



# SIC SEMPER TYRANNIS

AVVENTURA PER DUNGEONS & DRAGONS 5°ED.

# CAPITOLO 1: INTRODUZIONE PER I PG

*Scelto dall'Assemblea dei Nobili quando il Regno di Erath vacillava, il Tiranno ricacciò i goblinoidi delle Montagne Orientali.*

*Quanto tutti fuggivano rimase al suo posto.*

*Quando tutti si nascondevano restò ritto.*

*Quando tutti tremavano si mantenne saldo.*

*Assistito dalla Confraternita Arcana di Ioun, il Tiranno creò i Soldati del Regno, i costrutti senzienti chiamati Lawforged.*

*Li infuse di forza e fedeltà.*

*Li unì in un esercito invincibile.*

*Li portò a insperata vittoria.*

*Acclamato dal popolo, il Tiranno chiese un anno ancora, per portare nel Regno di Erath Saggezza, Giustizia e Ordine.*

*Saggezza chiamò i ceppi e i lacci che avvolse attorno alla Confraternita Arcana di Ioun e al glorioso corpo scelto dei Triarii, colmati di onori e svuotati di potere.*

*Giustizia chiamò la persecuzione di qualsiasi avversario, dentro e fuori Erath: il sangue dei Nobili che contestavano il suo potere si mescolò a quello dei ladri della Gilda Nera e a quello dei fedeli di Avandra, troppo liberi per chi sognava solo catene.*

*Ordine chiamò la schiavitù delle schiene e delle menti che impose con la religione, proclamandosi Alto Sacerdote di Erathis.*

*Ancora un anno. E un altro. E un altro ancora. Ora sono 216.*

*Ancora un anno, e altre schiene si piegheranno, altre speranze moriranno, altro sangue innocente sarà versato per oliare gli ingranaggi dell'ordine che stritolano libertà e felicità.*

*Ancora un anno, e gli abitanti delle Montagne dell'ovest, Hobgoblin, Kenku e Nani, cadranno sotto il tallone d'acciaio del Tiranno, accrescendo il suo potere, sommandosi alla sua forza.*

*Ancora un anno, e del Circolo Druidico delle Foreste del sud resteranno solo ossa in un deserto di cenere, consegnando il potere della Magia Primeva nelle mani del Tiranno.*

*Ma voi avete deciso che per il tiranno non ci saranno altri anni. Non gliene saranno concessi altri.*

*Certo, da ogni muro, il suo simbolo vi osserva.*

*Il suo sguardo è su di voi quando uno degli onnipresenti lawforged vi fissa. Lo percepite scrutarvi quando vi volgete alla Torre di Erathis in cui egli si è ritirato.*

*Eppure, ci sono cose che i suoi occhi non vedono. E voci che le sue orecchie non sentono.*

*Perché la gente chiama malizia quello che lui chiama Saggezza.*

*La gente chiama crudeltà quello che lui chiama*

*Giustizia.*

*La gente chiama schiavitù quello che lui chiama Ordine.*

*Il Tiranno dice di essere amato da tutti. Ma voi conoscete l'odio nascosto in ogni ovazione.*

*Il Tiranno dice di conoscere ogni cosa. Ma ancora non sa che la sua ora sta per giungere.*

*Il Tiranno dice di essere immortale. Ma voi lo ucciderete.*

*Voi darete voce alla gente: unirete i sussurri trosi che si alzano contro di lui quando nessuno può sentire e ne farete un urlo, un grande urlo di ribellione che lo spazzerà via per sempre. Avete la stoffa per guidare una rivoluzione?*

# CAPITOLO 2: ALLEGATI PER I GIOCATORI

## INFORMAZIONI SU ERATH

La storia del regno di Erath è indissolubilmente legata alla storia del suo Tiranno. Alcuni storici sostengono che salì al trono circa 216 anni or sono, quando il regno venne minacciato dall'invasione di una popolazione barbarica proveniente dalle Montagne Occidentali. L'Assemblea dei Nobili di allora decise di affidare il potere politico e militare ad un singolo individuo, per reagire più prontamente agli inevitabili rovesciamenti di fronte della guerra. Il Tiranno eseguì il suo compito con grande capacità, comandando magistralmente gli eserciti di Erath e supportandoli con la forza dell'acciaio: in collaborazione con la Confraternita Arcana di Ioun, il Tiranno creò dei costrutti senzienti - chiamati Lawforged - da impiegare come soldati sui fronti più pericolosi. Grazie anche al loro supporto, quella che poteva essere la fine del regno si trasformò in una vittoria definitiva, al termine di un conflitto durato quindici lunghi anni. Fu allora che iniziarono i problemi.

Il Tiranno avrebbe dovuto cedere il suo potere all'Assemblea che lo deteneva prima della guerra, ma questo non avvenne. Forte dell'appoggio popolare e dell'assoluto controllo sull'esercito, il despota esiliò i nobili maggiori e redistribuì le loro terre fra i suoi fedelissimi. Si autoinvestì inoltre del titolo di Alto Sacerdote di Erathis, iniziando a sfruttare la religione di stato per indottrinare gli abitanti di Erath all'obbedienza. Anche la Confraternita Arcana di Ioun fu privata di molte delle sue libertà di ricerca, e stesso destino seguì la gloriosa Avanguardia dell'Esercito, un gruppo di elite che aveva prodotto i migliori comandanti del regno, ridotta a mero corpo di rappresentanza. Il Tiranno concentrò così ancora di più il potere nelle proprie mani e proseguì le sue guerre, verso presunti nemici interni ed esterni. Dentro Erath non ci fu tregua per i fedeli di Avandra, un credo fondato sulla libertà, giudicato contrario agli interessi dello stato; e la Gildea dei Ladri locale, che un tempo vantava infiltrazioni a qualsiasi livello del governo, fu nettamente ridimensionata in una serie di sanguinose operazioni di polizia. Fuori dai confini del regno, il Tiranno proseguì l'avanzata verso Ovest, con l'intenzione di annettere le Montagne Occidentali ad Erath. Gli abitanti delle Montagne iniziarono ad opporsi con tutte le loro forze agli eserciti del despota, ma con scarso successo: divisi in gruppi razziali poco prони a collaborare fra loro, avevano come vantaggio solo le asperità e la conoscenza del territorio. E'

solo una questione di tempo, tuttavia, prima che anche gli ultimi avamposti di Nani, Hobgoblin e Kenku cadano sotto il tallone d'acciaio dei Lawforged. La lunga mano del despota si è estesa anche a meridione: le Foreste del Sud, territori selvaggi e incontaminati, hanno iniziato ad essere abbattute, per costruire nuove città e centri urbani. Un Circolo Druidico, protettore delle Foreste, si è opposto alle macchinazioni del Tiranno, ricorrendo alla Magia Primeva che scorre potente nella natura incontaminata; dopo una serie di vittorie, tuttavia, anche i Druidi hanno iniziato una ritirata che li ha condotti nel profondo della foresta.

Nessuno di voi ha mai visto il volto del Tiranno: da decenni trasmette le sue volontà dalla Torre di Erathis, che ha eletto a sua reggia. Il suo simbolo, la cresta di Erathis dorata su sfondo nero, troneggia invece ovunque volgate lo sguardo: sui muri dei palazzi di potere, sulle insegne dei negozi, sulla copertura metallica dei suoi onnipresenti Lawforged che pattugliano le strade. Il Tiranno regna da prima che nascessero i vostri padri, e molti sono convinti che continuerà a dominare Erath per sempre, come una crudele divinità.

Voi non siete d'accordo. Per quanto grandi appaiano i risultati di un despota, non sono nulla se il prezzo è l'oppressione del popolo e la perdita della libertà. Anche se in pubblico tutti inneggiano entusiasticamente al Tiranno, molte voci sussurrano contro di lui quando credono di non essere udite. Avete deciso di riunire tutte quelle voci in un grande urlo, che spazzi via per sempre la tirannia dalla vostra terra. Avete la stoffa per guidare una rivoluzione?

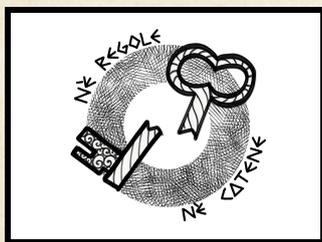
## LE FAZIONI DI ERATH

La **Confraternita Arcana di Ioun** è un gruppo elitario e misterioso. Le mura che cingono le loro torri sono il confine fisico fra i maghi e il resto della città, ma rappresentano un



distacco ideologico ancora più marcato. Diffidenti verso coloro non abbastanza intelligenti per intraprendere il cammino dell'Arte, i maghi scoraggiano chiunque non sia in grado di padroneggiare la magia ad avvicinarsi. La situazione di reciproca diffidenza fra la Confraternita e la popolazione si è accentuata dopo la creazione dei Lawforged da parte dei maghi. Molti pensano che se nessun costrutto fosse mai uscito dalle forge magiche della gilda, il Tiranno ora non sarebbe ancora

seduto sul trono, ed i Druidi in particolare hanno poco rispetto per la Confraternita sia per questo motivo che per i loro esperimenti legati all'assorbimento dei Nodi di Potere naturali. Altri invece leggono nell'isolazionismo sempre più manifesto della gilda la rabbia e la frustrazione dei maghi, che vedono l'uso delle loro creature limitato alla guerra e la loro influenza ridotta di giorno in giorno.



La **Gilda Nera** non è nemmeno più il luogo parzialmente raccomandabile che era. Gli affiliati sono nervosi e pronti a scattare come corde di violino non appena

si insospettiscono di qualcosa. E ormai anche un semplice saluto li insospettisce. Nel periodo precedente l'ascesa del Tiranno, la gilda gestiva gli "affaruncoli", come molti in città, nel bene e nel male, li definivano. Poco importa che gli "affaruncoli" rappresentassero un giro di monete d'oro impensabile anche per il più grande dei mercanti. La gilda aveva le sue regole, che per molti rappresentavano, se non un modello di integrità morale, almeno una forma di garanzia: se volevi un lavoro ben fatto per qualcosa di cui non conviene parlare il giorno di festa coi vicini, sapevi a chi rivolgerti. Ora tutto è cambiato. Il Tiranno ha stretto il suo pugno di ferro sui ladri: metà sono in carcere, torturati e dimenticati, metà in fuga o nascosti. La gilda odia il Tiranno, e con lui i Nobili, vacche sempre più magre da mungere ma in odore di collaborazionismo; ma poiché il potere costituito vede in ogni un cittadino ai margini della società un possibile furfante, la Gilda non è mai stata più vicina ai fedeli di Avandra.



La **Chiesa di Erathis**, dea della civilizzazione e della legge, è l'ombra di un passato glorioso. Le mura candide dei suoi templi cittadini nascondono aule vuote e statue

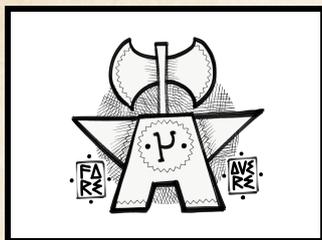
in pezzi. La legge e la giustizia sono ormai un ricordo troppo sbiadito per riempire le panche dei templi. E non solo. Molti in città mormorano che la chiesa abbia contribuito con troppo zelo all'ascesa del Tiranno, accecata più dall'idea astratta della Giustizia che dalla reale necessità di qualcuno che garantisse le leggi. I sacerdoti di Erathis sono infatti tra i pochi in grado di dialogare ancora con la Confraternita Arcana, che hanno sostenuto nella creazione dei Lawforged. Negli ultimi tempo però qualcosa è

cambiato: alcuni membri del clero sono giunti a criticare di nascosto il Tiranno ai pochi che ancora si recano alle confessioni personali. Forse, finalmente, si sono resi conto che personificare la legge in un solo essere vivente non è stato saggio. Forse se ne sono accorti in tempo. La chiesa di Avandra sicuramente sarà molto difficile da convincere di questo cambiamento, essendo la religione maggiormente vessata da quella di Erathis.



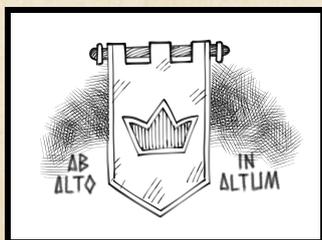
I **Triarii**, l'avanguardia del regno, sono il battaglione più antico e glorioso dell'esercito di Erath. E per questo sono ormai solamente comparse per le

parate, al pari dei guitti e dei buffoni. Ora l'esercito è una macchina che si muove all'unisono, un corpo meccanico senza anima e volontà, la cui testa è il Tiranno stesso. I Lawforged sono l'esercito, e le tante battaglie combattute dai Triarii, vinte pagando il duro prezzo del sangue, sono state dimenticate in fretta. Ma è tempo di tornare al giusto ordine delle cose. I Triarii sono ormai pochi, e non sono visti di buon occhio dalla popolazione, che continua comunque a credere che siano fedeli al Tiranno: solo i Nobili li considerano ancora necessari alla difesa dei loro interessi. La realtà è ben diversa. Essi, al pari delle altre gilde, vogliono che il Tiranno cada; diversamente da altri, vogliono che i Lawforged vengano smantellati o diventino al più soprammobili. I Triarii sono talmente stanchi dell'attuale situazione, che sarebbero persino disposti a scendere a patti con queste gilde di sovversivi rivoluzionari, forse persino con i nani, guerriglieri di un regno rivale contro le cui opere di sabotaggio spesso si trovano a dover intervenire. I vessilli dei gloriosi Triarii sventoleranno presto sulle statue cadute del Tiranno o il vento non li gonfierà mai più. Nel nome di Erath!



I **Nani del clan Dyadain** non sono amanti delle rivoluzioni. C'è un ordine nelle cose del mondo, e i nani lo custodiscono, tramandandosi

la storia e le tradizioni; sovvertire quell'ordine è pericoloso e avventato. E le cose avventate sono degne degli umani, impulsivi e dalle vite troppo brevi. Il clan Dyadain vive presso le Montagne Occidentali, nel ventre delle montagne sacre, dove un tempo fioriva grazie al commercio con il regno di Erath. Prima che gli umani miopi cercassero di fuggire le loro paure creando un idolo vivente che li guidasse: il Tiranno. Nei primi tempi il Tiranno si dimostrò scaltro, e approfittò della maestria dei nani nell'artigianato di ogni genere: commerciò con loro, e i Dyadain, contagiati dalla miopia degli uomini, non si accorsero delle sue folli mire. E così, quando il Tiranno mosse loro guerra, il popolo della Roccia fu preso alla sprovvista. Molte roccaforti caddero sotto i colpi dell'esercito di Lawforged di Erath. Ormai solo Casa di Roccia, la roccaforte più antica, resiste, assediata da mesi. L'unica possibilità per il clan Dyadain è di convincere gli umani a riparare ai propri errori, e far cadere il Tiranno. Di solito i nani non sono avvezzi ad agire nell'ombra come topi per cercare di pugnalarle alle spalle, ma i druidi del Circolo del Potere Primevo, antichi alleati dei nani, la considerano l'unica opzione attualmente percorribile. Per salvare Casa di Roccia, tuttavia, è necessaria una vera rivoluzione: per attuarla il clan Dyadain scenderebbe a patti con tutti, forse persino con quei debosciati dei Triarii, militari da operetta che il Tiranno mette loro contro quando non vuol fare sporcare gli ingranaggi ai Lawforged. E' difficile essere il popolo più saggio. Specialmente sotto il giogo del Tiranno.



I **Nobili** osservano il regno dall'alto delle proprie torri d'avorio. Fra stoffe pregiate e porcellane finemente decorate, hanno coltivato per anni l'illusione di

poter misurare il loro potere in rapporto alla loro ricchezza. Ciò che era manifesto a molti da lustri, negli ultimi tempi è diventato evidente anche ai Nobili: la loro ricchezza non è altro che la carota che il Tiranno mostra loro come si mostra agli asini. E ora, persino questa carota non serve più al Tiranno. Nel suo delirio di onnipotenza, egli non ha nemmeno più interesse a illudere i Nobili di contare ancora

qualcosa, e ha iniziato a requisire i loro beni, trattandoli come se fossero sue proprietà. L'assoluta impossibilità di agire e di reagire, ha scosso persino le menti intorpidite degli opulenti aristocratici che molti anni fa guidavano la città. Rapidamente si sono resi conto che assecondare il tiranno non avrebbe portato altro che la loro scomparsa. E un nobile che teme per il proprio lignaggio sa essere feroce come una tigre in gabbia. Ora, i Nobili sono possibilisti sulla rivoluzione, ma se avverrà intendono guidarla e prendere il potere. D'altra parte non si vorrà mica che bifolchi, ladri e tagliagole come i membri della Gilda Nera dettino legge dopo il Tiranno? C'è un sangue che può essere versato in sacrificio, e un sangue che vale come diritto al comando. I Nobili sanno distinguerli.



Il **Circolo dell'Ordine Naturale**

vuole estirpare la radice del male che sta distruggendo le foreste, prosciugando i corsi d'acqua e cacciando senza

misura gli animali che un tempo vivevano tranquilli all'interno della foresta. Druidi depositari di segreti antichi, Elfi da secoli intimamente legati alle foreste di Erath, e Morfici furiosi per l'esistenza stessa di un abominio contro natura come i Lawforged, sono uniti per combattere il Tiranno. Il disprezzo più profondo lo provano per la Confraternita Arcana, rea di avere creato la vita in modo artificiale con i Lawforged e di aver aiutato il Tiranno a depredare le terre selvagge di magia primeva per i loro scopi. Determinati ad abbattere il dittatore di Erath con la stessa violenza della tempesta, i membri del Circolo dell'Ordine Naturale sono da tempo alleati coi nani del clan Dyadain; legati alla terra, solo in forme diverse, tutti e due i gruppi si sono convinti a collaborare con la gente della città solamente per aiutare chi vive al suo esterno. Al Circolo poco importano i giochi di potere che già si stanno delineando fra alcuni dei congiurati. Il Tiranno deve cadere. Questo è l'ordine naturale delle cose.



Se la potenza di una chiesa si potesse misurare in base a quanti la pregano ogni giorno, anche in segreto, e non dal numero di edifici che ne portano le

icone, la **Chiesa di Avandra**, dea della libertà e dell'avventura, rappresenterebbe il culto più potente di tutta Erath. In tempi di tirannia e oscurantismo, la speranza nella libertà è per molti l'unica ragione di vita. Così, nonostante il divieto assoluto di pregare Avandra che da tempo il Tiranno ha imposto, nel buio delle proprie case la gente di Erath prega in segreto per un futuro di libertà. Eppure qualcuno non si limita a pregare Avandra. Spiriti liberi, girovaghi, artisti di strada e avventurieri non più giovani sfidano le leggi del Tiranno e hanno fatto di ogni strada la loro chiesa, di ogni vicolo il loro confessionale. Chiudere i templi di Avandra è stato forse l'ultimo errore del Tiranno: trovarsi senza rigide imposizioni ha risvegliato il vero spirito dei fedeli della dea, che hanno mantenuto i contatti e sono diventati uno dei gruppi illegali più forti e amati della città. Spinti nell'ombra dalla situazione sociale, i suoi accoliti hanno contatti frequenti con la Gillda Nera, mentre diffidano pesantemente della Chiesa di Erathis, accusata di mettere troppo zelo nel suo ruolo di unica religione ufficiale del regno.