia la fonte del potere clericale, escogitano un modo per confinarlo in una dimensione-tasca utilizzando la perduta magia dei Carnifex. Dopo aver attaccato il tempio

principale ed aver sconfitto i preti, bandiscono Zargon nella sua prigione. Gli stregoni incantano, attraverso il potere della magia, cinque dischi di electrum, ognuno inciso con un sigillo arcano e quindi li nascondono in vari punti del territorio di Mogreth, sperando che mai nessuno li ritrovi e capisca come poter liberare Zargon. Sfortunatamente, l'incantesimo Carnifex è troppo potente per essere racchiuso a lungo in un oggetto magico ed i sigilli si dissolvono dopo poche centinaia di anni.

3.800 P.I.: L'impero di Mogreth viene distrutto da un attacco combinato di Oltechi, coloni Thoniani e Nani. Per troppo tempo aveva rappresentato un ostacolo ai viaggi nella zona ed incuteva paura a tutti i popoli confinanti. Poco tempo prima di questo evento alcune dei più potenti stregoni di Mogreth utilizzano tutte le loro conoscenze per divenire dei lich e costruire enormi santuari sotterranei. Molti uomini lucertola fuggono assieme ai propri capi, mentre altri scappano verso sud negli odierni territori di Ierendi e Minrothad.

3.300 P.I.: I coloni Thoniani costruiscono diversi insediamenti lungo le coste di quello che un tempo era l'impero di Mogreth. Gli uomini lucertola che avevano scelto di non abbandonare il territorio vengono schiavizzati.

3.000 P.I.: La Grande Pioggia di Fuoco. Diversi manufatti di Blackmoor esplodono a Skothar, modificando l'asse di rotazione

di Mystara. Molti insediamenti Thoniani lungo le coste vengono devastati dal cataclisma, finendo sommersi dal mare. Una rivolta degli uomini lucertola distrugge altre città nella zona. Il clima della regione cambia in seguito allo sconvolgimento terrestre e la grande vallata, un tempo fredda ed umida, diviene calda ed arida. Gli uomini lucertola sopravvissuti abbandonano la zona e si dirigono verso sud lungo la costa o verso est fino alla neo-emersa Isola dell'Alba.

2.200 P.I.: Alcune tribù Neithar originarie dei territori settentrionali si stabiliscono lungo le fertili coste dell'odierna regione di Ylaruam, costretti ad emigrare dalle guerre che imperversano nei loro luoghi di origine. Conducono un'esistenza nomade basata sulla pastorizia e si frammentano sempre più nel corso degli spostamenti lungo la costa. Presto si formano piccole comunità locali, anche se l'intero popolo continua a mantenere una instabile identità culturale unitaria.

1.800 P.I.: Diversi insediamenti Neithar raggiungono la tecnologia dell'Età del Bronzo e le prime città-stato iniziano a darsi battaglia, mentre audaci esploratori attraversano il Mare dell'Alba Occidentale per esplorare il mondo.

1.700 P.I.: I goblinoidi entrano nella regione e Zargon appare in sogno ai loro capi. Spaventati dalla sua presenza, lo venerano come un dio.

1.530 P.I.: I Nithiani invadono e soggiogano le tribù Neithar che si trovano lungo le coste del loro impero. Gli esuli fuggono a sud e raggiungono i

moderni territori di Nicostenia, Dythesteria e persino Thyatis.

1.500 P.I.: Le tribù Neithar conquistate dai Nithiani, che chiamano sé stessi Traldar, vengono costrette con la forza a trasferirsi nei territori dell'odierna Karameikos, essendosi dimostrate troppo difficili da controllare e sottomettere dato che l'impero non è ancora abbastanza potente da riuscire a soggiogarle completamente. I Traldar sperano che i Neithar siano in grado di colonizzare le terre selvagge, in modo tale che possano successivamente prenderne il controllo espandendo il proprio impero. Questo periodo segna anche l'inizio dell'Impero Nithiano.

1.400 P.I.: I Traldar vengono decimati dal clima insalubre, dalle malattie e dagli attacchi delle bestie selvagge. Le perdite sono così ingenti che i Traldar non possono mantenere l'attuale livello di civilizzazione e regrediscono fino ad una civiltà agraria.

1.200 P.I.: Le tribù che sono fuggite dai Nithiani iniziano a sviluppare un'identità culturale comune anche se rimangono politicamente divise in numerose città-stato, e si danno il nome di Doulakki.

1.050 P.I.: I maghi Nithiani creano gli gnoll, combinando gnomi e troll. Speravano di ottenere un fedele popolo di servitori, ma crearono una razza umanoide brutale ed intelligente. Gli gnoll distruggono i maghi e fuggono nelle terre selvagge.

1.000 P.I.: I Traldar vengono quasi distrutti da un'invasione di gnoll. Alcuni sopravvissuti fuggono nel

Mondo Cavo, mentre i pochi superstiti di superficie sprofondano in un'epoca oscura. In quest'epoca l'Impero Nithiano è al culmine del suo splendore.

900 P.I.: Un gruppo di Doulakki naviga attraverso il Mare dell'Alba Occidentale e si stabilisce sulle sponde orientali dell'Isola dell'Alba. Vengono fondate le città-stato di Trikelios ed Ektos.

800 P.I.: Alcune tribù Doulakki emigrano dalle proprie terre native nei territori dell'alta Dythesteria a causa dell'inasprirsi del clima e dell'oppressione Nithiana. Giunte ai bassopiani collinosi dove sorge l'odierna Parsa si imbattono in una fertile regione ricca di praterie e paludi, popolata dai goblinoidi. Combattono ferocemente queste creature, uccidendone molte e scacciando le altre. Incontrano anche un grande idolo raffigurante una creatura tentacolare e lo distruggono. All'insaputa di tutti, uno dei cinque sigilli di electrum era nascosto nella statua e viene distrutto insieme ad essa.

797 P.I.: Le vittoriose tribù Doulakki fondano la città-stato di Cynidicea.

794 P.I.: Nella lontana Skothar, nel piccolo regno costiero di Berushta, un anziano re Tanagoro riesce a far mettere al mondo un erede ad una delle sue mogli. Il nome del bambino è Gorm, che significa "colui che è forte come il vento".

770 P.I.: Nel regno Tanagoro di Berushta scoppia una guerra civile dopo che quattro dei fratellastri di Gorm si oppongono alla sua ascesa al trono. Gorm lascia il regno su

consiglio dei saggi reali, che gli predicono che compirà una grande impresa nelle terre occidentali. Qualche tempo dopo la partenza di Gorm, il regno di Berushta, indebolito dalle lotte interne, viene interamente distrutto da orde di umanoidi selvaggi.

768 P.I.: Il Consiglio alla guida di Cynidicea, pressato nel dover prendere una decisione su come combattere contro gli eserciti delle altre città-stato e dei Nithiani, viene sorpreso dall'arrivo di un uomo dalla pelle scura permeato di potere latente. L'uomo, di nome Gorm, offre i suoi servizi come guida dell'esercito ed il Consiglio accetta.

766 P.I.: Un piccolo esercito di uomini lucertola, che da secoli infestano le montagne, attacca Cynidicea sperando di scacciare gli umani e riconquistare il proprio antico territorio. Vengono sconfitti dai Cynidiceani grazie alla presenza decisiva di Gorm, che viene nominato primo re di Cynidicea.

750 P.I.: Il decadente Impero Nithiano si espande nella regione occupata da Cynidicea. Dopo una serie di convulsi incontri, il Faraone e Re Gorm stipulano un trattato di alleanza. Il Faraone ha già troppi problemi nel tenere unito il proprio impero e la guerra per la conquista di Cynidicea potrebbe richiedere troppi uomini, sottraendoli da battaglie più importanti.

716 P.I.: Dopo un regno incredibilmente lungo e fausto, Gorm muore. In realtà diviene un Immortale e presto si rivela nuovamente ad un selezionato e



Gorm, primo re di Cynidicea

ristretto gruppo di chierici. Thrasymachus, figlio di Gorm, sale al trono.

700 P.I.: Il Faraone Nithiano viene corrotto da Thanatos ed il suo impero si volge alla venerazione dell'Entropia.

694 P.I.: Nithia tenta di invadere Cynidicea ma l'eroismo dei difensori respinge l'attacco e scaccia gli invasori, anche se re Thrasymachus viene ucciso in

battaglia. Cynidicea cade nel caos.

691 P.I.: Una guerriera Nithiana di nome Ashtat lascia la sua patria ed arriva a Cynidicea durante i tumulti. Dopo aver preso la città-stato sotto la sua protezione, diviene una guerriera capace ed una leader rispettata.

682 P.I.: Guidati da Ashtat, i Cynidiceani sconfiggono una piccola orda di

goblinoidi a nord della propria città. Come riconoscimento della sua abilità e della sua leadership, i Cynidiceani proclamano Ashtat propria Regina.

669 P.I.: Ashtat abdica in favore del figlio Oroth ed intraprende la via dell'Immortalità.

667 P.I.: Oroth viene assassinato da una fazione fedele alla vecchia linea dei regnanti Cynidiceani. Un bruto guerrafondaio di nome Heracles, discendente indiretto di Gorm, viene nominato re.

652 P.I.: Heracles viene assassinato da un lontano cugino, Xenopheus, un mago dedito allo studio delle conoscenze arcane Nithiane e di quelle dell'antica Mogreth.

621 P.I.: Trikelios ed Ektos vengono conquistate dai Nithiani, che avevano già occupato l'Isola dell'Alba e desiderano consolidare il proprio controllo del territorio.

600 P.I.: Tribù Thyatiane, Kerendane ed Hattiane migrano dalla Davania verso nord e si stabiliscono nell'attuale Thyatis. Inizia un secolo di guerre con le città-stato Doulakki già esistenti nel territorio.

500 P.I.: L'Impero Nithiano crolla. Gli Immortali cambiano il corso del fiume Nithia, alterano il clima e distruggono tutte le testimonianze dell'impero.

I Doulakki esuli di Thyatis si rifugiano a Cynidicea e molti rimangono nella città-stato, mentre altri continuano la marcia verso ovest, fino all'attuale Darokin e Karameikos.

498 P.I.: Re Xenopheus, dopo un regno interminabile durato 154 anni, scompare misteriosamente dopo aver reso nota la propria intenzione di voler sperimentare alcuni incantesimi di evocazione dell'antica Mogreth. Il suo laboratorio viene trovato nel caos assoluto e non c'è traccia del corpo. L'unico indizio è la parola "Zargon" scarabocchiata su un muro. Oromines, lontano discendente del re, sale al trono.

485 P.I.: Oromines "il Pazzo" viene rimosso dal trono con un colpo di stato. Il suo regno è segnato da leggi contraddittorie, da pene sproporzionate rispetto ai crimini commessi e dalla nomina di oggetti inanimati a cariche di potere (come ad esempio uno stivale nominato consigliere strategico). Il re viene rimpiazzato da una lontana cugina di nome Armantia.

460 P.I.: Una nuova Immortale entra nel pantheon Cynidiceano e si fa chiamare Madarua. Si tratta in realtà di Ashtat, che ha completato con successo la ricerca dell'Immortalità ed ha deciso di ritornare a Cynidicea e creare un proprio culto.

445 P.I.: La Regina Armantia muore. Il suo regno verrà ricordato come pacifico e prospero ed ella diverrà nota con l'appellativo di "Armantia la Benevola". Il figlio Menades le succede sul trono.

419 P.I.: Re Menades muore di vecchiaia dopo un regno privo di grandi eventi. Gli succede suo figlio Psocretus, un uomo peloso che emana un cattivo odore.

410 P.I.: Cynidicea è tormentata da una misteriosa creatura lupina che appare ogni mese durante il periodo di luna piena, assalendo viaggiatori solitari e bestiame.

400 P.I.: Sotto la guida di re Psocretus, Cynidicea inizia il processo di bonifica del deserto circostante. Vengono scavate fitte reti di canali di irrigazione per ottenere terre fertili. I confini del regno si espandono per inglobare questi nuovi territori.

393 P.I.: Il regno di Psocretus termina con l'uccisione della creatura lupina. Molte persone credono che Psocretus e la creatura siano in realtà la stessa cosa. Stranamente la creatura, una volta uccisa, non riassume le sembianze di Psocretus, lasciando così molti dubbi sul fatto che i due fossero in realtà una cosa sola. Psocretus non ha eredi ed i consiglieri reali prendono in mano il governo costituendo un consiglio.

385 P.I.: Un halfling di nome Usamigaras arriva a Cynidicea. Grazie ai propri poteri magici (ottenuti tramite un desiderio) ed all'astuzia, riesce incredibilmente a convincere il consiglio a capo di Cynidicea ad incoronarlo re.

380 P.I.: Zargon si manifesta in sogno ad un pazzo, ordinandogli di istituire un nuovo culto devoto all'entità tentacolare. Il pazzo, di nome Damodes, fonda la Chiesa di Zargon.

320 P.I.: L'espansione del regno consente di creare diversi villaggi all'esterno della città. Cynidicea si trasforma da città-stato in un vero e proprio regno.



Madarua, una nuova Immortale nel pantheon Cynidiceano

La Chiesa di Zargon è ormai divenuta una grande organizzazione clandestina che conta quasi mille discepoli provenienti da tutti gli strati sociali di Cynidicea.

308 P.I.: Re Usamigaras lascia Cynidicea dicendo che deve intraprendere un'ultima missione ed inizia segretamente a seguire la via dell'Immortalità.

Il suo regno è stato pacifico, anche se ingenti somme di denaro sono misteriosamente scomparse dalla tesoreria di Cynidicea, che un tempo era zeppa d'oro.

Successivamente, in questo stesso anno, una figura misteriosa appare dal deserto, presentandosi come un lontano discendente di Re Xenopheus. Il suo nome è Gaius e, dopo aver

provato ai consiglieri di essere di sangue reale, viene incoronato re.

290 P.I.: Usamigaras diventa un Immortale. Inizia a reclutare seguaci e fedeli a Cynidicea.

274 P.I.: Gaius completa i rituali segreti necessari per diventare un lich.

264 P.I.: Il decadimento del corpo fisico di Gaius non può più essere celato agli occhi degli altri con facilità. Presto si diffondono voci sul fatto che il re sia un qualche tipo di non morto e vengono fatti piani per mettere sul trono suo figlio Diomenesius, il quale non sa che il padre è divenuto un lich ed attribuisce l'aspetto del padre alla sua età molto avanzata.

262 P.I.: Gaius viene cacciato dal palazzo da un'orda di cittadini infuriati e scappa al

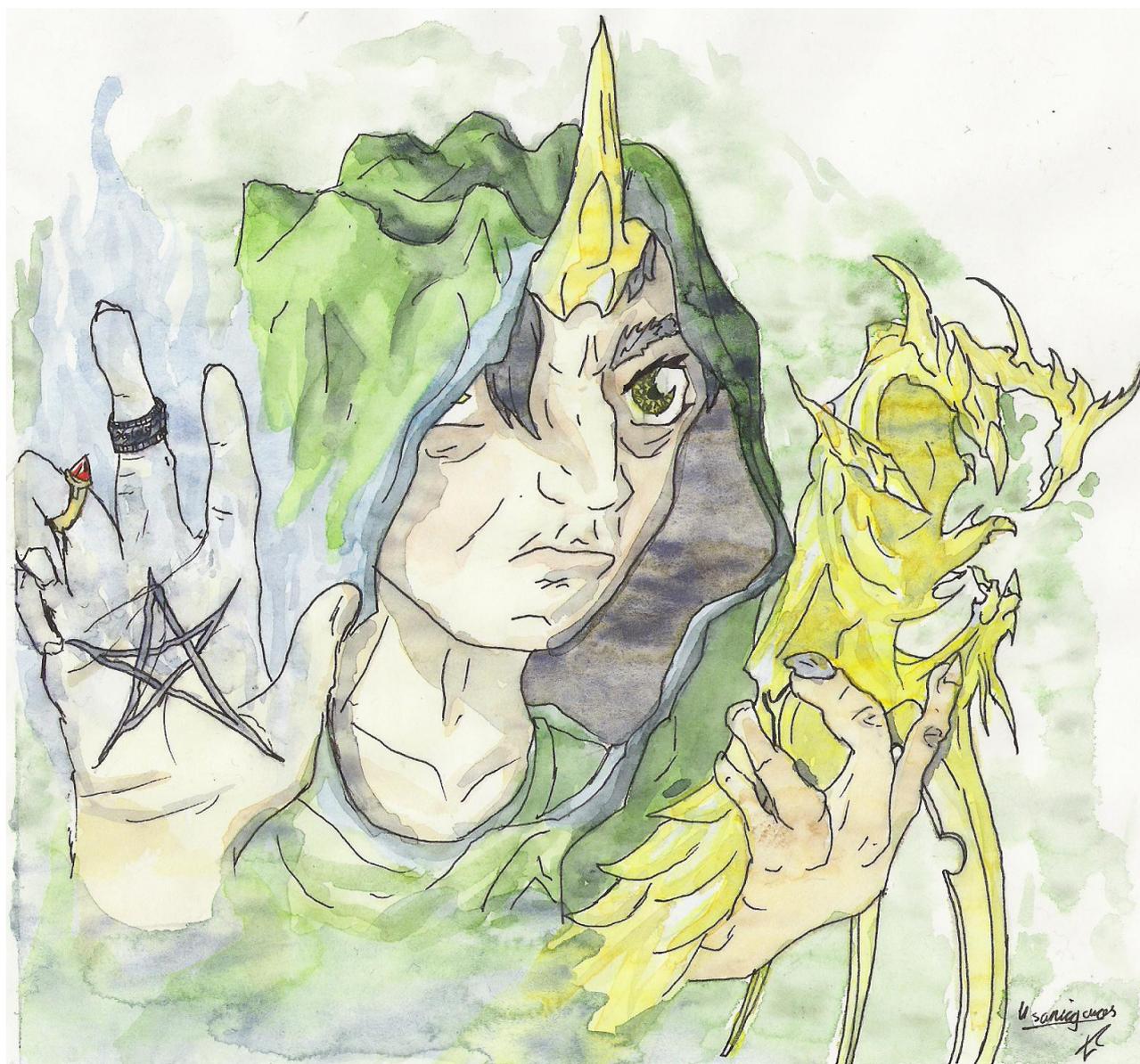
sicuro nelle catacombe sotto la città. Si avventura in una grande caverna dove erige la sua nuova roccaforte. Diomenesius sale al trono.

231 P.I.: Emenius, figlio di Re Diomenesius, gli succede al trono.

197 P.I.: Emenius muore dopo un florido regno. Suo figlio Adonius diventa Re.

159 P.I.: Alexander inizia il suo rinomato regno come Re di

Cynidicea, dopo la morte di suo padre Adonius. Il sistema di irrigazione viene esteso ulteriormente e gli acquedotti aumentano la propria portata attingendo acqua dalle montagne, tanto da permettere di creare un grande lago sotterraneo sotto la città, utilizzato come riserva di acqua. Durante gli scavi della tomba di Alexander e Zenobia vengono scoperte delle caverne sotterranee ancora inesplorate. Viene inoltre ritrovato un disco corroso, fatto apparentemente di



Un Halfling di nome Usamigaras arriva a Cynidicea

electrum, ed un arco scolpito nella viva roccia e chiuso da una parete di pietra. Uno degli operai rompe il disco mentre lo sta raccogliendo e libera così Zargon. Bastava infatti danneggiare due soli sigilli per affrancarlo dalla sua prigionia. Sebbene sia ancora molto debole, Zargon uccide quasi tutti gli addetti agli scavi. Si sparge la voce di un mostro in libertà e la città precipita nel caos.

128 P.I.: Re Alexander e la Regina Zenobia muoiono in seguito ad una strana malattia che i chierici di Gorm, Madarua ed Usamigaras non sono in grado di curare. Il cordoglio pubblico si tramuta presto in accuse contro i chierici, che avrebbero lasciato morire deliberatamente il re e la regina. Queste voci vengono alimentate dai fedeli di Zargon.

126 P.I.: I chierici di Zargon prendono il controllo del regno, convincendo il popolo che solo loro sono in grado di guidare Cynidicea in questi tempi oscuri. Zargon si aggira di notte per la città, uccidendo vittime a caso, senza che nessuno sia in grado di fermarlo. Una volta saliti al potere, gli Zargoniti sono in grado di "controllare" Zargon (nutrendolo con dei prigionieri). La tomba non completata di Alexander e Zenobia diventa il tempio di Zargon ed egli vive nelle catacombe, regolarmente nutrito dai propri fedeli.

121 P.I.: La Chiesa di Zargon dichiara che il proprio è il solo culto legale a Cynidicea. I fedeli di Gorm, Madarua ed Usamigaras vengono catturati e dati in pasto a Zargon, anche se molti fuggono dalla città perpetuando il proprio culto.

Alcuni fingono di convertirsi al culto di Zargon per tentare di rovesciarne la Chiesa.

109 P.I.: Istruiti da Zargon stesso, i suoi chierici coltivano e distribuiscono al popolo un fungo narcotizzante, dicendo che calmerà le paure e permetterà di trascendere il corpo per entrare così in un mondo migliore. Molti cittadini assumono le droghe ed iniziano ad impazzire. Il lavoro rallenta, il sistema di irrigazione viene lasciato all'abbandono e l'esercito perde la propria disciplina.

Si tratta della prima parte di un piano studiato per far cadere completamente il popolo sotto il controllo della Chiesa. Quello che gli Zargoniti non capiscono è che, proprio a causa degli effetti delle droghe, i giorni di Cynidicea sono contati.

102 P.I.: La maggior parte degli insediamenti di Cynidicea è ormai abbandonato o in rivolta. Migliaia di persone lasciano la regione in cerca di territori migliori su cui non incomba la maledizione di Zargon. Notizie di questo declino giungono alle popolazioni Antaliane che vivono negli odierni Protettorati di Sodefjord. Molti leader tribali hanno strani sogni in cui viene detto loro di distruggere la piaga di Cynidicea.

98 P.I.: Una grande orda di guerrieri Antaliani sciamano dal nord, attaccando la città di Cynidicea. In una sola ora soverchiano le difese della città, la saccheggiano e la danno alle fiamme. Alcuni Cynidiceani fuggono assieme ai chierici di Zargon, in una grande caverna sotto la città dove iniziano a ricostruire la propria civiltà.

50 P.I.: La città sotterranea di Cynidicea è ormai costruita e la Chiesa di Zargon la governa con pugno di ferro. I seguaci di Gorm, Madarua e Usamigaras lasciano la città e trovano rifugio tra le rovine della piramide. Controllano i livelli superiori delle rovine e vengono lasciati da soli.

La ricostruzione della civiltà Cynidiceana nel sottosuolo ha del miracoloso. I Cynidiceani sono riusciti a coltivare diverse specie di funghi ed hanno addomesticato le locuste delle caverne per procurarsi il cibo, mentre un sistema di irrigazione alimentato dal lago sotterraneo è stato scavato nella roccia solida per contrastare il lento ma costante abbassamento del livello delle acque. Nonostante queste migliorie, i Cynidiceani non si sono ancora adattati alla vita nel sottosuolo. L'aria fresca è quasi assente e l'assenza della luce solare li priva dell'apporto essenziale della Vitamina D.

20 D.I.: Alcuni membri delle tre società che si oppongono a Zargon si infiltrano nella nuova città di Cynidicea.

33 D.I.: Lavorando in segreto per molti anni, le tre società uniscono le risorse ed attuano un colpo di stato, invadendo il tempio di Zargon. Nonostante la fiera resistenza degli Zargoniti, le difese vengono presto soverchiate dalle forze alleate delle tre società. Dopo poche ore gli Zargoniti superstiti vengono cacciati dalla città, oltre il lago. Le tre fazioni vittoriose formano un governo di coalizione.

Oltre il lago gli Zargoniti incontrano diverse tribù di goblin ed hobgoblin, molte delle quali venerano Zargon. Compiaciuti della scoperta, i malvagi chierici rivelano la

propria fede ai goblin e vengono accettati tra le loro fila. Queste creature umanoidi sono i discendenti di quelle sconfitte dai Cynidiceani nell'800 P.I., quando arrivarono per la prima volta nella regione.

34 D.I.: Gli Zargoniti, nascondendosi tra le tribù di goblin che vivono oltre il lago, convincono i loro alleati umanoidi della necessità di riconquistare Cynidicea, promettendo in cambio aiuto nella guerra contro i "miscredenti", cioè quelle tribù goblinoidi che non venerano Zargon. I chierici, come dimostrazione di buona fede, si offrono di aiutare per primi i goblin.

A Cynidicea gli sforzi per uccidere Zargon si rivelano vani, dato che la creatura rimane nascosta all'interno della propria tana.

36 D.I.: Dopo soli tre anni di governo iniziano i primi dissapori all'interno della coalizione che controlla Cynidicea. Nessuna delle fazioni riesce ad accordarsi con le altre sul modo di guidare Cynidicea, dato che ogni culto vuole che le proprie idee siano predominanti sulle altre.

39 D.I.: Dopo cinque anni di dura campagna militare, gli Zargoniti ed i loro alleati goblinoidi riescono a prevalere sui "miscredenti". Vengono risparmiati solo coloro che acconsentono a convertirsi al culto di Zargon, mentre gli altri vengono uccisi sul posto. I vincitori scavano un tempio dedicato a Zargon in una delle caverne meridionali.

41 D.I.: Cynidicea viene invasa da una piccola orda di goblinoidi guidati dai chierici

Zargoniti superstiti che un tempo vennero esiliati. Sebbene i difensori abbiano il vantaggio del numero, le forze delle tre fazioni non coordinano i loro sforzi, perseguendo ognuna il proprio scopo, col risultato che Cynidicea cade in poche ore, costringendo i difensori a ritirarsi tra le rovine della piramide in superficie. Gli abitanti della città che non mostrano eccessivo entusiasmo per il ritorno degli Zargoniti vengono dati in pasto a Zargon.

113 D.I.: Dopo aver consolidato il proprio potere per diverse decadi, gli Zargoniti progettano un'invasione dei livelli superiori della piramide. Sebbene le loro forze, composte di Cynidiceani e goblin, riescano quasi a raggiungere le roccaforti dei nemici, vengono respinte con gravi perdite.

170 D.I.: Notando che la popolazione di Cynidicea è in declino, sia per l'ambiente malsano ed oppressivo che per l'uso delle droghe, che in molte persone sopprimono l'istinto di riproduzione, i Magi di Usamigaras si mettono in contatto con il proprio Immortale per trovare una soluzione al problema.

172 D.I.: Una donna della fazione dei Magi, mentre è in stato di trance, riceve un messaggio di Usamigaras che dice: "Solo il sangue di coloro che vengono davvero dal profondo rivitalizzerà il popolo di Cynidicea". Perplesso, riferisce il messaggio ai propri compagni.

175 D.I.: I Magi decidono di compiere un esperimento sulla base delle parole di Usamigaras. Usando la propria magia localizzano un nutrimento

gruppo di robusti goblin che non sono seguaci di Zargon. Segretamente lanciano degli incantesimi di metamorfosi sui goblin dando loro forma umana e scacciano i goblinoidi fedeli a Zargon che li minacciavano. I Magi si presentano quindi in pace ai goblin, offrendo il loro aiuto per contrastare la "maledizione" che li ha colpiti mutandoli in umani. In cambio della sicurezza nella roccaforte dei Magi, i goblin accettano di venire educati secondo il modo degli umani, così da potersi inserire nella loro società.

200 D.I.: Dopo aver educato i goblin trasformati ed averli convertiti ad adoratori di Usamigaras, i Magi li conducono a Cynidicea dove si mescolano con la società degli uomini. Nelle generazioni successive, nuovo sangue viene aggiunto a quello dei Cynidiceani e molti dei nuovi nati sviluppano l'infravisione, pur mantenendo l'aspetto umano dei propri antenati di sangue puro. Questa nuova capacità permette ai Cynidiceani di adattarsi più facilmente alla loro dimora sotterranea.

300 D.I.: Gorm, Madarua ed Usamigaras, scoraggiati dal destino toccato ai loro fedeli, si incontrano con Ka, Ordana e Korotiku. Essendo al corrente degli sforzi compiuti da questi Immortali per conservare le diverse culture del Mondo Cavo, chiedono loro di salvare una parte dei propri seguaci, che hanno perso molto del loro antico potere dopo la migrazione nel sottosuolo. I tre hanno capito che le difficoltà di adattarsi al nuovo ambiente di vita e la sempre crescente dipendenza dalle droghe create dagli Zargoniti porterà i Cynidiceani all'estinzione, a meno che

qualche forza esterna non giunga in loro soccorso. Gli Immortali rispondono che prenderanno in considerazione la loro richiesta.

310 D.I.: Korotiku, Ordana, Seshay-Selene e Ka discutono privatamente la supplica dei Cynidiceani. Sanno che il Sole eterno del Mondo Cavo sarebbe duro da sopportare per il popolo Cynidiceano, anche se alla fine riuscirebbero ad adattarsi. Lo svantaggio principale è che la cultura di questo strano gruppo di umani sarebbe alterata per sempre. La Luna Cava, con la sua oscurità, sarebbe un luogo più adatto per ricostruire la civiltà Cynidiceana. I quattro Immortali decidono quindi di scegliere un eguale numero di Cynidiceani seguaci di Gorm, Madarua ed Usamigaras e di portali sulla Luna Cava.

311 D.I.: Dopo aver conferito con i tre Immortali Cynidiceani ed avere ottenuto il loro grato consenso, a 500 seguaci di ogni Immortale ed a 500 Cynidiceani non aderenti ad alcun culto vengono inviati sogni che li invitano ad affrettarsi a raggiungere la superficie. Riuniti sulle sabbie desertiche e tra le rovine semisepolte della loro antica città, i Cynidiceani vedono una strana luna pulsante i cui raggi sembrano attorcigliarsi intorno a loro mentre scendono verso Mystara. Quindi, lentamente, gli stupefatti Cynidiceani vengono gentilmente portati verso la luna da questi raggi e si addormentano dolcemente mentre guardano il terreno allontanarsi rapidamente da loro.

350 D.I.: La città-stato di Cynidicea inizia a prosperare nella Luna Cava.

399 D.I.: Inizia uno scisma nella Chiesa di Zargon. Durante l'interpretazione delle direttive del semidio, alcuni chierici di basso rango mettono in dubbio l'importanza di Zargon, affermando che la sua presenza è troppo remota per avere una qualsiasi rilevanza. Incitano invece all'adorazione delle entità i cui nomi sono iscritti in diversi luoghi sulle pareti delle caverne. Accusando i dissidenti di blasfemia, il gran sacerdote in carica ne ordina l'imprigionamento.

410 D.I.: I dissidenti Zargoniti vengono rilasciati dalle prigioni, ma le loro convinzioni restano più ferme che mai. Alcuni di essi, palesemente folli, blaterano continuamente riguardo alla "grande Entità che sta Oltre e ci chiama in sogno". In verità, Thanatos ha piegato questi chierici alla propria volontà, assumendo l'aspetto di un mostro così terrificante che chiunque lo osserva corre il rischio di diventare pazzo. Istruendoli in sogno, ha ordinato ai chierici dissidenti di creare un nuovo culto e ribellarsi contro la dittatura Zargonita. I dissidenti si nascondono e iniziano a reclutare alcune delle tribù goblin alla loro causa. Sebbene si oppongano ai precetti dei dissidenti, i seguaci dei tre Immortali Cynidiceani forniscono armi e cibo ai ribelli, per opporsi al comune nemico Zargonita.

424 D.I.: Viene formato un piccolo esercito, guidato dai chierici dissidenti, reclutando i goblin delle caverne che vivono oltre il lago di Cynidicea. Marciando attorno allo specchio d'acqua, l'armata si fa strada fino al tempio e lo attacca. La gran parte dei cittadini rimane nelle proprie case nel corso

dell'assalto. La battaglia sancisce la sconfitta dei difensori Zargoniti, che sono costretti a fuggire nelle catacombe al di sotto del tempio, da dove raggiungono, attraverso tunnel segreti, una delle roccaforti dei goblin.

427 D.I.: Gli adoratori di Thanatos ascisi al potere emanano una legge che proibisce la venerazione di Zargon. Il tunnel che conduce alla tana di Zargon viene sigillato e vengono lanciati potenti incantesimi, con l'aiuto di Thanatos, per immobilizzare la creatura. I dissidenti ripristinano e liberalizzano il culto degli Immortali Cynidiceani, come ricompensa ai fedeli delle tre divinità che avevano fornito loro aiuto ed assistenza. Durante il regno dei seguaci di Thanatos, le tre fazioni reclutano molti nuovi seguaci.

434 D.I.: La Chiesa di Zargon ha ricostituito una rete di seguaci tra le tribù goblinoidi nel tentativo di riconquistare la città. Stavolta i goblin offrono il loro aiuto in cambio della sovranità incontrastata sui territori oltre il lago di Cynidicea. Gli Zargoniti tentano un attacco frontale ma vengono respinti alle porte della città.

441 D.I.: Gli Zargoniti lanciano un secondo attacco, che ha successo. Dopo una feroce battaglia davanti alla città, gli Zargoniti ritornano trionfalmente al loro tempio e lo consacrano ancora una volta come luogo dedicato a Zargon. Subito dopo, utilizzano i propri incantesimi per liberare la creatura. Vedendo che Zargon è molto affamato a causa della sua lunga prigionia, decidono di dargli in pasto i prigionieri.

I seguaci degli Immortali Cynidiceani, intuendo il pericolo, riescono a fuggire ancora una volta fino alla piramide, portando con loro molti dei nuovi convertiti. Ogni gruppo si lascia dietro una rete di informatori e spie così da rimanere al corrente di ciò che accade in città.

650 D.I.: Una nuova tribù di goblin, proveniente dalle Montagne Altan Tepes, arriva nella zona ed elimina molti dei goblin devoti a Zargon. I chierici Zargoniti di Cynidicea, allettati dalla prospettiva di poter governare l'intera caverna, non aiutano i propri alleati, sperando che entrambe le fazioni si indeboliscano abbastanza da poter venire successivamente distrutte.

683 D.I.: La guerra tra i goblin raggiunge una tregua. Entrambe le fazioni hanno subito molte vittime e nessuna delle due desidera proseguire la lotta. Cogliendo l'opportunità, gli Zargoniti lanciano un assalto con 600 uomini. Grazie all'elemento sorpresa, uccidono molti goblin e ricacciano gli altri nelle viscere del sottosuolo o in superficie, comunque al di fuori della caverna. I goblin in fuga rinnegano la propria fede e giurano vendetta contro gli Zargoniti.

685 D.I.: Gli Zargoniti ordinano la costruzione di una fortezza, vicina all'Occhio di Zargon, per difendere meglio il proprio lato meridionale.

729 D.I.: I goblin ritornano ancora una volta alle caverne, in gran numero. Nel giro di pochi giorni la fortezza Zargonita cade nelle mani degli invasori.

Quelli così sfortunati da sopravvivere all'assedio vengono massacrati. La notizia arriva velocemente a Cynidicea, dove gli Zargoniti radunano un esercito.

Nel giro di qualche ora le due forze si scontrano nei pressi delle coltivazioni di funghi lungo il lago. Entrambe le parti subiscono pesanti perdite ed il risultato è di stallo. I leader dei due eserciti si incontrano e decidono di cessare le ostilità, impegnandosi reciprocamente a non invadere il territorio dell'altro.

850 D.I.: Le relazioni con i goblin sono di nuovo normalizzate.

1.000 D.I.: Il periodo attuale in cui è ambientata la serie degli Atlanti. E' l'epoca in cui viene suggerito di giocare il modulo B4 *La Città Perduta*.

LE FAZIONI DI CYNIDICEA

Fratellanza di Gorm

Idee politiche

La Fratellanza di Gorm si considera l'ovvia soluzione ai problemi di Cynidicea e ritiene l'uso sfrenato della magia quale causa principale del mondo di sogno in cui vivono gli abitanti della città sotterranea e per questo ha un rilevante conflitto con i Magi di Usamigaras sul modo migliore per curare il popolo. Considera inoltre le donne guerriere di Madarua del tutto fuori posto e le accusa di contribuire solo a peggiorare i guai di Cynidicea, dato che Gorm ha insegnato che il posto in cui le donne devono stare è la casa. Sebbene non debba venire loro vietato di combattere, non devono certamente essere incoraggiate a seguire la via delle armi. La Fratellanza disprezza anche l'uso che i seguaci di Madarua fanno della forza senza seguire alcun codice di onore e di giustizia. Solo attraverso la giustizia, seguendo le leggi di Gorm, e la limitazione dell'uso della magia, Cynidicea potrà tornare al suo antico splendore e sarà liberata sia dai sogni di cui sono preda gli abitanti che dalla tirannia di Zargon.

Rituali

Le cerimonie di Gorm, officiate il quarto giorno della settimana, hanno diversi aspetti. Al mattino i membri della Fratellanza si esercitano con le armi, dato che si considerano i guardiani e le sentinelle di Cynidicea. Nel pomeriggio vengono innalzati gli inni, udibili fino alla distante Fortezza di Usamigaras, cosa che fa infuriare non poco i Magi. Anche altri Cynidiceani

reagiscono ai canti, recependoli in maniera differente a seconda dello stato allucinatorio in cui si trovano. La sera del giorno sacro (considerato l'anniversario dell'incoronazione di Gorm come Re di Cynidicea) viene intrapreso lo studio delle leggi di Gorm. Molti membri della Fratellanza si ritengono esperti di giustizia e cercano di imparare i codici scritti millenni fa dai loro avi.

Dottrina religiosa

Kanadius: "La creazione del mondo avvenne millenni fa per opera di forze sconosciute. Queste forze ci hanno palesemente abbandonato alla dura vita del deserto e della città. Qui sorse un grande potere, Gorm, il Portatore di Giustizia, L'Artefice della Tempesta, il Re Guerriero. Egli ci mostrò la retta via e noi tentiamo di seguirla. Ci sono altri che aspirano al potere, ognuno con le sue stolte credenze, ma si tratta di rituali senza senso che fanno solamente infuriare il possente Gorm ed attirano la sua ira su di noi. Solo seguendolo possiamo raggiungere la vera gloria."

Tattiche e leggi

Segui le leggi di Gorm (un codice molto complesso ed intricato) e sarai nel giusto. Punisci chi sbaglia ma mostrati misericordioso nei suoi confronti, cercando di portarlo nella luce. Se ci sono diverse forme di male, cerca di eliminare quella più grande per prima (cioè sconfiggi prima gli Zargoniti e poi i Magi). Non manipolare gli elementi naturali, perché ciò farà infuriare Gorm. La forza brutta è spesso un buon approccio, ma si potrebbe

ricorrere ad altri metodi per risolvere una questione se il loro utilizzo è più conveniente.

Sogni riguardo Cynidicea

Il sogno della Fratellanza riguardo ad una Cynidicea ideale in futuro è quello di una città giusta e fedele alla tradizione imposta da Gorm durante il suo regno. Una città simile sarà governata da una re guerriero simile a Gorm, che ne seguirà l'immagine e gli ideali. Se il re dovesse contravvenire alle leggi verrà destituito dalla sua carica, dato che la giustizia trascende sempre la tradizione.

Composizione della Fratellanza

Membri regolari (25 in totale): 2 G3, 2 G2, 21 G1

Membri minori (43 in totale): 2 G2, 7 G1, 30 UC, 1 Ch2, 2 Ch1, 1 Rake1

PNG della Fratellanza

Geridius

Storia: Geridius ha 42 anni ed è il figlio del vecchio leader della Fratellanza e di sua moglie, la grande sacerdotessa di Gorm dell'epoca. Egli apprese velocemente da entrambi i genitori, in particolar modo dalla madre. All'età di 17 anni divenne uno dei più giovani iniziati della Fratellanza e fu nominato gran sacerdote all'età di 31 anni, quando sua madre venne uccisa da uno Zargonita. Continua sulla strada intrapresa dai genitori, professando la parola di Gorm e combattendo tutte le forme di malvagità e ingiustizia. Recentemente si è sposato con Triatha, una guerriera al servizio di Gorm.

Personalità: Geridius è un individuo molto equilibrato ed

estremamente calmo. Non si indigna troppo per gli errori dei suoi consanguinei Cynidiceani e desidera semplicemente aiutarli a scoprire la verità. Considera ogni membro della Fratellanza sotto la sua protezione e tutti i confratelli lo indicano quale esempio da imitare. E' molto più stimato di qualsiasi membro di grado inferiore e spesso si fa carico della Fortezza della Fratellanza nei momenti cruciali. I suoi consigli sono seguiti da tutti i confratelli e pochi sono quelli che osano confrontarsi direttamente con lui quando sono in disaccordo con le sue idee (cosa che accade raramente).

Aspetto: Geridius è alto 1.88 mm, pesa 84 kg ed ha un fisico imponente. Solo la presenza della mazza e dell'amuleto di Gorm lo identificano come un chierico piuttosto che come un guerriero. Nessuno conosce il suo vero volto, dato che indossa sempre la sua maschera.

Statistiche: Ch2; CA 5 (cotta di maglia); PF 11; #Att 1 mazza; F 1d6+2 (bonus per la Fr); ML 12; All L; Fr 17, In 10, Sg 14, Ds 9, Co 15, Ca 13. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Onorare Gorm (Sg +1), Codice di legge e giustizia (Sg +1).

Ashlantha

Storia: Ashlantha è nata 26 anni fa da due comuni Cynidiceani non troppo assuefatti ai sogni che colpiscono gli altri abitanti della città. All'età di 18 anni venne reclutata nelle Vergini Guerriere di Madarua, anche se aveva alcuni dubbi riguardo alla loro filosofia. Apprese velocemente gli insegnamenti necessari, tanto da venire considerata un potenziale leader futuro per le Vergini Guerriere. I suoi dubbi crebbero quando sentì un membro della Fratellanza spiegare le virtù di un'esistenza giusta ed equa.

Iniziò a studiare regolarmente assieme ai seguaci di Gorm e quindi decise che gli insegnamenti da seguire erano giusti. Due anni fa è entrata ufficialmente nella Fratellanza.

Personalità: Ashlantha è una devota seguace di Gorm anche se è leggermente infastidita dalla prevenzione nei confronti delle donne che vige all'interno del culto. Ha studiato le leggi di Gorm e non ha trovato alcun riferimento a questo preconcetto, ma le sue proteste vengono spesso ignorate dalla Fratellanza. E' ancora certa che la via di Gorm sia quella migliore da seguire per migliorare Cynidicea ed ha cercato di convertire anche altre Vergini Guerriere. E' una persona seria, che ben si adatta alla solennità della Fratellanza.

Aspetto: Ashlantha è alta 1.75 m ed ha una costituzione normale. Indossa sempre la collana dei membri minori, mostrando con orgoglio la propria appartenenza alla Fratellanza e nascondendo l'emblema a forma di falce di Madarua con un paio di pesanti guanti. E' sempre armata, specialmente quando si trova fuori dalla città.

Statistiche: G1; C4 (cotta di maglia, bonus Ds); PF 5; #Att 1; F 1d8 (spada) o 1d6 (freccia); ML 10; All L; Fr 11, In 10, Sg 12, Ds 14, Co 13, Ca 12. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Misticismo (Sg), Codice di legge e giustizia (Sg +1), Furtività (Città) (Ds), Tirare alla cieca (Ds).

Mikalai

Storia: Mikalai ha 81 anni e per tutta la vita ha servito nella Roccaforte di Gorm. In gioventù era un vagabondo, poi si ritrovò ad essere una guardia della Roccaforte finché, divenuto anziano, fece il custode della biblioteca dove si trovano i libri della legge di Gorm ed altri trattati. E' vedovo da quando sua

moglie, anch'essa fedele servitrice di Gorm, morì vent'anni fa per cause naturali. I suoi figli sono morti entrambi al servizio della Fratellanza, di cui erano membri regolari e la sua unica nipote è la moglie di un altro membro regolare della Fratellanza. La sua vita è stata interamente dedicata a quest'unica causa e la sua devozione continuerà per il breve volgere di tempo che gli è rimasto da vivere.



Personalità: Mikalai è un uomo stanco, che nella sua vita ha visto molta sofferenza ed il costante declino della sua città, con la Fratellanza che è rimasta sempre allo stesso livello, senza mai assurgere allo splendore sperato. E' orgoglioso dei suoi confratelli e spesso racconta storie dei successi della Fratellanza che ha visto compiersi durante la sua vita. Si occupa con passione della Roccaforte in cui ha servito per tutta la vita, specialmente della biblioteca di cui è l'attuale incaricato, oltre che della nipote, unica parente rimastagli. Fa del suo meglio per mettere a proprio agio i nuovi arrivati nella Fratellanza e farli sentire a casa loro.

Aspetto: Mikalai è un uomo molto vecchio. Indossa solitamente una maschera di Gorm, ma senza di essa il suo volto rugoso e la testa quasi calva incorniciata di capelli grigi

sono del tutto ordinari. Persino con la maschera, il suo corpo emaciato e curvo non lo identifica certamente come un giovane guerriero. Dei suoi giorni di combattente gli rimangono poche cicatrici sul torace e sulle braccia.

Statistiche: UC; CA 9; PF 1; #Att 1; F 1d4-1 (pugnale, penalità per la Fr); ML 10; All L; Fr 7, In 11, Sg 11, Ds 10, Co 8, Ca 11. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Misticismo (Sg); Conoscenza (Storia della Fratellanza) (In); Conoscenza (Roccaforte di Gorm) (In); Lavoro (Servitore) (In).

Magi di Usamigaras

Idee politiche

I sistemi politici restrittivi ed autoritari di qualsiasi tipo impediscono la creatività intellettuale e l'uguaglianza, che tutti gli uomini devono cercare di raggiungere. Similmente, gli sforzi tesi ad escludere qualsiasi gruppo sulla base di pregiudizi sessisti o politici è destinato al fallimento. I poveri non devono essere commiserati. Solo coloro che non hanno la capacità intellettuale per studiare una qualche forma di magia devono essere trattati con pietà o tenuti in scarsa considerazione. Molti Magi, tra cui il leader Auriga, non credono veramente a ciò ma lo usano come retorica. I Magi, nel loro complesso, non sono così legati ad una causa specifica come le altre tre fazioni.

Rituali

Usamigaras viene venerato nei giorni di luna nuova e luna piena. Nei giorni di luna nuova vengono celebrate la creazione, la nascita ed il nuovo inizio, si officiano i matrimoni ed i grandi progetti e le opere intraprese dei Magi vengono iniziate solitamente in questa data

(tranne quando vi siano necessità impellenti che richiedono attuazione immediata). Nei giorni di luna piena sono enfatizzate la morte, la conclusione ed il compimento delle cose. Le sepolture vengono sempre posticipate fino a questa data. Ogni rituale viene officiato dal mago più potente, come se si trattasse di uno spettacolo fatto di illusioni e trucchi, che vengono spesso percepiti come reali dai Magi immersi nel loro mondo di sogni.

Dottrina religiosa

I Magi credono in un mondo politeistico e vedono Usamigaras semplicemente come colui che meglio rappresenta il loro punto di vista. Occasionalmente venerano altre divinità delle antiche leggende, eccetto Gorm, Madarua o Zargon, che giudicano esseri arroganti ed autoritari. Considerano gli altri tre gruppi superati ed incapaci di cooperare nel mondo moderno, come sanno invece fare i Magi.

Tattiche

I Magi preferiscono la diplomazia (e l'inganno) al confronto diretto ogniqualvolta ciò sia possibile. Alcuni dei membri sono persone losche e doppiogiochiste, mentre altri non tengono in alcun considerazione la morale ed il concetto di giustizia. Hanno grande rispetto per gli avversari che usano strategie simili alle loro e considerano brutali le tattiche delle altre fazioni.

Leggi

I Magi non seguono un ferreo sistema di leggi. Qualsiasi cosa che limita fortemente la libertà altrui, secondo il giudizio dei Magi al potere, viene punita con multe o pene leggere. Nessuna condanna grave viene imposta

dai Magi a meno che qualcuno non lasci le loro fila - a questi "traditori" non è più permesso tornare indietro, anche se possono andarsene liberamente per la propria strada. Questa è una delle pene più severe che i Magi impongono.

Sogni riguardo Cynidicea

I Magi sognano un giorno in cui tutte le altre fazioni cesseranno di esistere o la smetteranno di cercare di imporre il proprio volere a tutta Cynidicea. Quello sarà un giorno di libertà, di uguale opportunità per tutti, di leggi meno restrittive e di un ordine più tollerante, ed è il sogno di tutti i Magi in generale, anche se alcuni desiderano legge ed ordine mentre altri vogliono una maggiore disuguaglianza. Il sogno nel suo insieme colpisce i Magi più di quello delle altre fazioni.

Composizione dei Magi

Membri regolari (44 in totale): 1 M3, 5 M2, 26 M1, 2 L2, 6 L1, 2 Ch2, 2 Ch1

Membri minori (13 in totale): 2 G1, 11 UC

PNG tra i Magi

Deanne

Storia: Deanne è nata 34 anni fa da una coppia di maghi entrambi seguaci di Usamigaras. Pur non avendo ereditato le capacità magiche dei suoi genitori, rimane comunque all'interno della fazione. Si rende utile facendo vari lavori nella Roccaforte, dove vive con il figlio neonato ed il marito, un mago di nome Gilfast.

Personalità: Deanne è una ragazza gentile, molto protettiva verso il figlio, che spera possa crescere in una Cynidicea stabile, cosa che non sembra però poter accadere a breve. E' certa che l'unico gruppo in grado di creare

stabilità siano i Magi tra i quali è sempre vissuta. E' gentile con gli stranieri, almeno finchè questi non tradiscono la sua fiducia.

Aspetto: Deanne indossa maschere differenti a seconda del suo umore e dell'occasione, ma non porta mai la maschera di Usaramigas dato che non vuole identificarsi come membro regolare, nei confronti dei quali prova una certa invidia. Indossa vesti graziose, di diversi colori e con vari simboli ricamati sopra e porta sempre con sé il figlio neonato.

Statistiche: UC; CA 9; PF 2; #Att 0; F -; ML 9; All N; Fr 9, In 13, Sg 10, Ds 11, Co 9, Ca 14. Linguaggi Cynidiceano. Abilità generali: Cantare (Ca), Conoscenza (Magi di Usamigaras) (In), Senso del pericolo (Sg), Cucinare (In).

Thanti

Storia: Thanti è nato 22 anni fa da genitori sconosciuti e venne trovato dai Magi sulla porta della loro Roccaforte di Cynidicea, dove tuttora vive. Ha imparato alcune tra le più subdole abilità dei Magi ma è generalmente fedele alla loro causa.

Personalità: Thanti è un manigoldo, che ottiene ciò che vuole con l'inganno ed il sotterfugio, e non tiene in gran conto l'onestà. E' leale ai Magi ed alla loro filosofia e rispetta le proprietà degli altri membri della sua fazione. Spesso lavora come spia, riferendo sulle mosse delle altre fazioni e degli stranieri che si aggirano in città. Potrebbe venirgli richiesto di fare "amicizia" con i nuovi arrivati per saperne di più sul loro conto. I suoi unici veri amici sono (ovviamente) i Magi, mentre tutti gli altri sono polli pronti per essere spennati.

Aspetto: Thanti indossa sempre una maschera da passero, è di bassa statura e corporatura

media. Veste con pantaloni ampi e cadenti ed apparentemente non porta armi (che di solito si nasconde addosso). Quando compie azioni losche o furtive indossa una varietà di travestimenti.

Statistiche: L1; CA 7 (Armatura di cuoio); PF 2; #Att 1; F 1d4 (pugnale) o 1d2 (manganello); ML 11; All N; Fr 9, In 13, Sg 13, Ds 12, Co 8, Ca 16. Linguaggi: Cynidiceano, Goblin. Abilità generali: Conoscenza (Geografia di Cynidicea) (In), Raggiare (Ca +1), Camuffare (In), Artista della fuga (Ds).

Zenifia

Storia: Zenifia ha 31 anni ed è la figlia di due Zargoniti. Crebbe educata secondo le loro regole ma, disgustata dall'immoralità dilagante nella fazione, la abbandonò all'età di 17 anni per unirsi ai Magi. Questi, avvertendo in lei un talento magico naturale, le permisero di unirsi a loro e da allora è divenuta una fedele seguace di Usamigaras. I suoi genitori sono ancora membri attivi degli Zargoniti e la rivorrebbero con loro, dato che credono che la sua mente sia stata manipolata dai



malvagi Magi.

Personalità: Zenifia è molto introversa e preferisce la compagnia dei suoi libri a quella

delle altre persone. Sa che gli Zargoniti vogliono vendicarsi di lei e quindi resta dentro la Roccaforte dei Magi a meno che non le venga specificatamente assegnata una missione all'esterno. Non ha amici intimi, dato che conquistare la sua fiducia richiede un grande sforzo.

Aspetto: Zenifia veste con l'abbigliamento tipico dei Magi di Usamigaras. E' piuttosto bella ed indossa indumenti pesanti con l'intento di nascondere, dato che non vuole in alcun modo attirare l'attenzione. E' molto miope ed i Magi le hanno creato delle speciali lenti per aiutarla a vedere meglio, purtroppo senza ottenere grandi risultati.

Statistiche: M2; CA 9; PF 6; #Att 1; F 1d4-1 (pugnale, penalità per la Fz) o incantesimo; ML 8; All N; Fr 8, In 14, Sg 9, Ds 10, Co 13, Ca 15. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Stare allerta (Ds), Furtività (Città) (Ds), Leggere le labbra (In), 1 punto da spendere. Incantesimi conosciuti: *Luce magica*, *Dardo incantato*, *Scudo magico*, *Disco fluttuante*.

Vergini Guerriere di Madarua

Idee politiche

Le Vergini Guerriere credono che né la sciovinistica fede della Fratellanza di Gorm né l'ingannevole dottrina dei Magi (per non parlare dei metodi malvagi degli Zargoniti) siano il modo migliore per risanare Cynidicea. Sono persuase che solo una società che dà forza alle donne e che opera in maniera diretta e legittima possa prosperare. Lavoreranno comunque con le altre fazioni, se le alternative che si presentano loro sono peggiori, cioè se possono essere convinte del fatto

che l'unico modo per sconfiggere le forze di Zargon sia quello di allearsi con gli altri due gruppi.

La presunta pretesa di uguaglianza delle vergini Guerriere viene facilmente messa in dubbio da coloro che fanno notare che gli uomini non possono diventarne membri ordinari. In risposta a questa critica, le Vergini spesso rispondono che questa regola crea un equilibrio dato che la Fratellanza di Gorm accetta solamente membri ordinari maschi ed una volta che la Fratellanza sarà scomparsa, le Vergini Guerriere diverranno meno selettive. Se ciò sia vero, non è attualmente dato sapere.

Rituali

Nei quattro giorni sacri di Madarua viene celebrato il ciclo della vita. Al mattino le Vergini Guerriere venerano la nascita e la venuta di nuova vita nel mondo. I rari bambini che nascono in questi giorni e in queste ore vengono considerati benedetti. Sempre al mattino vengono celebrate le gioie dell'infanzia e della fanciullezza,

prima che si venga a contatto con le ingiustizie ed i dolori della vita. Spesso uno dei bambini della Roccaforte parla agli adulti in questa occasione. Col procedere del giorno viene celebrata la vitalità dei giovani, con prove di forza che fruttano premi ai vincitori. Di sera e di notte la celebrazione sposta il suo fulcro sulla vecchiaia e la Vergine Guerriera più vecchia e saggia parla ed elargisce consigli, raccontando storie di gesta gloriose del passato ed insegnando ai giovani le regole della moralità e del codice di Madarua. Le Vergini Guerriere riescono a tenere sotto controllo il trascorrere delle ore dalla vetta della piramide che sbuca sulla superficie, e quindi informano tutti i Cynidiceani dell'ora esterna.

Dottrina religiosa

Le Vergini Guerriere credevano un tempo in Madarua, anche se oggi non la reputano più un'Immortale ed anzi non credono in nessun Immortale. I Chierici di Madarua sono più studiosi che sacerdoti ed i rituali

vengono celebrati in onore dell'antica regina Cynidiceana e non dell'entità immortale che è divenuta. Madarua non si preoccupa di ciò e garantisce ancora alle Vergini Guerriere la propria benedizione, dato che è compiaciuta che alcuni Cynidiceani seguano la via da lei tracciata. Si preoccupa molto di più di loro che dei Nithiani da cui proviene e che abbandonò a causa delle loro credenze nazionalistiche, enfatizzate dalla religione di Rathanos. Chiunque predica la parola di Madarua (o Gorm, o Vanya, o Zargon, o Ixion, o Usamigaras, o qualunque altro Immortale) verrà, nel migliore dei casi, guardato con scetticismo.

Tattiche

Come quelli della Fratellanza di Gorm, i seguaci di Madarua sono alquanto diretti nei loro approcci. Pensano che alla fine vinca sempre il più forte e di conseguenza dedicano molto tempo a migliorare le proprie abilità di combattimento per assicurarsi non solo di essere abili combattenti, ma anche per



riuscire ad avere la meglio nelle battaglie contro avversari più numerosi numericamente ma meno allenati e più deboli fisicamente.

Leggi

Madarua, durante il suo regno su Cynidicea, istituì un codice di giustizia molto meno complesso e sviluppato di quello di Gorm. Si trattava semplicemente di due liste che ognuno poteva ricordare a mente - una dei crimini punibili con la morte e l'altra dei crimini punibili con i lavori forzati (tra cui, unico reato a non essere incluso anche nelle tavole della legge di Gorm, quello di maltrattare le donne). Tutti i seguaci di Madarua conoscono queste leggi e le rispettano.

Sogni riguardo Cynidicea

Le Vergini Guerriere sognano che un giorno tutti i Cynidiceani possano avere le stesse possibilità nel riuscire a fare ciò che veramente desiderano. Un giorno in cui Cynidicea non sia più vittima del tradimento e del doppio gioco, un giorno in cui le donne possano finalmente avere un vero potere. Le regine ideali sarebbero, ovviamente, colei che più si ispira alla grande regina del passato, Ashtat/Madarua.

Composizione della Vergini Guerriere

Membri regolari (27 in totale): 2 G3, 3 G2, 22 G1

Membri minori (39 in totale): 1 G2, 6 G1, 2 M1, 1 Ch1, 25 UC, 4 L1

PNG tra le Vergini Guerriere

Haria

Storia: Haria è uno dei membri più anziani delle Vergini Guerriere, con i suoi 62 anni di età. Da giovane era una delle migliori guerriere tra le Vergini

ed ha ancora discreta abilità di combattimento nonostante l'età avanzata. E' vedova, dato che suo marito è stato ucciso 19 anni fa da un civile Cynidiceano impazzito. Ha un figlio, che svolge umili mansioni per le Vergini Guerriere ma non condivide la ristretta filosofia del gruppo. Haria crede fermamente che il suo gruppo ha ragione e difenderà le Vergini Guerriere in ogni discussione e contro tutte le



critiche.

Personalità: Haria è una persona priva di senso dell'umorismo, profondamente preoccupata riguardo al futuro di Cynidicea e delle Vergini Guerriere e lavora alacremente per ottenere un avvenire migliore nel breve tempo che le rimane da vivere. Disprezza la pigrizia e la confusione, dato che pensa che la disciplina e la determinazione siano necessarie per avere successo.

Aspetto: Haria è alta 1,70 m. ed in gioventù era piuttosto bella. Indossa i tipici abiti di una Vergine Guerriera ed è ossessionata dalla pulizia poiché considera la sporcizia un segno di negligenza. Dimostra meno anni di quelli che ha, anche se dietro la maschera i suoi capelli sono grigi ed ha alcune rughe.

Statistiche: G1; CA 5 (cotta di maglia); PF 6; #Att 1; F 1d8 (spada); ML 11; All N; Fr 10, In

10, Sg 8, Ds 9, Co 14, Ca 9. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Muscoli (Fr+1), Tattiche militari (In), Resistenza (Co).

Vinzopi

Storia: Vinzopi nacque 25 anni fa da genitori appartenenti alla Fratellanza di Gorm. Per i suoi gusti, però il suo gruppo si occupava troppo della giustizia. Non che pensasse che legge e ordine fossero una cosa negativa - ma semplicemente non erano le sole cose che dovevano guidare la vita di un uomo. Pensando che la vita di un tipico Cynidiceano, di uno Zargonita o di un Magi fosse troppo indisciplinata, si unì alle Vergini Guerriere di Madarua all'età di 20 anni, pur sapendo che non sarebbe mai stato accettato come un membro regolare, dato che trovava la loro filosofia di vita molto confacente alla sua. Da allora lavora per loro come guardia.

Personalità: Vinzopi sta ancora tentando di convincere del suo valore le Vergini Guerriere, che vedono gli uomini come inferiori nonostante la loro retorica egualitaria. E' un fedele seguace della loro causa e per questo è stato accettato da molte di esse. Generalmente è gentile, ma combatterà per quello in cui crede. E' anche perdutoamente innamorato (senza alcuna speranza di venire contraccambiato) di una delle Vergini Guerriere, che non mostra però il minimo interesse verso di lui, cosa che lo rende al momento più sgarbato e penseroso del solito.

Aspetto: Vinzopi indossa le vesti tipiche di un membro ordinario delle Vergini Guerriere, eccezion fatta per la maschera che raffigura un orso nero. E' alto 1,73 m. e non sembra muscoloso, anche se possiede una grande forza interiore.

Statistiche: G1; CA 5 (cotta di maglia); PF 4; #Att 1; F 1d8+1 (spada, bonus per la Fz); ML 10; All L; Fr 14, In 11, Sg 11, Ds 9, Co 10, Ca 11. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Professione (Guardia) (In+1), Codice di legge e giustizia (Sg), Persuasione (Ca).

Jilanka

Storia: Jilanka è la figlia della precedente leader degli studiosi delle Vergini Guerriere. Non avendo la stessa affinità della madre per i libri, si è trovata molto più a suo agio nei panni di guerriera. All'età di 24 anni divenne capitano delle guardie della fortezza a Cynidicea e ora che ha 42 anni ne è divenuta il comandante supremo, seconda per importanza soltanto a Pandora. Ci sono altri abili guerrieri tra le Vergini ma solo Pandora è più rispettata di lei.

Personalità: Jilanka può sembrare scontrosa con gli estranei, ma è molto affabile e gentile con i suoi amici e compagni. È una leader risoluta, che non ammette errori. Non è assetata di potere ed accetta il suo ruolo senza cercare di usurpare l'autorità di Pandora. Quando resta senza combattere per un po' di tempo, diventa ansiosa di lottare e si sfoga in lunghe ore di allenamenti marziali.

Aspetto: Jilanka non è molto imponente, essendo alta solamente 1,57 m., ma è molto forte, vigorosa ed inaspettatamente rapida in combattimento. Sembra quasi che non abbia mai dubbi né senta alcuna pressione su di sé, cosa che le garantisce un sicuro ascendente sul suo esercito. Indossa sempre gli abiti tipici delle Vergini Guerriere.

Statistiche: G2; CA 4 (cotta di maglia, bonus per la Ds); PF 11; #Att 1; F 1d6+3 (lancia +1, bonus

per la Fr); ML 12; All N; Fr 16, In 9, Sg 15, Ds 14, Co 11, Ca 14. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Leadership (Ca+1), Conoscenza (Vergini Guerriere di Madarua) (In), Coraggio (Sg).

La Chiesa di Zargon

Idee politiche

Il culto di Zargon si considera come la forza che dovrebbe governare Cynidicea. Tutte le altre varie fazioni hanno come unico obiettivo quello di voler destabilizzare radicalmente l'ordine sociale e la stabilità che invece il governo dei seguaci di Zargon garantirebbe.

Rituali

Non ci sono regole precise sul quando i seguaci di Zargon officiano le loro cerimonie, ma si può dire che sono sempre pronti a tributare onori a Zargon quando questi glielo chiede. Per assicurarsi la sua benevolenza lo venerano anche in altre occasioni. I rituali sono abbastanza cruenti e non verranno spiegati in dettaglio, ma implicano spesso sacrifici in onore di Zargon, celebrati immolando i prigionieri delle altre tre fazioni.

Dottrina religiosa

Gli Zargoniti venerano la Cosa dai Molti Tentacoli come l'unico vero padrone di tutto e considerano l'adorazione degli antichi re (come Gorm) come eresia ribelle ed idolatria.

Tattiche

Gli Zargoniti generalmente fanno affidamento sulla forza bruta, che finora è stata sufficiente per raggiungere gli obiettivi prefissati. Se uno degli altri tre gruppi sale al potere, la tattica è quella di sferrare un attacco diretto contro la roccaforte dell'avversario.

Similmente, se nuovi potenti stranieri giungono in città o se le tre fazioni si uniscono contro di loro, si troveranno a dover fronteggiare un attacco preventivo da parte degli Zargoniti. Se queste tattiche dovessero fallire, potrebbero comunque ricorrere a piani più subdoli per sbarazzarsi degli avversari. Non si arrenderanno mai e persino se Zargon venisse ucciso riserverebbero una fine ancora più ignobile agli assassini. Naturalmente, se Zargon resuscitasse, i fedeli strumentalizzerebbero la cosa utilizzandola come prova evidente dell'assoluta validità delle loro credenze, e molti Cynidiceani sulla via della follia potrebbero abbracciare questa teoria ed affiliarsi al culto.

Leggi

Leggi? Per gli Zargoniti? Ne esiste una sola: "Segui la Volontà del Possente Zargon e dei suoi Chierici. Tutto ciò che dicono è giusto. Non obbedire ai loro ordini significa morte."

Sogni riguardo Cynidicea

Un giorno tutti comprenderanno la potenza e la veridicità di Zargon, smetteranno di seguire i loro falsi dei e venereranno tutti il Possente. Tutti obbediranno al suo volere e Cynidicea diventerà potente ed il centro del suo regno futuro. Coloro che lo hanno servito bene saranno ricompensati con il potere, gli altri moriranno.

Composizione della Chiesa di Zargon

Sconosciuta. Non ci sono membri regolari e membri minori - il culto dichiara di trattare tutti in eguale maniera. Ciò è vero, specie se paragonato agli standard degli altri gruppi, anche se in questo caso l'eguaglianza significa che tutti

sono trattati ugualmente male, in una fazione dove ognuno cerca di raggiungere il potere con ogni mezzo diretto ed indiretto, con la violenza e gli intrighi. Gli Zargoniti sono composti da proseliti di ogni classe sociale e persino da umanoidi. Mentre alcuni Cynidiceani servono il culto per denaro, sotto costrizione o a causa della pazzia che li porta a vedere gli Zargoniti come i depositari della verità, i più, immersi nel proprio mondo dei sogni, prestano poca attenzione al culto. I pochi Cynidiceani in possesso delle proprie facoltà mentali si affiliano invece molto spesso ad una delle altre tre fazioni nel tentativo di rovesciare il potere di coloro che venerano il viscido Zargon.

PNG tra gli Zargoniti

Arastotheles

Storia: nato nel 965 D.I. da una famiglia di devoti zargoniti, Arastotheles è stato educato secondo le credenze ed i dogmi di Zargon fin dalla nascita. Quando venne mandato al tempio per ricevere un'educazione, in quanto figlio primogenito della propria famiglia, le convinzioni di Arastotheles furono rinforzate. Così quando ottenne l'ingresso a pieno titolo nel clero zargonita all'età di 20 anni, Arastotheles era già un fanatico esaltato, ansioso di predicare la propria fede e di sterminare senza pietà gli "eretici". Ha partecipato ad un paio di guerre civili e rivolte, deliziandosi nell'uccidere i propri consanguinei Cynidiceani colpevoli soltanto di seguire una fede diversa dalla sua. Ben presto il suo temperamento violento lo indusse a chiedere ai propri superiori nuovi incarichi sul campo e venne quindi inviato nelle profondità delle

caverne attorno a Cynidicea, con l'ordine di prendere contatti con le diverse tribù goblin che vi dimorano e portarli sotto l'influenza di Zargon. In quei luoghi Arastotheles affrontò molti mostri e creature del sottosuolo, arruolando numerosi goblin alla sua causa, mostrando loro la "luce" di Zargon, anche con la forza quando necessario. Le sue gesta gli fecero ottenere una promozione, a seguito della quale fu richiamato a Cynidicea per occupare il ruolo di Inquisitore, alla cui mercè vengono inviati i prigionieri ed i sovversivi per essere sottoposti ad interrogatorio, ruolo che occupa ancora oggi.



Personalità: Arastotheles è un sadico, che ama torturare ed uccidere persone indifese, specie se si tratta di eretici a cui far provare la "giustizia" zargonita, che è il blando pretesto per le sue tendenze sanguinarie. Egli crede, scovando ed uccidendo gli oppositori di Zargon, di servire il suo padrone immortale e di guadagnarsi così un giorno l'Immortalità. Come molti dei suoi compagni Zargoniti resi folli dalle droghe, Arastotheles non ha mai considerato il fatto che non ci sono veri e propri principi da seguire nel culto di Zargon, a meno che non si voglia considerare l'ideologia che "la forza equivale alla giustizia". Questo piccolo dettaglio non lo ha comunque fermato.

Aspetto: Arastotheles non è molto imponente, essendo alto solo 1,72 m e pesando 66 kg. Indossa abitualmente abiti scuri - in genere grigio scuro o nero - quando assolve ai propri compiti di Inquisitore. Ha i capelli bianchi, penetranti occhi verdi ed un aspetto maligno e spettrale, che mette a disagio gran parte delle persone che gli stanno intorno.

Statistiche: Ch6; CA 4 (cotta di maglia, bonus per la Ds); PF 35; #Att 1; F 2d4+2 (mazza - Esperto) o 1d2 (frusta) o incantesimo; ML 11; All C; Fr 12, In 13, Sg 18, Ds 13, Co 15, Ca 13. Linguaggi: Cynidiceano, Goblin. Abilità generali: Cerimonia - Zargon (Sg+1), Sopravvivenza (Sottosuolo) (In), Orientamento nelle caverne (In), Sesto senso (Ds), Leadership (Ca), Resistenza (Co).

Radulfus

Storia: Nato nel 979 D.I., Radulfus è il più giovane di tre fratelli. Il fratello maggiore, come è consuetudine tra molte famiglie Cynidiceane che venerano Zargon, venne mandato al tempio per diventare un chierico. L'altro fratello si avventurò nelle caverne in cerca di fortuna e non è mai ritornato. Dopo questo tragico evento, i suoi genitori iniziarono a trascorrere gran parte del tempo nello stato di sogno indotto dalle droghe e così Radulfus si ritrovò praticamente abbandonato a sé stesso. Dopo essere stato scartato dal tempio, dato che non aveva le necessarie capacità per diventare un chierico, si arruolò nell'esercito Cynidiceano, nella speranza di assicurarsi un futuro migliore. Fu nell'esercito che conobbe le dottrine di Zargon, instradato da uno dei suoi superiori, che lo iniziò anche all'uso delle droghe per trasformarlo in un soldato

automa estraniato dalla realtà e pronto ad eseguire qualsiasi ordine. Trascorse circa un anno in queste condizioni, raramente conscio di ciò che lo circondava, con una concentrazione di droghe all'interno dell'organismo largamente superiore quella a cui sono abituati i normali Cynidiceani. Durante un'incursione contro una tribù ostile di goblin, Radulfus venne separato dai propri compagni e si ritrovò in uno strano complesso di caverne. Dopo aver vagato per settimane, trovò infine la strada per ritornare a Cynidicea, ma durante quel periodo gli effetti delle droghe svanirono dal suo organismo. Fu allora che per la prima volta si accorse di poter pensare liberamente e con chiarezza, maturando il sospetto che era in atto qualcosa di losco per far perdere ai Cynidiceani il contatto con la realtà. I suoi sospetti furono confermati quando, dopo essersi riunito alla sua unità, notò che nessuno si era accorto della sua assenza prolungata. Da allora Radulfus evita di assumere droghe, specie quelle speciali preparate per i soldati, dato che sospetta (giustamente) che lo trasformino in zombi senza volontà.

Personalità: Radulfus è diventato un soldato di Zargon solo perché non ha avuto altre alternative, data la sua situazione e l'educazione ricevuta. Allo stesso tempo sospetta però che ci sia qualcosa di sbagliato a Cynidicea, qualcosa che inibisce le normali facoltà mentali della gente. Le sue poche settimane di assenza da Cynidicea gli hanno permesso di vedere il mondo in modo differente, libero dall'influsso delle droghe, ed ora si rende conto che le persone agiscono in maniera molto strana. Non sa che le droghe sono diffuse praticamente

ovunque e che gli Zargoniti sono i principali responsabili della situazione attuale. Radulfus è molto confuso e se qualcuno gli mostrasse che c'è un altro modo per vivere la vita, oppure che gli Zargoniti sono i responsabili di molti dei mali di Cynidicea, abbandonerebbe sicuramente la propria vacillante fede.

Aspetto: Radulfus è un tipico guerriero, abbastanza alto (1,77 m) e robusto (80 kg). Porta sempre al fianco una spada corta ed indossa una cotta di maglia, lucida e tenuta in ordine.

Statistiche: G1; CA 4 (cotta di maglia, bonus per la Ds); PF 8; #Att 1; F 1d6+1 (spada corta, bonus per la Fr); ML 10; All N; Fr 14, In 13, Sg 13, Ds 12, Co 12, Ca 15. Linguaggi: Cynidiceano. Abilità generali: Tattiche militari (In), Sopravvivenza (Sottosuolo) (In), Senso senso (Ds), Orientamento nelle caverne (In).

G'tran

Storia: G'tran è nato 34 anni fa dal capoclan della tribù Cynidiceana di Thoul e dalla moglie, principale sciamano della tribù. Fu lei ad insegnargli a leggere, scrivere e lanciare incantesimi. All'età di 16 anni, quando entrambi i genitori vennero uccisi nel corso di una rivolta guidata da una delle guardie del corpo di suo padre, G'tran era già una figura influente e sconfisse l'usurpatore prendendo il controllo dell'intero clan. Oggi non solo è capo della sua tribù di Thoul, ma molti degli umanoidi delle caverne gli obbediscono e spesso coopera con gli Zargoniti per affrontare missioni delicate o pericolose. Non ha ancora preso moglie, anche se ha relazioni amorose con diverse femmine.

Personalità: G'tran ha bisogno di occupare una posizione di potere, anche se a causa delle sue precedenti esperienze teme

molto il tradimento e perciò esercita un potere ferreo e spietato che non lascia spazio ai dissidenti. Ha personalmente affrontato ed ucciso in combattimento i leader di ogni tribù da lui sottomessa che non si sia piegata ai suoi voleri. Data la sua natura, gli costa molto prendere ordini dagli Zargoniti, ma aspetta con pazienza il giorno in cui le cose finalmente cambieranno. Fino a quel momento recita la parte del fedele seguace, continuando però ad espandere il proprio controllo sugli umanoidi che vivono nelle caverne. E' disposto ad ascoltare chiunque possa aiutarlo a spodestare il regno di Zargon, a patto che alla sua tribù venga garantita la totale indipendenza.

Aspetto: G'tran è piuttosto basso per un Thoul, anche se tocca quasi i due metri di altezza. Ha preso il meglio delle caratteristiche della sua razza, essendo forte quasi come un troll e anche molto agile. E' albino, con pelle e capelli bianchi (*goblinus monstrum necrophagous*) ed ama indossare la pelle dei nemici importanti che ha sconfitto in battaglia. Porta al collo un amuleto di Zargon, che toglie spesso quando è al riparo da occhi indiscreti, e non si fa mai trovare disarmato.

Statistiche: Sciamano Thoul di 6° livello; CA 6 (bonus per la Ds); PF 47; #Att 2 artigli o 1 *ascia da battaglia* +1 o 1 incantesimo; F 1d3+2+paralisi (artigli) o 1d8 + 3 (ascia, bonus per la Fr) o a seconda dell'incantesimo; TS G8 (bonus di +1 contro gli incantesimi); ML 10; All C; Fr 16, In 12, Sg 14, Ds 17, Co 13, Ca 13. Linguaggi: Troll, Goblin, Hobgoblin, Cynidiceano. Incantesimi: 2 / 2 / 1. Abilità generali: Intimidire (Fr+1), Leadership (Ca), Misticismo (Sg).

LE DROGHE A CYNIDICEA

Il tipico Cynidiceano vive in un mondo di colori, suoni e percezioni mutevoli e cangianti. Le droghe sono una componente inamovibile della sua cultura al punto che, quando ne viene privato di colpo, il Cynidiceano cade in preda allo shock, tanto che impiegherà mesi per riprendersi sia fisicamente che mentalmente, sempre che riesca a liberarsi del tutto dagli effetti.

L'usanza di fare uso di droghe a Cynidicea è antica e molto radicata. Venne introdotta dalla Chiesa di Zargon per tentare di sottrarre dai regnanti il controllo della popolazione.

Successivamente le droghe divennero la norma piuttosto che l'eccezione, tanto che molti Cynidiceani le usano addirittura per insaporire i propri cibi al posto degli aromi più tradizionali. Combinando questo abuso di sostanze con i mangimi allucinogeni con cui vengono nutriti gli animali, le cui carni contaminate sono poi consumate dai Cynidiceani, e con gli sfrenati festini che si tengono quotidianamente, si capisce perché molti comuni cittadini vivono brevi ed intensi periodi di frenesia seguiti da lunghi periodi di sonno comatoso.

All'inizio, i preti di Zargon si accontentavano di utilizzare le droghe per alterare i sensi dei cittadini. Col passare del tempo, la ricerca di droghe divenne una delle parti più importanti delle attività della Chiesa. Vennero fatte ricerche che portarono alla creazione di nuovi veleni e di droghe capaci di alterare l'umore, a scopo ricreativo o religioso, con l'intento di "soggiogare maggiormente le masse" ai voleri di Zargon.



Poche sono le storie riguardanti i sotterranei in cui queste droghe sono state sperimentate su soggetti non consenzienti ad essere uscite dai templi Zargoniti, ma quelle venute alla luce sono state sufficienti per indurre una città piena di abitanti drogati a ricorrere ancora di più agli eccessi di droghe per sfuggire alla terribile realtà che li circonda.

Storia delle droghe a Cynidicea

Un trattato su Cynidicea e sui suoi abitanti non sarebbe completo senza menzionare il ruolo che le droghe hanno avuto nella storia della nazione e dei suoi abitanti. Per oltre mille anni, i Preti di Zargon si sono impegnati per introdurre le droghe nella vita dei comuni cittadini Cynidiceani. Il

risultato di questi sforzi è una cultura in cui realtà e fantasia sono spesso profondamente commiste tra loro ed in cui le droghe non sono viste come una forma di evasione, ma quale elemento normale della vita quotidiana.

Nell'anno 127 P.L., i Preti di Zargon, su ordine del loro dio, iniziarono a fare ricerche su droghe che permettessero di controllare meglio le paure della popolazione, per indurla ad aderire al culto di Zargon. Contaminando lentamente le scorte di cibo e di acqua con le droghe, speravano di ridurre il naturale timore che i comuni cittadini nutrivano nei confronti del loro dio dai molti tentacoli e di far passare in secondo piano le numerose sparizioni di persone, che avvenivano

regolarmente quando i sacerdoti dovevano placare la fame di Zargon. Il fatto che le droghe assunte dalle vittime aggiungessero sapore ai pasti del semidio era un effetto collaterale non previsto ma sicuramente apprezzabile. Dopo che Re Alexander e la Regina Zenobia morirono nel 127 P.I. a causa di una strana malattia (in realtà causata dagli effetti di uno dei primi veleni scoperti dai Preti durante le loro ricerche per creare nuove droghe), gli Zargoniti approfittarono del caos successivo al doppio decesso per prendere il controllo della città nel 126 P.I. Iniziarono quindi la produzione e la distribuzione su larga scala delle droghe allucinogene nell'anno 109 P.I., usando le stesse sostanze introdotte nelle scorte di cibo e di acqua della città per rafforzare il proprio controllo sulla popolazione.

Dopo che l'invasione del 98 P.I. cancellò ogni traccia dell'esistenza di Cynidicea, causando la distruzione di tutte le rovine rimaste in superficie, il resto della popolazione si spostò nel sottosuolo, nelle caverne dove i Preti coltivavano alcuni componenti grezzi utilizzati nella sintesi delle droghe. Ciò che né i Preti né i membri delle altre fazioni sapevano era che l'intera scorta di acqua e cibo era già stata contaminata in seguito alla estensiva coltivazione di questi componenti. A seguito di ciò, anche gli stessi Preti divennero assuefatti agli allucinogeni e quando si resero conto dell'accaduto, erano ormai giunti al punto di non ritorno. Nonostante la loro dipendenza, seguirono a ricercare nuovi tipi di droghe ed a migliorare quelli già esistenti, per poter

proseguire a soggiogare i cittadini e, nel contempo, per soddisfare la loro brama di esperienze sempre nuove e più intense.

La magia e le droghe

Visto il fattivo contributo dato dai chierici e dai maghi di Zargon nella creazione di nuove droghe, fu una conseguenza naturale che essi cominciarono a fare ricerche private volte a sintetizzare nuovi preparati in grado di aumentarne le capacità magiche. Nel caso dei chierici, le droghe erano volte a potenziare la comunicazione diretta con il dio Zargon e ad agevolare la riuscita di certi rituali magici. Queste cerimonie, rafforzate dall'uso combinato di incensi e droghe, erano in grado talvolta persino di influenzare l'intera popolazione. I maghi usarono le droghe per ridurre i tempi di memorizzazione degli incantesimi e per creare nuove potentissime illusioni.

Regole per le droghe

Ad ogni droga sono associati il livello, la durata, gli effetti e la descrizione, seguendo un formato simile a quello delle liste degli incantesimi. Invece di elencare in dettaglio i risultati di mille anni di sviluppo e sintesi di droghe, vengono fornite delle linee guida per la creazione di nuove sostanze.

Il livello ha un valore compreso tra 0 e 5, e indica la potenza della droga. Il livello è infatti la penalità che va applicata al test per resistere agli effetti della droga. Così, ad esempio, una droga di livello 0 non comporta penalità al test, una droga di livello 1 impone una penalità di -1 al test, e così via fino ad una

penalità al test di -5 per le droghe di livello 5.

Tutti i test per resistere agli effetti della droga consistono in un TS contro Veleno. Tutti i test per evitare la dipendenza dalla droga consistono in un test sulla Costituzione. I test per evitare la dipendenza vanno ripetuti, in caso di uso continuativo della droga, dopo un periodo di tempo variabile a seconda del livello di potenza della sostanza, come indicato di seguito:

- Per le droghe di livello 0, il test va effettuato una volta per ogni settimana di utilizzo.
- Per le droghe di livello 1, il test va effettuato due volte per ogni settimana di utilizzo.
- Per le droghe di livello 2, il test va effettuato tre volte per ogni settimana di utilizzo.
- Per le droghe di livello 3, il test va effettuato quattro volte per ogni settimana di utilizzo.
- Per le droghe di livello 4, il test va effettuato cinque volte per ogni settimana di utilizzo.
- Per le droghe di livello 5, il test va effettuato sei volte per ogni settimana di utilizzo.

Dipendenza

Quando il personaggio fallisce un test di dipendenza, viene considerato "dipendente" dalla droga in questione e subirà delle penalità se non potrà consumare la sostanza almeno una volta al giorno. Tali penalità sono legate agli effetti della droga cui si è assuefatti, ed aumentano col progredire del livello di potenza della sostanza. La dipendenza può essere curata solo in due modi:

o con un incantesimo *Neutralizza veleno* lanciato da un chierico di livello uguale o superiore al livello di potenza della droga, o entrando in crisi di astinenza, sia volontariamente che involontariamente.

Per entrare volontariamente in crisi di astinenza, un personaggio deve effettuare un test sulla *Saggezza*, con una penalità pari al livello di potenza della droga, per un numero di giorni consecutivi pari al livello della droga, più uno. Ad esempio, per una droga di livello 2 occorrerà effettuare un test per tre giorni consecutivi, con una penalità di -2 ad ogni test. Se tutti i test hanno successo, il personaggio inizia a disintossicarsi e non subirà alcuna penalità dopo un periodo di giorni pari al livello di potenza della droga.

Se durante il periodo di astinenza viene fallito anche un solo test, l'intero processo non ha effetto e deve essere iniziato da capo. Se il personaggio fallisce uno dei test durante il periodo di astinenza, non potrà ripetere il tentativo per almeno una settimana per livello di potenza della droga. Se il personaggio è costretto a rimanere in astinenza prima che sia trascorso un tale periodo, tenterà di procurarsi la droga ricorrendo ad ogni mezzo possibile, persino con la violenza o con atti efferati.



Alcuni esempi di droghe

Allucinogeni

| Livello di potenza | Nome della droga | Effetti |
|--------------------|-------------------------|--|
| all1 | Comunicare con gli Dei | Gli sciamani la usano per comunicare con gli Immortali. |
| all2 | Camminata dello spirito | Fa vivere esperienze di distacco dello spirito dal corpo. |
| all3 | Ricerca della visione | Permette di vedere luoghi lontani, nel futuro, passato o presente, come attraverso gli incantesimi arcani <i>Chiaroveggenza</i> e <i>Chiaroudienza</i> (di cui ha gli stessi effetti e durata). |
| all4 | Anima luminosa | Permette di vedere l'aura di tutte le creature viventi, in combattimento ha gli stessi effetti dell'incantesimo druidico <i>Fuoco fatuo</i> , raddoppia l'efficacia delle cure prestate al soggetto. |
| all5 | Viaggio nell'incubo | Crea un cancello per la Dimensione dell'Incubo e permette ad una creatura originaria di quel piano di possedere il corpo dell'utilizzatore per 1d6 giorni. E' estremamente rara e viene usata principalmente nei rituali magici per soggiogare una creatura dell'Incubo ed utilizzarla sul Primo Piano Materiale come assassino o servitore. |

Anfetamine

| Livello di potenza | Nome della droga | Effetti |
|--------------------|---------------------|---|
| anf1 | Velocità | Duplica gli effetti dell'incantesimo arcano <i>Velocità</i> . |
| anf2 | Rallentare il tempo | Fa perdere il senso del tempo. Il mondo circostante sembra muoversi a velocità dimezzata ed i bonus dovuti alla Destrezza aumentano di 2 punti per le prossime 2d6 ore. Al termine degli effetti della droga, l'utilizzatore deve dormire per un numero di ore pari al doppio del proprio punteggio di Destrezza. |
| anf3 | Reazione | L'utilizzatore vince sempre l'iniziativa e può colpire per primo in combattimento. |
| anf4 | Insomnia | L'utilizzatore non ha bisogno di dormire o riposarsi per le prossime 24 ore, ignora le penalità dovute a stanchezza e fatica, ma deve riposarsi per un intero giorno al termine degli effetti della droga. |
| anf5 | Esaltazione | Nega gli effetti di tutti i barbiturici. |

Barbiturici

| Livello di potenza | Nome della droga | Effetti |
|--------------------|-----------------------|---|
| bar1 | Sonno | Duplica gli effetti dell'incantesimo arcano <i>Sonno</i> . |
| bar2 | Ricordare incantesimi | Dimezza il tempo di riposo necessario per poter studiare nuovamente gli incantesimi. |
| bar3 | Morte apparente | Fa rimanere coscienti ma paralizzati, come l'incantesimo clericale <i>Blocca persona</i> . |
| bar4 | Velocizzare il tempo | Fa perdere il senso del tempo. Il mondo circostante sembra muoversi a velocità doppia. In combattimento, gli avversari vincono sempre l'iniziativa, possono colpire per primi e tutti i bonus dovuti alla Destrezza sono annullati. |
| bar5 | Tracollo | Nega gli effetti di tutte le anfetamine. |

Ufficiali

| Livello di potenza | Nome della droga | Effetti |
|--------------------|------------------|--|
| off1 | Indolore | Blocca la percezione del dolore e conferisce un bonus di +1 a tutti i test sulla Costituzione che non sono relativi alle droghe. |
| off2 | Guarire | Cura 1d4 PF. |
| off3 | Cura malattie | Duplica gli effetti dell'incantesimo clericale <i>Cura malattie</i> . |
| off4 | Vigore | Cura 2d6 PF. |
| off5 | Disintossica | Elimina tutte le penalità dovute all'astinenza e permette di liberarsi dalla dipendenza da una droga a scelta, anche se non previene una eventuale riassuefazione futura. E' molto rara e viene coltivata solo dai gran sacerdoti di Zargon. |

Ricreative

| Livello di potenza | Nome della droga | Effetti |
|--------------------|-------------------|--|
| ric1 | Condividere sogni | Se questa droga viene assunta contemporaneamente da più persone, queste possono fare sogni comuni. La durata è a discrezione del DM. |
| ric2 | Orgiastica | Aumenta il piacere sessuale. |
| ric3 | Sognatore | Chi la assume vede il mondo come se stesse sognando ed ha una penalità di -4 a tutti i TS contro Incantesimi. |
| ric4 | Colori | Confonde i cinque sensi e la percezione del mondo circostante. I colori vengono percepiti come suoni, i suoni come odori, ecc. |
| ric5 | Creatività | Utilizzata per aumentare la creatività artistica e per velocizzare i tempi di ricerca degli incantesimi. |

Veleni

| Livello di potenza | Nome della droga | Effetti |
|--------------------|------------------|--|
| vel1 | Morbo devastante | L'utilizzatore soffre di forme acute di diarrea, vomito e disidratazione. Causa la perdita di 1d6 PF per ora, fino alla morte. |
| vel2 | Viso nero | Il viso dell'utilizzatore diventa nero a causa dell'esplosione di tutti i vasi sanguigni della testa. L'incremento di pressione sanguigna sul cervello causa la perdita di un punto di Intelligenza per turno, fino all'assunzione dell'antidoto. Se l'Intelligenza viene ridotta al di sotto del 75% del punteggio originale, la perdita diviene permanente. In caso contrario, l'Intelligenza perduta viene recuperata al ritmo di un punto per settimana. |
| vel3 | Lingua blu | La lingua della vittima si gonfia fino a raggiungere proporzioni enormi ed a causare il soffocamento in 2d2 turni. |
| vel4 | Ghigno di morte | Spasmi muscolari causano l'arresto del cuore e l'insufficienza polmonare, mentre il viso si contrae in un ghigno di morte. La sofferenza genera spasmi muscolari e convulsioni dell'intero corpo e ad ogni round la vittima deve effettuare con successo un TS contro Veleno o morirà all'istante. Il TS va ripetuto, con una penalità cumulativa di -1 per ogni round trascorso dopo il primo, finché la vittima non muore. |
| vel5 | Gelatina d'ossa | Le ossa si indeboliscono fino al punto di cedere, mentre il cuore non pompa più il sangue. Gli effetti del veleno non sono solitamente avvertibili fino a che non raggiungono l'ultimo stadio, caratterizzato da una debolezza generale e l'incapacità di riprendersi fisicamente dalla stanchezza. |

Modalità di somministrazione

I Preti di Zargon non hanno limitato le proprie ricerche alla sola creazione di nuovi tipi di droghe, ma nel corso dei loro studi millenari hanno imparato anche come distribuire e somministrare efficacemente le droghe ad individui ignari. Alcuni dei metodi utilizzati sono elencati di seguito:

- Cerbottana: Una normale cerbottana con il dardo intriso con una dose di droga. Viene spesso utilizzato come metodo subdolo di attacco "dalle ombre".
- Globo di gas: Piccoli globi di vetro riempiti di droghe in forma gassosa. Spesso utilizzati nelle trappole, dato che le sfere sono molto delicate.

- Sfera di polvere: Un proiettile di creta cotta al forno, di forma sferica, utilizzato per fionde e catapulte. La creta viene intrisa con della droga in polvere. Quando il proiettile colpisce il bersaglio, questi deve effettuare con successo un TS contro Veleno o cadrà sotto gli effetti della droga mescolata alla creta. I tipi di droghe più comuni utilizzati con queste sfere sono i sonniferi, gli allucinogeni e quelle che distorcono i sensi e la percezione del bersaglio.
- Incenso: Anche se questo metodo potrebbe sembrare poco efficace per distribuire le droghe, è molto indicato per influenzare grandi gruppi di persone. I guerrieri della Chiesa di Zargon utilizzano spesso incensi drogati per aumentare la propria forza e destrezza prima di andare in battaglia. Molti di loro portano con sé piccole tabacchiere piene di droghe in polvere, capaci di aumentare le capacità fisiche, che inalano prima di combattere.
- Candele /Torce: Molte delle candele (e delle torce) a Cynidicea sono imbevute di un qualche tipo di droga. Gli effetti variano a seconda dello scopo per cui la candela è stata creata. Gli utilizzi più comuni sono stimolare ad orge e al piacere sessuale, favorire la meditazione e indurre il sonno.

I guerrieri Cynidiceani usano le droghe al massimo delle proprie potenzialità e per assicurarsi un vantaggio prima di andare in battaglia. Questa usanza risale ai tempi antichi in cui le Guardie del Tempio assumevano le droghe prima di scendere in strada, di notte, alla ricerca di "cibo" (cioè vittime umane!) da offrire alla loro divinità. Dato che era necessario compiere questa operazione nella massima segretezza e circospezione possibili, l'uso delle droghe prima delle sortite era fortemente incoraggiato. Spesso la vittima non si accorgeva nemmeno di essere in pericolo finché non veniva catturata.

Ogni Guerriero del Tempio porta con sé almeno una dose di droga capace di migliorare le prestazioni fisiche in battaglia ed un antidoto agli effetti della stessa droga. Molti avventurieri sono stati sorpresi dal fatto che un guerriero Cynidiceano scagliasse contro di loro una torcia piuttosto che una lancia... solo per scoprire con spavento che il fumo della torcia era in grado di paralizzarli. Naturalmente i guerrieri Cynidiceani vanno in battaglia dopo essersi già inoculati l'antidoto alla specifica droga "di combattimento" che assumeranno nel corso del combattimento.

I guerrieri che servono nel grande tempio di Zargon vengono solitamente incontrati in gruppi di quattro. Tradizionalmente, due guerrieri mettono a segno l'attacco iniziale e catturano la preda, mentre gli altri due servono come sentinelle per segnalare il pericolo di essere scoperti. Le due sentinelle sono armate solitamente con fionde e sfere di polvere soporifera per gli attacchi a distanza, e con delle spade corte dalle lame imbevute di droga "velocizzare il tempo" per rallentare gli avversari se si rende necessario un combattimento ravvicinato. I guerrieri assegnati alla cattura vera e propria sono invece armati con delle spade corte dalle lame ricoperte di droga "velocizzare il tempo" per colpire la vittima in caso di guai e con delle cerbottane i cui dardi sono intrisi di veleno "morte apparente" per compiere il primo attacco.

ZARGON ED ALTRI MALVAGI

Zargon

Contrariamente a ciò che credono gli Zargoniti, il loro patrono non è un Immortale, nè un dio in nessun senso. In verità, Zargon è un potente servitore degli Esseri Esterni, una creatura originata dalla loro magia per fungere come occhi ed orecchie sul Primo Piano Materiale. Come tale, Zargon è una creatura unica, non fa parte di nessuna razza ed è estremamente potente. Quando serviva la causa dei suoi padroni a Mogreth, Zargon era sia un avatar vivente degli Esseri Esterni che un catalizzatore attraverso il quale i loro poteri fluivano. Attraverso di lui i chierici di Mogreth devoti agli Esseri Esterni ricevevano i loro incantesimi ed era Zargon a presiedere alle loro oscure cerimonie.

Dopo la caduta di Mogreth e l'imprigionamento di Zargon, egli venne dimenticato dai suoi padroni che, vedendo crollare il sogno di un impero dedicato alla loro venerazione, volsero la loro attenzione ad altri progetti. Sebbene Zargon cadde nell'oblio, mantenne una certa parte dei poteri che gli erano stati conferiti dagli Esseri Esterni e fu in grado di continuare a garantire ai suoi devoti l'abilità di lanciare incantesimi in nome dei suoi padroni. Anche se è stato imprigionato per lunghi millenni, Zargon è riuscito ad influenzare i pensieri delle deboli menti umane nella zona attorno alla sua prigione, ed ha quindi potuto convincere gli umanoidi e le altre creature senzienti a venerarlo, onorando così attraverso di lui anche gli Esseri Esterni, benché la sua

lealtà verso i padroni sia svanita velocemente.

Infine, come indica la cronologia, Zargon divenne in grado di influenzare i pensieri dei Cynidiceani più suggestionabili ed iniziò a costituire un culto del proprio essere. La Chiesa di Zargon derivò da questo culto e, diversamente dagli altri seguaci di Zargon, i Cynidiceani lo veneravano direttamente senza onorare attraverso di lui gli Esseri Esterni. Zargon è ancora in grado di garantire ai suoi seguaci la capacità di lanciare incantesimi come se fosse un Immortale e sta tentando di creare un seguito di fanatici a lui completamente devoti. Il suo fine ultimo è quello di servirsi dei suoi fedeli per spazzare via quelli delle altre fazioni ed unire il popolo Cynidiceano sotto il suo dominio. Se mai riuscirà in questo intento, utilizzerà i propri seguaci come pedine per spargere il suo credo, sia con la persuasione che con la forza. Vuole non soltanto convertire alla sua venerazione le tribù di goblin della zona che ancora non lo adorano, ma essendo al corrente della presenza degli Emirati di Ylaruam nel mondo sopra Cynidicea, sogna di tornare ad estendere il suo dominio incontrastato su quella terra, rinverdendo così i fasti di un tempo quando era il tiranno di Mogreth.

L'unica cosa che Zargon teme è che un giorno gli Esseri Esterni potrebbero rivolgere nuovamente la loro attenzione verso di lui e scoprire così ciò che sta complottando. Assicurandosi un forte seguito, crede di poter riuscire a resistere alla loro ira e sconfiggere

qualsiasi emissario possano inviare contro di lui. Zargon non è al corrente dell'esistenza di Gaius e Barimoor e non ha idea di quali macchinazioni questi due potenziali rivali stanno ordendo.

Gaius

Gaius è un lich di 28° livello originario della antica stirpe dei re Cynidiceani. Il suo regno fu ferreo e rigido, anche se non eccessivamente spietato per la popolazione. Egli era in vita un ferreo seguace della tradizione dei "Re-Dei" Nithiani dell'antichità e cercò sempre di magnificare la propria grandezza, arrivando persino ad affermare che i confini del suo regno si estendevano ben oltre quelli reali, giungendo a colonizzare altri ipotetici mondi. Arrivò anche a credere a ciò che affermava ed a crogiolarsi nella illusoria grandezza che gli proveniva dalla sua presunta potenza e ricchezza, e nessuno mai fu tanto folle o temerario da preoccuparsi di mettere in dubbio le sue millantanti teorie. I sudditi obbedivano alla sua parola, dato che questa era legge e la disobbedienza veniva punita con la morte. Gaius incoraggiò il commercio con le altre nazioni, affermando che "la superiore cultura e raffinatezza del popolo Cynidiceano mitigavano le inclinazioni barbariche delle tribù circostanti", e rimase fermamente convinto che tutti gli altri popoli provenissero da terre non civilizzate che si trovavano "molto lontano, al di là degli oceani". Gli ambasciatori alla sua corte impararono a convivere con le sue fantasie megalomani e quei pochi che non vi riuscivano vennero rapidamente osteggiati

e furono scacciati o fatti misteriosamente scomparire.

Gaius è divenuto un lich più per il suo ardente desiderio di restare in vita anche dopo la morte e per la ferma convinzione di essere immortale che per le lunghe, costose e difficili ricerche fatte per raggiungere tale scopo.

Il suo desiderio e le sue ambizioni erano così forti e radicate che la sua forza vitale ha continuato a sostentarli per secoli. Crede ancora di essere il sovrano di Cynidicea, anche se il popolo lo ha dimenticato da molto tempo.

Gaius resterebbe sconvolto nel constatare questo fatto e la "breve" memoria dei suoi sudditi, ma non abbastanza da volerli uccidere tutti per punirli, come avrebbe fatto un tempo. E' infatti convinto che siano i Preti di Zargon che hanno allontanato il popolo dalla città e che presto i suoi ufficiali banchetteranno nuovamente nelle sale cittadine dopo averle riconquistate. Se un gruppo di avventurieri dovesse venire catturato dai suoi sgherri e condotto di fronte a lui,

offrirebbe loro la scelta tra una morte lenta e dolorosa e tentare di eliminare Zargon ed i suoi seguaci.

Gaius crede di essere il re più amato del mondo, costretto ad un momentaneo esilio. Ha udito qualche notizia a proposito dell'Impero di Thyatis che si è sviluppato sulle rovine del suo

Destino (ancora una volta, è necessario puntualizzare che non immagina nemmeno la situazione attuale in cui versa Cynidicea).

Gaius è al corrente della presenza di Barimoor. I tunnel che si diramano dalla sua cripta giungono infatti fino alle caverne

di Barimoor ed egli è stato avvicinato dai servitori del mago. Il lich ha comunque replicato che un'alleanza è possibile solo se Barimoor stesso verrà da lui e si inginocchierà riconoscendone la natura divina. Il mago non ha inviato alcuna risposta.

Gaius ha diversi luogotenenti, tra cui:

Tasetmerydjetuty, un mago di 20° livello che è il più giovane, ed al tempo stesso il più vecchio, dei fedelissimi di Gaius. Arrivò misteriosamente

e il giorno successivo a quello in cui Efrem, il precedente primo luogotenente di Gaius, morì in uno strano incidente (strano almeno per Gaius, che non è a conoscenza della vera natura dei vampiri) che coinvolse un paletto di legno appuntito ed una banda di



avventurieri. In ogni caso, Tasetmerydjehuty arrivò il giorno dopo l'incidente ed offrì i suoi servizi a "Gaius, il Grande Re sotto la terra".

In realtà, è un vampiro di Nithia che sta portando avanti i propri complotti per sottrarre a Gaius qualsiasi tipo di ricchezza e potere possa ottenere dal suo oscuro regno sotterraneo.

Dragan è un mago di 12° livello, molto sospettoso nei confronti di Tasetmerydjehuty ma spaventato dal suo potere. E' leale al suo signore e quasi patetico nei suoi tentativi per tenere Gaius all'oscuro della vera natura e condizione del suo

"regno".

Lidija è una maga di 15° livello, che odia Dragan e teme Tasetmerydjehuty. Ha le proprie segrete ambizioni ed è assetata di potere.

Barimoor

Barimoor è uno dei maghi più potenti della regione di Ylaruam, anche se - ironicamente - poche persone sono al corrente della sua esistenza. Arrivò nella terra che sarebbe un giorno divenuta Ylaruam dalla nativa Alpathia circa nel 200 D.I., desideroso di primeggiare su tutti gli altri potenti maghi. Portando con sé numerosi apprendisti, mostri ed

altre strane creature, viaggiò fino al Grande Bacino Alasiyano, il grande deserto centrale della moderna Ylaruam. Una volta giunto là, evocò assieme al suo seguito degli elementali per far costruire loro un grande complesso sotterraneo.

Fino ad oggi è rimasto all'interno del suo dominio personale, cercando continuamente di divenire un Immortale della Sfera dell'Energia, mentre il suo fedele esercito di 120 apprendisti (alcuni dei quali sono anche di 12° livello) lo aiuta costantemente nei suoi progetti. Come parte della sua ricerca per diventare Immortale, ha



l'obbligo di divenire il mago più potente entro 1.500 km dalla sua roccaforte e deve alterare magicamente il territorio intorno alla sua dimora. Il complesso di caverne ospita migliaia di umanoidi e di potenti mostri, alcuni dei quali provenienti da altre dimensioni, e la sua cittadella, nella quale custodisce una moltitudine di oggetti magici di tutti i tipi.

Ma che cos'hanno a che fare le ambizioni di Barimoor con Cynidicea? Anche se la sua roccaforte non è vicina alla città sotterranea, il mago è al corrente dell'esistenza dei Cynidiceani e sebbene non abbia ancora trovato il tempo per compiere delle indagini adeguate, è molto interessato alla natura di questo peculiare gruppo di uomini che si è "adattato" a vivere nel sottosuolo. Sta infatti pensando di utilizzarli come schiavi, sia lavoratori che soldati per il suo impero sotterraneo, e crede che nella loro città possano essere custoditi oggetti e conoscenze magiche che potrebbero essergli utili nella sua ricerca dell'Immortalità. Ha sentito parlare di Zargon, ma non sa esattamente che tipo di creatura

sia, né se abbia una qualche relazione con gli abitanti della città sotterranea.

Barimoor è un uomo cauto che non lascia nulla al caso e non ha intenzione di intraprendere alcuna azione contro Cynidicea per molte decadi a venire, anche se ha la sua piccola rete di spie infiltrate nella città sotterranea, principalmente per tenerlo al corrente sugli avvenimenti più importanti. Reagirà comunque in caso di bruschi sconvolgimenti nella vita e nella società Cynidiceana. Eventi come la distruzione di Zargon, la perdita di potere da parte della Chiesa di Zargon, l'unificazione delle tre fazioni contro gli Zargoniti, o l'arrivo di individui potenti (come potrebbero essere i PG) in città attrarranno l'attenzione delle spie del mago. Le novità verranno comunicate a Barimoor nel giro di poche ore ed egli seguirà l'evolversi della questione con interesse, valutando con attenzione se la nuova situazione possa essere di intralcio ai suoi piani prima di decidere se intervenire direttamente o meno.

Se gli eventi in atto costituiscono una minaccia, Barimoor invierà innanzitutto alcuni dei suoi servitori a Cynidicea per cercare di influenzare gli eventi e sventare il pericolo. Le azioni intraprese da questi emissari possono variare dall'assassinio delle persone che hanno causato il problema fino alla subdola propaganda per indirizzare l'opinione pubblica verso la direzione desiderata dal mago.

Se queste piccole contromisure dovessero fallire, Barimoor non esiterà a concentrare i propri sforzi per conquistare definitivamente Cynidicea, così da prevenire futuri sconvolgimenti che potrebbero minare il suo cammino verso l'Immortalità.

Considerando quanto detto finora, è chiaro che la figura di Barimoor deve rimanere nell'ombra il più possibile. In effetti, i PG non dovrebbero essere minimamente al corrente della sua presenza. Solo alla fine di una campagna a Cynidicea e dopo aver raggiunto livelli di esperienza molto alti, dovrebbero venire a conoscenza di questo potentissimo mago.

LUOGHI INTERESSANTI

L'Occhio di Zargon

Probabilmente la pozza di magma conosciuta dai Cynidiceani come l'Occhio di Zargon è il luogo più inospitale di tutte le caverne. Nessuno sa da quanto tempo la pozza esista ed i resoconti più antichi negli archivi di Cynidicea, risalenti ai tempi del regno di Re Alexander, descrivono già l'Occhio con dovizia di particolari. Da qualunque punto delle caverne è possibile vedere, proveniente da occidente, un debole bagliore rossastro.

Questa caratteristica naturale della grotta venne battezzata col nome che ha oggi perché ricorda molto l'unico occhio rosso di Zargon. Data la somiglianza, la Chiesa di Zargon considera il luogo come santo e proibito a tutti, tranne ai chierici più anziani. E' qui che i nuovi membri della Chiesa intraprendono la loro iniziazione e sempre alla pozza vengono celebrati dai chierici più importanti i rituali nei due giorni sacri degli Zargoniti (che cadono nei solstizi).

Ciò che rende davvero unico l'Occhio di Zargon è che questo è il solo luogo in cui Zargon può essere definitivamente distrutto. Sebbene possa essere ucciso con mezzi magici o con le armi, solo gettandone il corno nelle incandescenti profondità della pozza si potrà impedirgli di rigenerarsi. I chierici più anziani della Chiesa sono al corrente di questo fatto e perciò da molto tempo il luogo è stato dichiarato

tabù a tutti, eccetto che ai Preti più potenti e quindi più fedeli. Chi viene trovato attorno all'Occhio senza autorizzazione viene ucciso senza pietà dai guardiani e gettato nell'abisso infuocato.

Volendo evitare che il suo leader spirituale possa essere distrutto da coloro che vogliono la libertà di Cynidicea, la Chiesa di Zargon ha fatto sì che l'Occhio sia sempre ben difeso. La naturale conformazione della caverna è stata di molto aiuto in questo compito. Il territorio desolato che circonda l'Occhio di Zargon è situato molto più in alto rispetto al resto della caverna e ci sono soltanto due modi per raggiungerlo. Il primo è quello di scalare le lisce pareti di roccia che circondano la zona a nord e ad est, salendo come muri verticali per una ventina di metri. Come se ciò non bastasse, la superficie rocciosa è costellata da buche e voragini nascoste, che fanno precipitare gli incauti nel cuore stesso della terra, nel covo oscuro di molte tribù di goblinoidi. Queste tribù sono alleati, spesso forzati, degli Zargoniti e vengono pagati per sorvegliare l'Occhio ed impedire a chiunque di scalare i contrafforti rocciosi o vagabondare attorno alla pozza.

Il secondo modo consiste nell'attraversare due ponti di roccia, che si estendono sopra una voragine piena d'acqua molto profonda, una delle ultime propaggini del lago sotterraneo che si estende a sud dello specchio d'acqua principale.

Ognuno di questi due ponti, di circa due metri e mezzo di larghezza, è sorvegliato costantemente da una pattuglia di 10 soldati Cynidiceani (CA 4; DV 2; PF 10; MV 36 (12) m; #Att 1; F 1d6 (spada corta); TS G2; ML 8; All C), tutti fanatici devoti alla Chiesa che attaccheranno chiunque non indossi le vesti di un Prete di alto rango della Chiesa di Zargon. In caso di problemi uno di loro suonerà un corno per mettere in allarme tutti gli altri soldati Zargoniti all'interno della città.

Il desolato altopiano attorno all'Occhio di Zargon rappresenta poi un altro ostacolo, dato che è un labirinto di stalattiti e stalagmiti, con il pavimento punteggiato di geysir e pozze di fango. E' molto facile perdersi sull'altopiano e venire gravemente feriti dalle esplosioni delle bolle di fango bollente (1d6 punti di danno) o dalle nuvole di vapore bollente emesse dai geysir (1d6 punti di danno per round).

Infine, il magma bollente dell'Occhio di Zargon è la dimora di un numeroso gruppo di salamandre del fuoco e di un potente efreeti. Le salamandre sono originarie della zona e dimorano nel cratere da molto prima che i Cynidiceani colonizzassero le caverne. Oltre ad essere pericolose per natura, queste creature sono guidate da un malvagio efreeti, furioso per essere stato imprigionato all'interno della pozza.



Secoli fa, un potente sacerdote Zargonita fu istruito dal semidio stesso su come evocare e piegare la creatura ai suoi voleri, perché Zargon desiderava porre nella pozza un guardiano potente ed in grado di sopportare l'intenso calore, cosicché se qualcuno fosse riuscito a sconfiggerlo in battaglia ed a strappargli il corno, non avrebbe comunque potuto gettarlo impunemente nella lava. Il chierico evocò l'efreeti stando proprio sul bordo del cratere e lanciò un potente incantesimo di asservimento

sulla creatura, vincolandola a restare all'interno dell'Occhio finché non avrà ucciso la persona, creatura o cosa che si avvicini alla pozza portando il corno di Zargon. Solo quando il ladro verrà ucciso ed il corno sarà riportato al tempio, l'efreeti sarà nuovamente libero. Nel corso dei secoli, nessuno è però riuscito ad uccidere Zargon né tanto meno a portarne il corno in prossimità della pozza di lava. Ciò ha reso furioso l'efreeti, tanto che ormai periodicamente la creatura incita le salamandre

al suo servizio ad attaccare qualsiasi goblinoido o Zargonita che si avvicini all'Occhio.

L'Isola dei Morti

Al centro del lago fatto scavare dal Re Alexander c'è un'isola crivellata di grotte e caverne. In mezzo si erige un gruppo di grandi dolmen (monumenti sepolcrali megalitici) eretti molto prima dell'arrivo dei Cynidiceani. In effetti, il lago sotterraneo esisteva da sempre, ma durante il grande regno di Alexander venne

considerevolmente ampliato, scavando anche nuovi canali nella roccia per raggiungere fiumi e corsi d'acqua sotterranei. L'afflusso portato da questi fiumi fece raddoppiare l'estensione del lago, alzando il livello delle acque al punto tale che l'Isola venne quasi interamente sommersa.

Poco dopo la caduta di Cynidicea, i sopravvissuti costruirono una nuova città sotterranea sulla sponda orientale del lago. Per qualche tempo, dopo la morte di Alexander, dei terremoti sconvolsero il corso di molti fiumi sotterranei e così, quando venne eretta la nuova città, il livello delle acque era sceso e l'Isola era nuovamente visibile ed identificabile come tale.

Nel tentativo di rendere il sottosuolo il più abitabile e confortevole possibile, molti dei corpi sepolti nei livelli superiori delle catacombe al di sotto del Tempio di Zargon vennero esumati per creare più spazio e quindi bruciati in una gigantesca pira funeraria. Le ceneri furono quindi trasportate in barca fino all'Isola e seppelitte nuovamente. Da quel giorno venne conosciuta col suo nome attuale.

Diversi mesi dopo questa sepoltura, venne notata una strana attività sull'Isola. Furono inviati degli esploratori per

investigare, ma non fecero più ritorno. Fu mandata una seconda esplorazione, che non fece ritorno al pari della prima. Preoccupati dal fatto che queste sparizioni potessero fargli perdere il controllo sulla popolazione, gli Zargoniti inviarono alcuni dei loro chierici per investigare sull'accaduto. I Preti riuscirono a sopravvivere e al loro ritorno raccontarono di un gran numero di non morti che si aggiravano sull'Isola ed avevano eliminato i membri delle precedenti spedizioni. Consci del fatto che la nuova città di Cynidicea sarebbe rimasta al sicuro fintanto che i non morti fossero restati intrappolati sull'Isola, gli Zargoniti proclamarono un editto che proibiva a tutti l'accesso all'Isola dei Morti. I malvagi chierici credevano infatti che fosse stata la presenza sull'Isola dei Cynidiceani a risvegliare i non morti e se le creature fossero state lasciate sole, sarebbero tornate ancora una volta alla pace dei loro sepolcri.

Questa soluzione non piacque a tutti ed alcuni coraggiosi intrapresero il viaggio fino

all'Isola per scoprire i segreti nascosti là. Le voci, tramandatesi per generazioni a partire dai primi esploratori al tempo di Re Alexander, dicevano che all'interno dell'anello di pietre si celava un grande potere. Alcune dicerie sostenevano addirittura che il circolo di pietre fosse un cancello dimensionale per altri universi paralleli, un grande varco attraverso il quale viaggiare fino a terre lontane o persino nel tempo, a patto di conoscere i giusti incantesimi da pronunciare.

Naturalmente ci sono anche molte altre leggende sulle strane tombe che giacciono nascoste nelle profonde caverne dell'Isola, coperte di iscrizioni incomprensibili e contenenti corpi avvizziti che non sembrano interamente umani. Quelli che sono stati sull'Isola e sono ritornati hanno talvolta confermato alcune di queste dicerie. Le caverne sono senza dubbio delle tombe, scavate



millenni fa dagli schiavi umani dei signori di Mogreth. La regione che è oggi occupata da Cynidicea era usata un tempo come luogo di sepoltura di una delle famiglie della nobiltà minore di Mogreth durante i giorni di gloria dell'impero. Quando un nobile moriva, molti dei suoi schiavi favoriti venivano uccisi dopo che il suo corpo era stato sepolto, cosicché l'uomo avrebbe avuto dei servitori anche nell'aldilà. Gli schiavi assassinati venivano sepolti in fosse comuni sull'Isola, non lontano dall'anello di pietre. Spesso durante queste sepolture di massa tornavano alla luce altri scheletri in avanzato stato di decomposizione, ma i corpi degli schiavi venivano comunque sepolti.

Così come per le pietre, i vecchi scheletri ritrovati nelle caverne erano stati inumati in quei luoghi da ben prima dell'avvento di Mogreth. Ai primordi dei tempi, la grande caverna era infatti abitata da uomini primitivi che vivevano su quello che è attualmente il fondo del lago. Veneravano un solo Immortale e tenevano in grande conto la memoria degli antenati. Le loro cerimonie religiose si svolgevano presso l'anello di pietre, costruito dai loro avi quando giunsero per la prima volta nel complesso sotterraneo. Tutti i riti sacri erano celebrati nell'anello e sotto la guida di sciamani in grado di parlare con gli spiriti degli antenati, grazie alle pietre che fungevano da cancello con il mondo dei morti. Nel corso degli anni gli sciamani predissero che ci sarebbe stato in un giorno in cui tutti i membri del popolo – passati, presenti e futuri – si sarebbero incontrati nuovamente in una nuova vita priva di dolore e sofferenza. Anni dopo, si

scatenò un'epidemia mortale che colpì il popolo della caverna, uccidendo centinaia di membri della tribù. I morti vennero seppelliti sulla piccola collina che sarebbe poi divenuta l'Isola, per trascorrere l'eternità come guardiani di quel luogo sacro e per permettere alle loro anime di raggiungere il mondo degli spiriti con il minimo sforzo, attraverso il cerchio di pietre. Nessuno sa cosa accadde agli ultimi sopravvissuti di quell'antico popolo, anche se ci sono dei graffiti sulle pietre del cerchio che raffigurano una grande migrazione tra le stelle, in direzione ovest.

Gli Zargoniti credono che i Cynidiceani abbiano risvegliato i non morti, ma ciò non è esatto. I non morti si sono animati a causa del progressivo abbassamento del livello delle acque del lago, che ha così disturbato il loro sonno eterno. Col passare degli anni, man mano che sempre più caverne divenivano visibili, sempre più non morti si risvegliarono. In realtà, il lago stesso è una specie di gigantesco orologio ad acqua studiato per contare gli anni che passano. Se non si è ancora svuotato del tutto, è a causa dei fiumi sotterranei che lo alimentano e per gli incantesimi di preservazione che furono lanciati dagli antichi sciamani della dimenticata tribù umana che visse qui agli albori della civiltà. Gli sciamani incantarono l'intera collina che oggi costituisce l'Isola, implorando il loro Immortale di proteggerla in modo che nessuno potesse violare il loro luogo sacro, nemmeno migliaia di anni dopo la scomparsa della tribù. Il livello del lago continuerà a calare col trascorrere del tempo finché l'intera collina non sarà riportata fuori dalle acque, risvegliando

nel frattempo un numero sempre maggiore di non morti. Per quell'epoca emergerà dalle acque anche un ponte naturale di roccia che collegherà l'Isola alla terraferma dove sorge l'odierna Cynidicea.

Ovviamente, quando accadrà una cosa del genere, Cynidicea si troverà ad affrontare una massiccia invasione di non morti. Solo un gruppo di avventurieri coraggiosi potrebbe salvare la città. Fermare il costante deflusso delle acque del lago è un compito praticamente impossibile, mentre danneggiare l'anello di pietre potrebbe rivelarsi molto difficile a causa della continua sorveglianza da parte degli innumerevoli non morti risvegliati. Nonostante tutto, degli avventurieri scaltri e potenti dovrebbero essere in grado di trovare un modo per eliminare la minaccia dei non morti e farli tornare al loro giusto riposo.

Le Catacombe Inferiori

Le catacombe inferiori sono un vasto complesso di tunnel e caverne apparentemente senza fine. Quando re Alexander fece allargare il letto del lago per creare una scorta d'acqua per la vecchia città di Cynidicea, incaricò gli esploratori di investigare anche la rete di caverne che si snodavano nelle profondità del sottosuolo. Anche se alcuni dei suoi incaricati non tornarono, i sopravvissuti riferirono che i tunnel e le grotte sembrano continuare all'infinito e che erano costantemente pervase da un'atmosfera di terrore. Temendo che il posto fosse malvagio, Alexander fece sbarrare il cunicolo che portava alle catacombe inferiori e sopra l'ingresso sigillato costruì un massiccio edificio, per assicurarsi

che niente di ciò che dimorava nelle profondità della terra riuscisse a scappare e, contemporaneamente, per impedire a chiunque l'accesso alla zona. Comunque, dato che intendeva inviare altre spedizioni in futuro, non volle sigillare permanentemente le catacombe inferiori, ma ideò invece un complicato sistema di cunei e leve posizionati all'interno dell'edificio, che azionati nella giusta sequenza avrebbero permesso l'apertura del passaggio.

Effettivamente ci sono molte cose interessanti nelle catacombe inferiori. Il luogo più importante e pericoloso dell'intero complesso è probabilmente la dimora di Gaius. L'intraprendente lich ha costruito il suo rifugio nel fianco di una delle caverne sotterranee, non lontano dal passaggio che conduce alle catacombe superiori. Assieme a lui dimorano i suoi servitori non morti, che lo assistono nella messa in atto dei suoi piani. Anche se il lich conosce molte cose a proposito dei segreti delle catacombe, ci sono luoghi in cui non metterebbe mai piede.

Gaius ed i suoi seguaci non morti non sono gli unici abitanti di queste caverne. Ancora più in profondità, circa 35 km a sud di Cynidicea, i tunnel sbucano in una grande caverna, lunga almeno 65 km e larga 40 km. L'intera caverna è piena di un muschio blu fosforescente, che cresce così fitto da illuminare la zona come il cielo in una sera stellata. Il soffitto della caverna, alto circa 60 m, somiglia - grazie alla colorazione del muschio - al cielo all'imbrunire. Il pavimento della caverna è coperto per lo più da una palude salmastra, interrotta qua e là da isolotti

rocciosi su cui crescono anelli e colonie di funghi di tutti i tipi. L'aria odora di funghi e marciume ed una nebbiolina opaca copre spesso la palude con una sinistra coltre.

Questo luogo insalubre è la dimora degli sha'krzheth, ultimi sopravvissuti di una potente tribù di uomini lucertola che un tempo governava sulla parte sud-orientale di Brun prima dell'ascesa delle altre razze. Fu un gruppo di questi uomini lucertola che aiutò a scoprire Mogreth secoli fa. Dopo la caduta di Mogreth, la venuta degli uomini nella regione e la successiva Grande Pioggia di Fuoco, gli antenati degli sha'krzheth si rifugiarono nel sottosuolo, ritirandosi sempre più in profondità man mano che il cataclisma scatenatosi in superficie portava la distruzione fin sottoterra. Alla fine non furono più in grado di ritrovare la strada che avevano seguito nei loro vagabondaggi durati molti anni e, dopo oltre cinquant'anni di peregrinazioni, giunsero alla caverna dove sono rimasti fino ad oggi.

Gli sha'krzheth sono un popolo semplice che vive pescando nelle paludi più profonde dei peschi ciechi e delle anguille e raccogliendo i vari funghi commestibili e le alghe che costituiscono la parte principale della loro dieta. Molti degli uomini lucertola vivono in piccole grotte comunicanti scavate direttamente nelle pareti della grande caverna, simili a micro-villaggi che ospitano dai 50 ai 100 membri l'uno. Non avendo metallo, gli sha'krzheth hanno imparato a lavorare i gambi di alcuni grossi funghi che, una volta fatti indurire, diventano rigidi come legno. Questi gambi vengono modellati

per ottenere delle rudimentali lance e persino ami da pesca. Dato che hanno trascorso lunghi anni nel sottosuolo, gli sha'krzheth sono albinetti, hanno una scagliosa pelle bianca e grandi occhi rossi o rosa. Questi uomini lucertola conducono una esistenza semplice ed hanno pochi bisogni, cosicché non sono interessati alle offerte ed alle lusinghe di coloro che vengono da fuori e capitano nella loro caverna, anche se combattono ferocemente contro chi tenta di alterare l'equilibrio della tribù, rubarne i possedimenti o peggio ancora ucciderne i membri. Non hanno una religione organizzata, ma riconoscono la divinità dell'Immortale Ka.

Alle propaggini orientali, le caverne ed i tunnel delle catacombe inferiori sono infestate da miriadi di protoplasmi neri, melme vischiose, amebe paglierine e creature simili, che normalmente si nutrono dei muschi e licheni che crescono nella persistente umidità, oppure si divorano l'una con l'altra. Se gli avventurieri dovessero dirigersi in queste zone, le creature li considererebbero prede molto appetibili. Alcuni dei mostri gelatinosi o melmosi sono molto grandi, anche tre o quattro volte la taglia media di quelli che si incontrano in prossimità della superficie.

Molto probabilmente, l'abitante più terrificante delle caverne è però il Chogath, un Burrower che è stato risvegliato ma non è ancora in grado di muoversi. Il suo dominio si trova molti chilometri a nord-est di Cynidicea, ad oltre 150 metri di profondità. Non avendo creature senzienti nelle vicinanze, Chogath occupa il tempo progettando piani di vendetta



contro gli Immortali che lo hanno imprigionato così a lungo nelle viscere della terra.

Gaius è a conoscenza della presenza di Chogath e non osa avvicinarsi alla dimora della creatura, preferendo non intralciarne i piani né attirarne l'attenzione.

La caratteristica peculiare delle catacombe inferiori è il fatto che qui nasce il loto notturno, un fiore che non cresce in alcun altro luogo, eccezion fatta per alcune bizzarre e profonde caverne nei territori degli Elfi delle Ombre.

Questo delicato fiore bianco cresce solo sui sassi coperti di muschio e nella più completa oscurità, nelle immediate vicinanze di pozze d'acqua. E' abbastanza grande e misura una quindicina di centimetri di diametro, ed i suoi petali sono lunghi e sottili. Il loto notturno vive in simbiosi con alcuni funghi utilizzati dai Cynidiceani come base per creare le loro droghe, anche se nei pressi della città il fungo cresce da solo.

La peculiarità di questo fiore è quella che il suo polline, se viene ingerito, funziona come antidoto agli effetti delle droghe. Le caverne in cui cresce la rara pianta sono pericolose perché abitate da grandi clan di Dusanu, che prosperano nell'oscura umidità delle grotte. A causa della presenza di tali creature, le caverne in cui cresce il loto notturno sono spesso piene di coltivazioni di funghi di molte specie di cui i Dusanu si nutrono.

SCENARI DI AVVENTURA

Contro il Re Lich

Questo scenario è studiato per essere utilizzato nel lungo termine. Presuppone infatti che i PG non impieghino tutto il loro tempo avventurandosi a Cynidicea, ma che si spostino in altri luoghi anche per lunghi periodi, tornando però periodicamente nella città sotterranea. Lo scenario è incentrato sulla figura di Gaius, antico signore di Cynidicea che è divenuto un lich, e sulle sue macchinazioni. Di seguito è fornito un esempio di come giocare il modulo di avventura B4 *La Città Perduta* ed incorporare al suo interno la figura del lich, la cui crescente minaccia verrà infine fronteggiata di persona dai PG. Per ogni fase o incremento di potere della carriera dei PG, vengono indicate le reazioni e le possibili contromisure prese dal lich.

1. Iniziare la saga

Quando i PG sono di livello Base (1-3), il DM deve fargli giocare il modulo di avventura B4 (limitatamente ai livelli superiori della piramide sepolta) e quindi fargli raggiungere ed esplorare la città sotterranea di Cynidicea. Gli avventurieri dovrebbero apprendere qualcosa della cultura e della storia dei Cynidiceani e realizzare che Zargon è un essere malvagio e potente, che deve venire distrutto per riportare alla prosperità il popolo sotterraneo. I PG potrebbero inoltre incontrare alcune delle tribù di goblinoidi che vivono nelle caverne attorno all'Occhio di Zargon. E' importante che il DM riesca ad evitare lo scontro diretto tra i PG e Zargon, dato che l'entità è semplicemente

troppo potente per venire sconfitta da un gruppo di avventurieri di basso livello. Un modo per realizzare questo obiettivo è quello di far sì che la dimora del semidio sia irraggiungibile senza conoscere una qualche informazione specifica, forse una leggenda criptica e frammentaria o qualcos'altro di simile.

Da parte sua, Gaius ignorerà i PG, giudicandoli semplicemente un altro dei gruppi di abitatori della superficie che si imbattono in Cynidicea per puro caso. I suoi servitori terranno d'occhio gli avventurieri, ma non interferiranno con le loro azioni.

2. Nuove informazioni

I PG dovrebbero a questo punto aver raggiunto i livelli dell'Expert (4-14) ed avere acquisito una certa familiarità con Cynidicea ed il suo peculiare ambiente. Se non lo hanno già fatto, dovrebbero nuovamente tornare alla superficie in cerca di nuove avventure, senza tralasciare di tornare di tanto in tanto a Cynidicea per scoprire qualche altra informazione. Il DM dovrebbe ricompensare gli sforzi degli avventurieri fornendo loro resoconti frammentari a proposito di una "città perduta" e vaghi riferimenti ad un "idolo tentacolare di assoluta malignità". In ogni caso, i PG dovrebbero avere in mano abbastanza indizi per capire che Zargon è estremamente malvagio e potrebbero voler tornare a Cynidicea forti delle nuove scoperte, per cercare ulteriori informazioni e l'accesso alla tana del semidio. I PG possono a questo punto esplorare i livelli più profondi della piramide e persino

confrontarsi con Zargon stesso. Se il DM vuole, potrebbe dare loro informazioni sul modo di distruggere definitivamente il semidio, oppure riservare il ghiotto materiale per una ulteriore avventura densa di pericoli. Se la ricerca richiederà molto tempo, è persino possibile che Zargon si sia nel frattempo rigenerato ed abbia la forza necessaria per combattere nuovamente contro il gruppo! Al raggiungimento dei livelli Expert più alti, il DM potrebbe inoltre fornire ai PG informazioni su come curare la dipendenza dei Cynidiceani dalle droghe.

A questo punto, specialmente se hanno ucciso Zargon, Gaius inizierà ad interessarsi attivamente dei PG. Inizialmente li considererà potenziali ed ignare pedine nella sua ricerca di potere, ma continuerà comunque ad ordinare ai suoi scagnozzi di seguire le mosse degli avventurieri con molta attenzione, ma senza interferire.

3. Ottenere potere

I PG dovrebbero essere ormai ai livelli del Companion (15-25) ed avere compiuto molti viaggi da e per Cynidicea. Preferibilmente, dovrebbero aver ucciso definitivamente Zargon ed essere impegnati a cercare di eliminare completamente la sua Chiesa, che governa ancora con pugno di ferro. Gli avventurieri saranno ormai al corrente del fatto che gli Zargoniti usano delle droghe per soggiogare la popolazione e che sono anch'essi assuefatti a tali sostanze, e quindi se le droghe venissero neutralizzate Cynidicea troverebbe nuova linfa vitale ed il potere della Chiesa crollerebbe definitivamente. Il DM potrebbe cominciare a far arrivare alle

orecchie dei PG le informazioni riguardanti il leggendario loto notturno, un pallido fiore bianco che potrebbe neutralizzare gli effetti delle droghe. Il DM potrebbe far giocare a questo punto ai PG lo scenario successivo, "La purificazione di Cynidicea", che è strettamente correlato con la decontaminazione della popolazione dagli effetti delle droghe. La missione comporterà la discesa nelle catacombe inferiori, attualmente sigillate per impedire alle creature che vi dimorano di invadere la città.

Gaius a questo punto considererà i PG come potenziali minacce, specialmente se stanno combattendo attivamente contro la Chiesa di Zargon e tentando di riportare Cynidicea alla sua gloria passata. Il lich invierà alcuni servitori minori, come spettri, necrospettri e vampiri, per tentare di eliminare gli avventurieri.

4. Il successo è vicino

Una volta che i PG avranno raggiunto i livelli del Master (26-36), dovrebbero aver compiuto abbastanza viaggi nella regione sotterranea di Cynidicea da conoscerla perfettamente. Saranno inoltre molto famosi tra i Cynidiceani, specialmente se sono riusciti a sconfiggere la Chiesa di Zargon ed a trovare il loto notturno. Le loro imprese potrebbero anche far sì che uno di loro venga nominato nuovo re della città. Se sono davvero interessati alla sorte dei Cynidiceani, gli avventurieri dovrebbero aiutarli attivamente a ricostruire la loro cultura razziale.

Gaius sarà schierato contro i PG e li considererà come una minaccia da estirpare il prima possibile. Inizialmente invierà contro il gruppo dei suoi

servitori più potenti (druj, revenant, e simili) ed alla fine si esporrà di persona, scatenando contro i PG tutto il suo terrificante potere. Senza dubbio questo sfoggio di potenza attirerà l'attenzione di Barimoor, dato che l'impiego di magia di alto livello lo convincerà che nei dintorni c'è qualche altro mago in grado di ostacolarne la ricerca dell'Immortalità. Potrebbe addirittura decidere di recarsi personalmente sul luogo dello scontro ed affrontare sia i PG che Gaius!

Questa situazione dovrebbe evolversi in una drammatica battaglia a tre all'interno del rifugio di Gaius, dove ogni fazione si scontrerà contro le altre due per primeggiare sui nemici. I PG, giunti a questo punto, dovrebbero altresì essere al corrente della presenza di Barimoor e dei suoi scopi, specie se hanno trascorso molto tempo ad Ylaruam, e potrebbero quindi sfruttare la possibilità che si offre loro di sconfiggere il mago o perlomeno intralciarne i piani. Alla fine di questo epico scontro, gli avventurieri dovrebbero uscire vincitori, dopo aver distrutto sia Gaius che Barimoor. Dopo la sconfitta delle ultime grandi minacce per Cynidicea, la via che porta alla rinascita ed all'antico splendore della città e del suo popolo è finalmente sgombra.

5. La ricompensa finale

Se i PG riescono a raggiungere l'Immortalità, potranno facilmente allearsi a Gorm, Madarua ed Usamigaras nel pantheon Cynidiceano. I loro nomi verranno pronunciati con deferenza nei secoli a venire e le loro gesta saranno scritte per sempre negli annali degli eroi Cynidiceani. Se riusciranno a diventare Immortali, i PG

probabilmente vorranno continuare a sorvegliare Cynidicea e la sua evoluzione, magari influenzando segretamente le scelte del popolo per condurlo verso nuovi, grandi traguardi. Spetta solo ai giocatori ed al DM decidere come sarà la nuova Cynidicea, anche se sicuramente diverrà un luogo infinitamente migliore di quando i PG vi misero piede per la prima volta, moltissimo tempo prima.

La purificazione di Cynidicea

Lo scopo principale di questo scenario è quello di mettere al corrente gli avventurieri della pazzia indotta dalle droghe che affligge i Cynidiceani e scoprire il modo di trovare una cura. Questa campagna è molto più adattabile di quella riportata sopra (lo scenario "Contro il re lich") e può essere lunga o breve, a seconda delle necessità del DM e dei giocatori. Non c'è un livello minimo di esperienza che i PG devono raggiungere per poter giocare questa avventura, anche se ovviamente personaggi di livello più alto troveranno meno difficoltà nel completare la missione.

1. Preparare la scena

Per introdurre gli avventurieri a questo scenario, è necessario che abbiano già giocato la prima parte del modulo di avventura B4 *La Città Perduta*. Dopo che i PG avranno incontrato i Cynidiceani, dovrebbero essere insospettiti o incuriositi dal loro comportamento imprevedibile. Nel corso dell'avventura i personaggi dovrebbero venire a conoscenza della causa di tale insolita condotta e potrebbero voler scoprire se c'è una cura.



2. Scoperte

Nel corso di alcune avventure, I PG inizieranno a mettere insieme i pezzi della storia di Cynidicea e presto apprenderanno che gli Zargoniti sono i principali responsabili dell'assuefazione della popolazione alle droghe. Potrebbero volersi infiltrare nel tempio principale degli Zargoniti o attaccarli all'aperto, nella speranza di scoprire maggiori informazioni sulle droghe. A seconda del grado di successo ottenuto dagli avventurieri in questa ricerca e dell'accuratezza dei loro piani, i PG dovrebbero essere in grado di identificare le droghe utilizzate per soggiogare la popolazione. Potrebbero inoltre venire a sapere dell'esistenza di un possibile antidoto agli effetti della droga.

Le informazioni ottenute dai PG nel corso delle loro indagini potrebbero portare ad una piccola missione per scoprire quale sia questo antidoto o per rintracciare qualcuno che conosca la vera natura del rimedio contro le droghe. In quest'ultimo caso potrebbe trattarsi di un saggio, un druido di alto rango, o una antica pergamena nascosta nelle profondità della piramide o sepolta sotto le sabbie del deserto.

3. Trovare la cura

In un modo o nell'altro i PG dovrebbero venire a sapere che il loto notturno è l'ingrediente base per un antidoto contro la droga (o almeno contro la più potente di quelle a cui la popolazione è assuefatta) ed avere anche una

vaga idea di dove trovarlo (cioè nelle Catacombe Inferiori). A questo punto occorrerà organizzare una spedizione nel profondo delle labirintiche caverne sotto Cynidicea alla ricerca dello strano fiore. Questa parte dell'avventura può richiedere l'ammontare di tempo desiderato dal DM, dato che il loto notturno cresce solo nelle caverne con certe caratteristiche specifiche ed il giusto livello di umidità. Lungo la strada, i PG potrebbero incontrare una vasta gamma di mostri che dimorano nel sottosuolo, finché non riusciranno a recuperare alcuni esemplari del fiore e riportarli in città.

Contemporaneamente, diversi potenti nemici (come gli Zargoniti, o forse lo stesso Gaius) verranno a conoscenza

delle attività dei PG e prenderanno le adeguate contromisure per ostacolarli o distruggerli. Anche se i personaggi hanno in mano il fiore per contrastare gli effetti delle droghe, non sanno certo come usarlo per ottenere un antidoto. Questo porterà ad una seconda ricerca, che potrebbe condurre nuovamente alle Catacombe Inferiori o nel mondo di superficie, alla ricerca di un elusivo mago o saggio che possa, per il giusto prezzo, fornire agli avventurieri la conoscenza di cui hanno bisogno.

4. Rimuovere la dipendenza

Giunti a questo punto dello scenario i PG dovrebbero essere progrediti di diversi livelli di esperienza dal momento in cui sono entrati per la prima volta a Cynidicea ed avere appreso molte notizie sulla storia del popolo sotterraneo. In particolare, sanno chi ha soggiogato la popolazione con le droghe (gli Zargoniti) e perché lo ha fatto (per rendere i cittadini più docili ai propri voleri). Una volta completata la preparazione e la somministrazione dell'antidoto, il processo di disintossicazione dalle droghe inizierà lentamente il proprio

corso. Potrebbero volerci settimane, mesi o persino anni, e gli Zargoniti tenteranno sicuramente di ostacolarlo. Al culmine della disperazione, potrebbero persino cercare di liberare Zargon individuando e distruggendo i dischi di electrum che ancora rimangono, oppure decidere di concentrare tutte le proprie energie per distruggere definitivamente i PG.

Gli eventi culmineranno probabilmente in una battaglia epica, il cui esito deciderà il futuro padrone di Cynidicea - gli Zargoniti o un nuovo ordine di cose. Se i PG vincono, gli Zargoniti perderanno quasi tutto il loro potere e verranno rapidamente scacciati dalla città, costretti a ritirarsi tra le tribù amiche dei goblinoidi o nelle Catacombe Inferiori. Se Zargon viene definitivamente liberato e successivamente distrutto dai personaggi, gli Zargoniti saranno eliminati per sempre, dato che il loro gruppo non avrà più un leader. Se il DM lo desidera, potrebbe però decidere di fare sopravvivere il culto degli Zargoniti, tramutandolo in una organizzazione clandestina votata esclusivamente alla distruzione dei PG, alcuni dei

più fanatici potrebbero persino seguire i loro bersagli nel mondo esterno per tentare di assassarli.

Se i PG perdono ma sopravvivono, potranno raccogliere un gruppo di seguaci ed iniziare la resistenza contro gli Zargoniti che, anche se sono usciti vittoriosi dal conflitto, saranno sicuramente indeboliti dalla guerra. Questa eventualità potrebbe ancora portare alla vittoria dei personaggi, anche se raggiungere l'obiettivo richiederà probabilmente molto più tempo. In entrambi i casi, se gli avventurieri avranno la meglio, gli verranno offerti ruoli importanti da ricoprire nel lungo periodo di ritorno alla prosperità. Se la campagna condotta a Cynidicea è stata particolarmente lunga, potrebbero persino venire acclamati come liberatori e protettori della città, assumendo di fatto il ruolo di regnanti assoluti. Il processo di restaurazione dell'antica gloria di Cynidicea è ora largamente nelle mani dei PG, che potranno riportare finalmente la città agli antichi splendori e formare una propria dinastia regnante.

Note finali riguardanti la traduzione:

Alcuni termini utilizzati nel presente manuale sono tratti dalla scatola *Dawn of the Emperors*, non tradotta in italiano. Per questo motivo, abbiamo ritenuto opportuno lasciarli inalterati nella forma originale inglese. In particolare si fa riferimento al *Rake* (pag. 17), una particolare Classe di personaggio simile al Ladro, di cui ha le stesse abilità, eccetto che quella di Svuotare Tasche, ed al *Burrower* (pag. 40), un animale enorme che scava gallerie nel sottosuolo ed è una combinazione malvagia ed intelligente tra una piovra gigante ed un verme gigante. Non potendo riportare qui per intero le descrizioni dettagliate di tali nuovi elementi (per motivi di copyright), invitiamo gli interessati a consultare il supplemento TSR *Dawn of the Emperors* per maggiori informazioni in merito, o in alternativa ad utilizzare le brevi note sopra riportate per sostituire questi elementi con altri più familiari ai giocatori italiani di D&D®.

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

| | |
|---------|--------------------------------------|
| #Att | Numero di attacchi per round |
| (G) | Taglia Grande |
| (M) | Taglia Media |
| (P) | Taglia Piccola |
| All | Allineamento |
| AS | Attacchi Speciali |
| C | Caotico |
| Ca | Carisma |
| CA | Classe d'Armatura |
| Ch | Chierico |
| Co | Costituzione |
| d | Dado (tipo di) |
| DM | Dungeon Master |
| Ds | Destrezza |
| DS | Difese Speciali |
| DV | Dadi Vita |
| E | Elfo |
| F | Ferite inflitte |
| Fr | Forza |
| G | Guerriero |
| H | Halfling |
| In | Intelligenza |
| L | Legale |
| La | Ladro |
| Liv | Livello |
| M | Mago |
| MA | Moneta d'Argento |
| ME | Moneta di Electrum |
| ML | Morale |
| MO | Moneta d'Oro |
| MP | Moneta di Platino |
| MR | Moneta di Rame |
| MS | Muoversi in Silenzio |
| MV | Movimento |
| N | Neutrale |
| Na | Nano |
| NA | Non Applicabile |
| NO | Nascondersi nelle Ombre |
| PF | Punti Ferita |
| PG | Personaggio Giocante |
| PNG | Personaggio Non Giocante |
| PX | Punti Esperienza |
| QS | Qualità Speciali |
| RaM | Resistenza alla Magia |
| RT | Rimuovere Trappole |
| Sg | Saggezza |
| SP | Scalare Pareti |
| SR | Sentire Rumori |
| SS | Scassinare Serrature |
| STr | Scoprire Trappole |
| SvT | Svuotare Tasche |
| Tg | Taglia |
| THAC0.. | Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0 |
| TpC | Tiro per Colpire |
| TS | Tiro Salvezza |
| UC | Uomo Comune |
| VS | Vulnerabilità Speciali |

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Guida a Cynidicea".

Il copyright del testo è di Geoff Gander. Le immagini sono copyright di Christopher Gareth Few, e sono utilizzate con il permesso scritto dell'autore. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Guida a Cynidicea" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Guida a Cynidicea" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

ATLANTE

Guida a Cynidicea di Geoff Gander

Magistralmente realizzato secondo gli standard qualitativi e di alta giocabilità degli altri *Atlanti* riguardanti il mondo di Mystara, questo volume è il prodotto di un gruppo di appassionati ed è stato magistralmente illustrato dal talentuoso *Christopher Gareth Few*, che ha appositamente realizzato tutti i disegni in base al testo.

Seguito ideale alle vicende del modulo di avventura B4 *La Città Perduta*, questo manuale permette finalmente a tutti di addentrarsi nel regno sotterraneo di Cynidicea, incontrare i bizzarri abitanti che vi dimorano, conoscere a fondo le fazioni in lotta per il potere, scoprire la cronologia del regno perduto, esplorare le oscure e sterminate caverne sotterranee, l'Isola dei Morti, l'Occhio di Zargon, le Catacombe Inferiori ed altri luoghi misteriosi.

Lich e stregoni potentissimi, semidei e sognatori onirici, chierici malvagi e fanatici Cynidiceani sono tutti dettagliati all'interno della guida, che contiene inoltre un capitolo dedicato agli effetti delle strane droghe peculiari della cultura Cynidiceana e spunti per delle campagne interamente ambientate o legate al regno perduto.

Che siate Dungeon Master o giocatori, è giunta l'ora di avventurarvi tra i misteri di Cynidicea, per scoprire un universo fantastico ed eccezionale!

