

The Dark Eye

DRAKENSANG



MANUALE

INDICE

- 3 THE DARK EYE
Informazioni generali
- 4 BREVE STORIA DEL GIOCO DA TAVOLO
- 5 UNA GRAN VARIETÀ DI FORMATI STAMPATI
Libri di regole e romanzi
- 6 AVENTURIA
Dati utili sul continente
- 7 DRAKENSANG
I 10 punti chiave
- 8 REGOLE DEL GIOCO DA TAVOLO
I dadi da 20 facce e la loro funzione in Drakensang
- 10 CREAZIONE DEI PERSONAGGI
Attributi e talenti
- 12 CREAZIONE DEI PERSONAGGI
Gli incantesimi
- 13 LA STORIA DI DRAKENSANG
Tutto ebbe inizio con la lettera di un amico
- 14 DRAKENSANG IN IMMAGINI
- 16 IL MONDO DI DRAKENSANG
Qualche schizzo di Drakensang
- 20 L'OSPITALITÀ DI AVENTURIA
Le taverne, i talenti di strada ed il significato della birra
- 21 IN VIAGGIO PER AVENTURIA
Estratto del diario delle missioni
- 22 DRAKENSANG
Classi e specialità
- 24 I PERSONAGGI DI DRAKENSANG
Personaggi popolari ad Aventuria
- 25 DRAKENSANG E L'ARTE DELLA GUERRA
Arsenale
- 27 I NEMICI DI DRAKENSANG
I mostri e altre temibili creature
- 29 DRAKENSANG
Un'ambientazione di lusso
- 30 LO SVILUPPATORE
Radon Labs / dtp
- 31 DRAKENSANG
Un'edizione di lusso

THE DARK EYE

INFORMAZIONE DI BASE

The Dark Eye (TDE) è il gioco di ruolo più popolare in Germania; l'universo di Aventuria non ha smesso di crescere dalla sua creazione nel 1984.

Sono ormai milioni i giocatori che si sono immersi nel mondo di fantasia medievale di Aventuria. Dal momento in cui fu concepito il gioco, svariate generazioni di maghi, guerrieri, elfi e altre creature fantastiche hanno condotto il loro "eroe" (l'alter ego del giocatore nel gioco) nel corso di numerose e rischiose avventure.



The Dark Eye nacque come gioco di ruolo da tavolo che si sviluppava su un tavoliere con scarso o nessun aiuto tecnico. Ad oggi sono state vendute oltre 5 milioni di unità in quel formato. Il mondo, con i suoi eroi e mostri, si sviluppa esclusivamente attraverso l'immaginazione del giocatore, le descrizioni, le illustrazioni e le schede di ogni personaggio, che vengono aggiornate man mano che si avanza nel gioco. Un

gruppo di giocatori di ruolo è composto da un 'master' (GM), che è la persona che dirige il gioco e svolge la funzione di arbitro nelle decisioni difficili, ed un gruppo di eroi (giocatori) impegnati nel superare le varie sfide che il 'master' propone loro durante l'avventura.

Videogiochi

• Più di 2,7 milioni di copie vendute in tutto il mondo.

Con il passare degli anni, TDE si è evoluto attorno alla moltitudine di formati (romanzi, audiolibri, videogiochi...) con un totale che supera i 1.000 prodotti. Alcuni dei giochi lanciati negli anni '90, come la trilogia "Northland Trilogy" composta da "The Blade of Destiny", "Star Trail" e "Shadows over Riva", godettero di grande successo con oltre 2,7 milioni di copie vendute in più di 16 paesi. Si tratta infatti di una trilogia che continua a godere oggi di una gran considerazione nella comunità dei giocatori di ruolo.

Dati delle vendite di "The Dark Eye"

- Oltre 5 milioni di unità vendute tra regole di base, avventure e set di espansioni.
- Più di 1,6 milioni di romanzi venduti.

Versioni localizzate di The Dark Eye

- Die Schwarze Auge (versione originale), per Germania, Austria e Svizzera
- The Dark Eye, per U.S.A., Canada e Gran Bretagna
- L'Oeil Noir, per la Francia
- Uno Sguardo nel Buio per l'Italia
- The Dark Eye, per la Spagna
- Het Oog des Meesters, per i Paesi Bassi

Franchising "The Dark Eye"

- Heraldo di Aventuria" (titolo originale: "Aventurischer Bote"): rivista bimensile per utenti di giochi da tavolo
- 3 videogiochi per PC (precedenti a Drakensang)
- 16 videogiochi per cellulare
- 5 giochi da tavolo e di carte
- 6 audiolibri e 3 CD musicali
- Oltre 600 miniature per giochi da tavolo

Storia

1984: Ulrico Kiesow Ulrico Kies crea *The Dark Eye* (1ª edizione).

1988: 2ª edizione.

1993: 3ª edizione.

Lancio dei videogiochi *Realms of Arkania*.

Lancio di *Blade of Destiny* di Attic Entertainment Software e Sir-Tech in tedesco e in inglese.

1994: Lancio di *Realms of Arkania: Star Trail* in tedesco e in inglese.

1996: Lancio di *Realms of Arkania: Shadows over Riva* in tedesco.

1997: Lancio di *Realms of Arkania: Shadows over Riva* in inglese.

2001: 4ª edizione.

2003: Esce la 4ª edizione in inglese.

2006: Edizione 4.1.

2009: Lancio internazionale del videogioco *The Dark Eye Drakensang*.

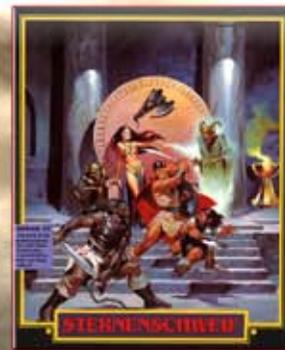
BREVE STORIA DEL GIOCO DA TAVOLO

La prima edizione di *The Dark Eye* (titolo originale: *Das Schwarze Auge*) uscì nel 1984 e in breve divenne il gioco di ruolo più venduto in Germania, superando persino "Dungeons & Dragons". Anni di documentazione hanno dato come risultato un gioco ricco di particolari. La quarta e ultima edizione di *The Dark Eye* fu lanciata nel 2002, la prima ad essere pubblicata in inglese (ottobre 2003).

El mondo del gioco fu presentato al mercato anglosassone tramite una serie di videogiochi e vari romanzi con il nome di *Realms of Arkania*.

Premi

- 24 premi internazionali
- Miglior gioco di ruolo del 1994 negli U.S.A.
- German Developer Award 2004 e 2005
- Gioco dell'anno 2005
- Miglior gioco per cellulare del 2004
- Miglior gioco di ruolo per cellulare nel 2005



UNA GRAN VARIETÀ DI FORMATI STAMPATI

LIBRI DI REGOLE E ROMANZI



The Dark Eye

Il sistema di gioco carta e penna di The Dark Eye consiste in un set di base che contiene il necessario per le prime avventure nel mondo di Aventuria, oltre a due moduli di avventura. Questo sistema contempla la possibilità di giocare solo o in squadra. Ad oggi sono state pubblicate quattro edizioni delle regole, accompagnate da 150 moduli di avventure ed una gran varietà di materiale extra.

Il disegno modulare del gioco permette di integrare facilmente i diversi set di espansione dello stesso, i quali forniscono una gran quantità di informazioni sul mondo di TDE. Grazie ad esso avrai la possibilità di ampliare la tua esperienza con nuove regole, tipi di eroi, creature, oggetti, incantesimi e religioni.

Oltre alle regole ed ai moduli di avventure, sono stati pubblicati più di 100 romanzi relativi all'universo di The Dark Eye. Scritti dai creatori di The Dark Eye e da altri scrittori di narrativa (come Wolfgang Hihiben e Bernard Hennen), alcuni dei romanzi sono disponibili anche sotto forma di audio libro.

La storia di Drakensang fu scritta dagli autori di TDE: Mark Wachholz, Anton Weste, Momo Evers ed il Dott. Stefan Blanck.



AVENTURIA

DATI UTILI SUL CONTINENTE

Aventuria è un gran continente con un'estensione massima di 3.000 miglia da Nord a Sud e 2.000 miglia da Est a Ovest. Verso Sud, la massa terrestre si restringe fino a perdersi nel Mar del Sud.

Avanzando verso Sud dagli estremi gelidi del Nord di Aventuria, il clima si fa più caldo man mano che ci si avvicina alle miti steppe del Nord con i suoi vasti boschi e colline. I profondi boschi degli elfi si trovano a qualche miglio a Sud in una regione chiamata Elvenlands.

Ad Ovest di Elvenlands si trova il regno di Thorwal, la cui popolazione è famosa per il suo carattere festivo e guerriero. Nelle vicinanze si trova anche Orkland, i cui abitanti sono considerati come una spina nel fianco dai loro vicini. Infine, ad Est si trova Bornland, i cui abitanti lottano per recuperare la propria indipendenza...

Il Regno Medio domina la parte centrale di Aventuria. Si tratta di un impero feudale con a capo un imperatore. Con le sue innumerevoli province, il Regno Medio è la regione dalla maggior diversità culturale del continente, con un prospero commercio, campi fruttiferi ed un profondo rispetto verso i Dodici dei.

A Sud del Regno Medio si trova il Califfato del Deserto di Khom. Duecentocinquanta anni fa, nell'Oasi di Keft, nel bel mezzo del caldo asfissiante del deserto, il Dio Rastullah si manifestò al popolo Novadi annunciando i 99 comandamenti.

1. L'autentico ruolo è tornato

Drakensang recupera e innova l'essenza dei classici del ruolo. Una storia appassionante, un'ambientazione incredibile, personaggi carichi di sfumature ed un sistema di gioco che si evolve a seconda delle decisioni del giocatore.

2. Una saga con 5 milioni di appassionati

Segreti, intrighi, vendette... La storia è ispirata a "The Dark Eye", un universo che ha catturato più di cinque milioni di appassionati in tutto il mondo e ha permesso di creare un gioco di ruolo dalla profondità colossale.

3. Il tuo personaggio è davvero unico

Guerriero, mago, esploratore... Scegli il tuo ruolo e personalizza il tuo eroe nei minimi particolari. L'esperienza di gioco e l'andamento delle sfide si adatteranno alla tua scelta.

4. La forza della squadra

Diplomazia o combattimento, magia o destrezza... Perché scegliere quando puoi avere tutto? Fai gioco di squadra insieme a quattro compagni di viaggio e sfruttane le abilità ed i poteri per affrontare sfide sempre maggiori.

5. Forgia le tue armi

L'artigianato ti consente di creare armi e oggetti se le oltre 500 armi, armature, amuleti e pozioni offerti dal gioco non ti sembrano sufficienti. Esplora, commercia e combatti per ottenere quelli più potenti.

6. Un universo tutto da scoprire

Vette gelide, immense segrete, fortezze inespugnabili, cascate di fuoco... Un mondo fantastico nel quale una semplice conversazione in un'affollata taverna o una piccola e insignificante pianta possono salvarti la vita.

7. Oltre 300 personaggi prendono vita nel gioco

Alchimisti, mercenari, non morti, amazzoni, negromanti, regine e re, streghe, mercanti, donzelle, banditi... Ciascuno di essi con una personalità ricca di sfumature. Stringi alleanza con essi o affrontali.

8. Scegli la tua tattica in ogni combattimento

Dei golem, appoggiati da un'orda di orchi, avanzano lungo la steppa gelida. Adesso è il tuo turno. Ogni battaglia è diversa dalle precedenti e la vittoria ti spinge a scegliere la tattica che meglio esalti la forza di ogni componente della tua squadra.

9. La magia è dalla tua parte

Lancia palle di fuoco, invoca alleati dalla dimensione magica, inganna i tuoi nemici con illusioni, convoca spiriti di fuoco, resuscita i morti dalle loro tombe affinché lottino al tuo fianco...

10. Nemici colossali

L'idra a tre teste, il drago di fuoco, orchi e ragni giganti... Metti alla prova le tue abilità speciali come la Barriera di spade o il Colpo maestro per far fronte ai nemici più temibili.



Aventuria è un paese vivo nel quale succede sempre qualcosa: vengono intraprese epiche battaglie, coronati re, consacrati austeri templi agli Dei e condotte

spedizioni con maggiore o minore successo. L'assassinato, il furto, il tradimento, l'amore, la nascita e la morte fanno parte del giorno per giorno di questo ricco mondo di fantasia.



REGOLE DEL GIOCO DA TAVOLO

I DADI DA 20 FACCE ED
IL LORO USO IN DRAKENSANG

Drakensang è un gioco di ruolo di squadra basato sulle regole del gioco da tavolo The Dark Eye. Il gioco ricrea fedelmente il mondo di Aventuria e si arricchisce dei dettagli di TDE.

I giochi di ruolo con carta e penna si svolgono usando copiosi sistemi di regole che offrono descrizioni dettagliate sul mondo fantastico, come funziona e come si muovono i suoi eroi al suo interno.

I dadi sono la colonna portante del gioco. Vengono usati per verificare l'abilità di un giocatore al momento di realizzare una determinata azione. Il risultato individuale indica tale abilità.

Che tu stia realizzando un attacco, difendendoti da un attacco nemico, lanciando un incantesimo o caricando una balestra, tutte le tue azioni verranno riflesse nei dadi. Essi decidono persino se un giocatore può o meno fare uso di certi talenti quali forzare serrature, sedurre o tendere delle trappole. Per superare una prova dovrai ottenere un numero maggiore o minore di una determinata cifra.

Per rendere più imprevedibile ed emozionante l'esperienza di gioco, The Dark Eye utilizza un dado da 20 facce.

Usando vari dadi allo stesso tempo e sommandone i punti, si creano delle situazioni inattese e ricche di sorprese.

Esempio: per scendere da una torre in piena fuga e tra una pioggia di frecce nemiche, il giocatore deve tirare $3d20+10$ (3 dadi da 20 facce e sommarli 10). Il risultato deciderà se si precipiterà dalla torre o se invece riuscirà a scappare.



La creazione dei personaggi

Anche la creazione dei personaggi segue le regole di TDE. La selezione di archetipi cominciò ad essere utilizzata di pari passo con i requisiti speciali di un videogioco; TDE offre una gran varietà di classi di personaggi e specialità la cui esistenza fonda le sue basi su un sistema di gioco da tavolo. Tuttavia, per il computer le regole sono differenti. Qualsiasi archetipo deve aver un

senso dall'inizio alla fine e deve essere allineato con classi, valori e talenti. Esistono 20 personaggi diversi in Drakensang, tra i quali i più interessanti sono quelli dell'universo TDE, come gli zappatori, i thorwaliani e le amazzoni.

Interpretazione fedele delle regole originali

La maggior parte delle regole di TDE furono adattate a Drakensang. Per garantire il corretto svolgimento del gioco, alcune regole furono adattate affinché fossero pienamente integrate nel gioco.

La priorità era quella di applicare le regole più fedelmente possibile. Per garantire uno scenario autentico e dei personaggi genuini, in fase di sviluppo furono coinvolti disegnatori e autori di TDE.

CO: CL: IN: CH: DE: AG: CR:

The Dark Eye CHARACTER SHEET

NAME	SEX
RACE	AGE
CLEVELAX	HEIGHT
PROFESSION	WEIGHT
RANK	APPEARANCE
SIBLINGS	

ATTRIBUTES

COURAGE	VITALITY	ADVANTAGES
CLEVERNESS	ENDURANCE	
INTUITION	RESISTANCE TO MAGIC	
CHARISMA	ASTRAL ENERGY	
DEXTERITY	ADVENTURE POINTS	
AGILITY	AP-CREDIT	
CONSTITUTION	LEVEL	
STRENGTH	SOCIAL STANDING	
DISADVANTAGES		

BASE ATTACK VALUE: BASE PARRY VALUE: BASE RANGED VALUE: BASE INITIATIVE VALUE:

VITALITY	SPECIAL COMBAT SKILLS / SPECIAL MOVES
ENDURANCE	
INITIATIVE	
ASTRAL ENERGY	
WOUNDS	

WEAPONS

WEAPON	TYPE/AEC	DC	HP	HP/ST	INI	WM	AV	PV	HP	BREAK POINT

RANGED WEAPONS

WEAPON	TYPE/AEC	HP	RANGE BARDS	HP/RANGE	AV	NUMBER OF MISSILES

ARMOR

ARMOR	AR	LEG

SHIELD / PARRYING

SHIELD	TYPE	INI	WM

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

ATTRIBUTI E TALENTI

Gli eroi acquisiscono esperienza ad ogni avventura superata con successo, aspetto fondamentale dei giochi di ruolo, applicabile anche a The Dark Eye. I tratti fondamentali di un eroe vengono descritti attraverso i suoi 'attributi' (destrezza, forza, carisma, ecc.) e 'talenti' (seduzione, birbanteria, persuasione, ecc.). Il valore numerico assegnato ad un determinato attributo o talento indica le attitudini di un eroe in quella determinata azione, mentre il rendimento generale di un eroe si esprime tramite il suo livello.

Gli eroi accumulano punti risolvendo con successo le missioni, sconfiggendo mostri o compiendo grandi imprese. Man mano che accumulano punti, hanno la possibilità di salire di livello, accrescendo così il proprio potere e la propria fama.

In Drakensang, a differenza di tanti altri giochi di ruolo, potrai migliorare le tue abilità impiegando i tuoi punti in qualsiasi momento del gioco, non solamente quando avanzi di livello. Puoi anche migliorare le attitudini degli altri membri della tua squadra; tutti i componenti di una squadra ricevono la stessa quantità di punti.

Attributi: esempi

Forza – Misura la potenza fisica di un eroe. Viene impiegata per calcolare la sua vitalità e il suo valore di attacco in combattimento.

Destrezza – Misura l'abilità fisica di un eroe, in particolare la coordinazione di mani e occhi. Quando c'è bisogno di una mano delicata per risolvere un problema o ovviare una difficoltà, i giocatori dovranno superare una 'test di destrezza'.

Carisma – Rappresenta l'impressione che provocano l'aspetto fisico e la personalità di un eroe sugli altri personaggi. Si tratta di un fattore fondamentale al momento di conversare ed ottenere informazioni.





Esistono sei categorie di talenti: talenti di combattimento, fisici, sociali, naturali, artigianali e della conoscenza.

Talenti: esempi



Serrature – Scigni con tesori, porte, botole... non opporranno resistenza ai giocatori che assegneranno un alto punteggio a questo talento.



Furto – Rappresenta l'abilità di un eroe a rubare. I giocatori con un basso punteggio corrono il rischio di non superare un test ed essere scoperti dalle loro possibili vittime.



Botanica – Gli eroi esperti in botanica sono capaci di riconoscere piante molto utili e velenose. Gli eroi più dotati sapranno raccogliere piante, frutti e semi delicati da vendere o usare per creare pozioni.



Arceria – Con questo talento, un eroe può costruire i propri archi, balestre e proiettili con diversi elementi che può comprare o trovare durante le sue avventure.



Persuasione – Questo talento consente all'eroe di sorprendere il suo interlocutore con una pioggia di parole e (almeno provvisoriamente) di convincerlo delle proprie idee.



Seduzione – Tale talento determina il magnetismo di un eroe nei confronti del sesso opposto. Superare un test di questo talento farà in modo che la 'vittima' della seduzione si senta attratta dall'eroe. I dettagli aggiuntivi e ciò che la persona sedotta sarà disposta a fare per l'eroe dipendono da ogni situazione concreta.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

GLI INCANTESIMI

È stato provato che in passato un incantesimo utilizzato nel momento opportuno poteva cambiare il corso della storia di Aventuria, condannare interi regni o seminare morte e follia tra i suoi abitanti. Tuttavia, la magia può anche salvare persona con ferite mortali, richiamare tradizioni dimenticate e proteggere umani e animali da terribili demoni. La padronanza della magia richiede un alto grado di autodisciplina e molti anni di studio, per evitare di essere oggetto dei capricci delle arti arcane.

Incantesimi: esempi



Luce nelle tenebre – Come indica il suo nome, questo classico di Aventuria serve per fare luce in luoghi oscuri tramite una grande sfera luminosa da utilizzare per esempio per esplorare delle grotte.



Sonno eterno – Questo incantesimo addormenta completamente una o varie creature. La vittima si risveglierà immediatamente se attaccata o scossa.



Raggio accecante – Questo incantesimo paralizza la sua vittima per mezzo di una gran nube di lampi.



Fortezza corporea – Crea un'armatura magica che protegge dai nemici chi la indossa.



Lampo letale – Il mago congiura un incantesimo capace di trapassare qualsiasi armatura normale. Il danno è $2d6 + \text{Pin}$ (punti d'incantesimo). Il numero totale di PD (punti di danno) viene sottratto dalla vitalità dell'obiettivo.



Pietrificazione – Lo stregone può immobilizzare uno o più nemici trasformandoli in una sostanza dura come il diamante.



Illusione ottica – Grazie a questo incantesimo, il mago crea uno o due sosia immaginari di sé stesso che lo imitano e si muovono attorno a lui o si fondono con lui, rendendo più difficile il combattimento del suo avversario.

LA STORIA DI DRAKENSANG

TUTTO EBBE INIZIO CON LA LETTERA DI UN AMICO...

Fedele camerata:

Le circostanze mi costringono a rivolgermi a te.

*Come sai, corrono tempi oscuri.
Sono occorse molte cose negli ultimi anni
e mi son visto coinvolto in fucende
che solo adesso comincio a comprendere.
Ho bisogno dell'aiuto di qualcuno dall'esterno,
di un volto sconosciuto ai miei nemici.
So che posso contare su di te.*

*La mia casa si trova nella piazza di Praios,
di fronte al tempio, a Ferdok.
Che gli dei ti accompagnino.*

Il tuo vecchio amico, Ardo

Probabilmente non avrei potuto declinare l'invito di un amico. Tuttavia, il viaggio a Ferdok fu molto più difficile di quanto mi aspettassi. Dopo una serie di misteriosi e cruenti assassinati, Ferdok aveva deciso di chiudere le sue porte a qualsiasi forestiero, ragion per cui era diventato impossibile accedere alla città senza permesso. Per fortuna riuscii a convincere un paio di persone delle mie buone intenzioni e in poco tempo ottenni un lasciapassare. Le porte di Ferdok si aprivano dinanzi a me...

Malgrado ciò, la mia gioia ebbe breve durata, poiché non appena arrivai seppi che il mio amico Ardo era rimasto vittima di un terribile omicidio. Mi aveva salvato la vita una volta, perciò mi ripromisi di non aver pace fin quando non avrei trovato il suo assassino.

Avevo appena cominciato ad indagare sulla morte del mio amico quando l'Oracolo del Tempio di Hesinde mi designò come Sfidante della Crociata del Drago, una serie di sfide realizzate dai seguaci di Hesinde per celebrare le cerimonie sacre.

Ho un'infinità di domande, ma giuro che troverò presto le risposte!



ΔΡΑΚΕΥΣΑΝΘ ΙΝ ΙΜΑΓΓΙΝΙ





IL MONDO DI DRAKENSANG

ALCUNI SCHIZZI SU DRAKENSANG

Ferdok

Chiunque è sempre il benvenuto nella città di Ferdok. Nelle nostre calde e accoglienti taverne potrai gustare una pinta della nostra birra famosa a livello mondiale, la Ferdok ale. I nostri mercanti offrono alcuni dei migliori prodotti di tutta Aventuria ed il nuovo Tempio di Hesinde è semplicemente spettacolare. Benvenuto, amico!

Avestrue

Lungo il cammino verso Ferdok passerai per Avestrue, i cui splendidi prati lo rendono il luogo ideale per riposare dal caos della grande città o dopo un lungo e stancante viaggio.

Il Monte Drakensang

Il monte Drakensang si trova tra le Montagne dell'Incudine. Sulla sua pericolosa e innevata cima un vento gelido flagella costantemente, respingendo persino i più impavidi avventurieri che cercano di raggiungerla. Dovrai fare molta attenzione se vorrai conquistare questa vetta.

Il Bosco Tenebroso

Questo bosco non è così idilliaco come sembra a prima vista. I passanti dovrebbero stare attenti quando si addentrano in

esso, specialmente al momento di esplorare le Montagne Insanguinate, luogo in cui accadono cose molto strane. E come se non bastasse, vi sono delle creature dall'anima nera che assalgono i viaggiatori, c'è persino chi dice di aver visto degli orchi serpeggiare tra gli alberi...



Moorbridge

La luce ha dato le spalle a Moorbridge e il freddo e l'umido fetore delle paludi vicine impregna l'aria di un odore di morte e decomposizione. Spessi banchi di nebbia ricoprono il paese ed alberi putrefatti

sporcano il paesaggio. Viaggiare diventa difficile e gli abitanti del posto vivono nel terrore degli oscuri dintorni. Alcuni di essi dicono che Moorbridge è maledetta, altri addirittura assicurano di aver visto la morte in persona...



Grimtooth

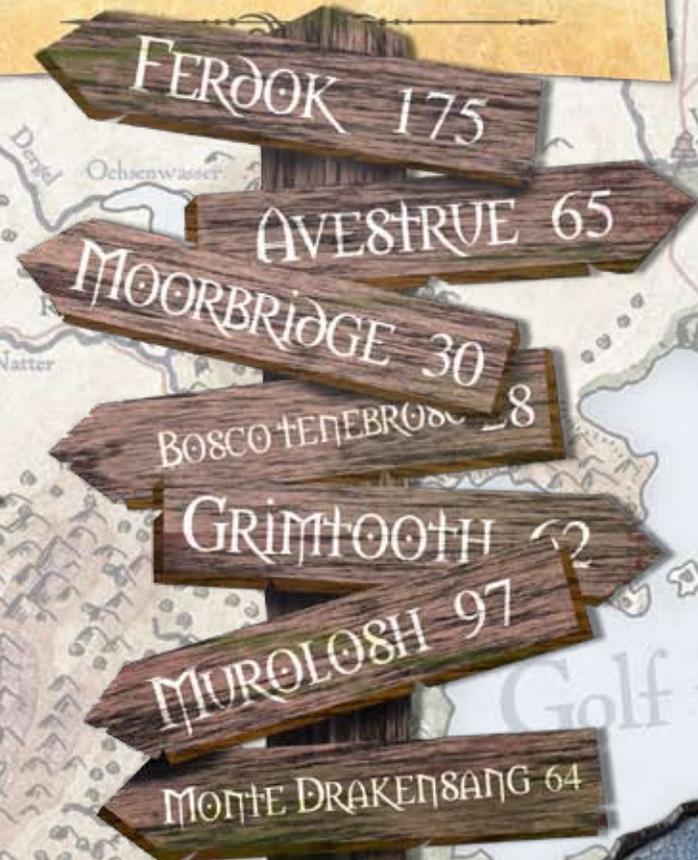
Guardando verso le montagne s'intravede il

Castello di

Grimtooth, un'inconfondibile fortezza identificabile persino dalle lontane Montagne di Kosh. Gli orchi hanno assediato la fortezza e qualsiasi viandante come te non vi può accedere. A meno che...

Murolosh

Chiunque sia stato a Murolosh ti dirà che questa città di nani è semplicemente indimenticabile. Possenti pilastri sostengono le infinite grotte come prova silenziosa delle faraoniche opere d'ingegneria dei suoi costruttori. Se hai tempo, approfitta per assaporare una delizioso pasto, accompagnato da una buona birra scura e dalla nota ospitalità dei nani.







L'OSPITALITÀ DI AVENTURIA

LE TAVERNE, I TALENTI DI STRADA
E IL SIGNIFICATO DELLA BIRRA



La Spada Dentellata

Questo splendido posto si trova in pieno centro di Avestrue. Di solito è il luogo scelto per una sosta lungo il cammino verso Ferdok. Qui potrai ottenere qualche informazione e conoscere il primo membro della tua squadra: l'agguerrita Rhulana.

“Abitanti di Aventuria, qualsiasi visitante di Ferdok dovrebbe essere un amante della buona birra...” Avrai bisogno di qualcosa in più delle abilità di lotta nel tuo viaggio nel regno di Kosh. Per poter completare una missione dovrai essere molto sveglio e padroneggiare l'arte d'ingurgitare uno o due boccali di birra di Ferdok mentre ottieni informazioni dagli abitanti del posto. Se hai delle capacità nei rapporti interpersonali ed hai voglia di offrire una birra ad uno sconosciuto, le cose saranno molto più facili per te...

La Brocca d'Argento

Situata nella piazza di Ferdok, la Brocca d'Argento è una taverna famosa per la sua vasta scelta di birre e la sua attenta igiene.

Il Furetto Più Veloce

Questa taverna è la sede della squadra Imman di Ferdok. È il luogo perfetto per assaporare la famosa birra Pale Ale di Ferdok e di recente fu anche lo scenario di un cruento crimine.



IN VIAGGIO PER AVENTURIA

ESTRATTO DAL DIARIO DELLE MISSIONI

La tana dei ladri

Secondo il locandiere de "La Spada Dentellata" c'è solo un luogo in cui questi birbanti potrebbero nascondersi: La Montagna Pelata. Si tratta di un altopiano roccioso che si trova nelle profondità del Bosco Tenebroso, fuori dalla portata del Sergente Erland e dei suoi uomini. Presto saprò se anche Dranor e il diadema di Salina si trovano in quel luogo.

Quei ladri non disturberanno più nessuno. Ho trovato anche Dranor ed il vero colpevole del furto, anche se la losca figura è fuggita con il bottino. Sono arrivato troppo tardi per poterlo recuperare, ma giusto in tempo per salvare la vita di un uomo. Spero solo che il diadema non fosse molto prezioso...



Il mago scomparso

Ho sentito dire che il famoso mago Rakorium si è perso nel Bosco Tenebroso. Sembra che i suoi due discepoli abbiano alzato un po' troppo il gomito con la famosa birra di Ferdok e non sono in condizioni di andare alla ricerca del maestro.



Ho promesso ai discepoli del mago, Rufus e Nottel, che avrei trovato il loro maestro e in effetti ho trovato un anziano, ma non sono sicuro che sia il famoso Rakorium. Se è davvero lui, questo Rakorium è proprio fuori di testa!

La lettera di raccomandazione

Finalmente ho la lettera di raccomandazione per Nandor, l'ufficiale della dogana. Ad ogni modo, ho l'impressione che vedrò ancora il mago ed i suoi due discepoli.



DRAKENSANG

CLASSI E SPECIALITÀ

Occidentale

Specialità: Guerriero

È l'eroe di Drakensang per antonomasia. Il guerriero garetiano è la personificazione del classico guerriero. Addestrato nelle migliori accademie di combattimento, è esperto nell'uso delle più pesanti e letali armi.

Punti forti: resistenza

Punti deboli: scarsa difesa contro gli incantesimi

Thorwaliano

Specialità: Pirata

Si tratta di una figura di culto nel mondo di Aventuria. Con la sua lunga e folta chioma rossa, questi robusti abitanti della costa sono facilmente riconoscibili in qualsiasi lite da taverna.

Punti deboli: scarsa difesa contro gli incantesimi

Tulumide

Specialità: Meta-mago

I meta maghi sono capaci di manipolare la matrice mistica e sono annoverati tra i più potenti negromanti di Aventuria.

Punti forti: resistenza agli incantesimi

Punti deboli: scarse abilità sociali

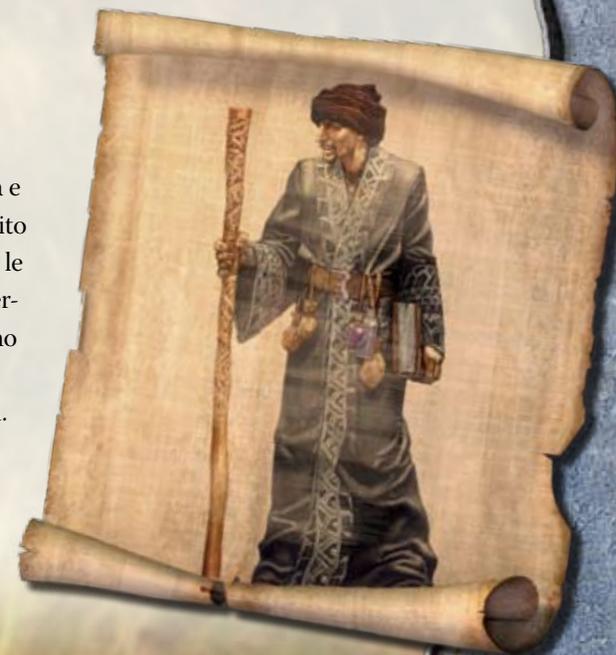
Nano

Specialità: Mercenario

I mercenari si formano in un'accademia e apprendono a commerciare in un esercito regolare prima di cominciare a vendere le proprie abilità al miglior offerente. I mercenari nani sono coraggiosi e si diletano con la gloria della battaglia, cosa che li rende molto popolari tra i propri clienti.

Punti forti: possono attaccare con entrambe le mani

Punti deboli: scarse abilità sociali





Tulamide

Specialità: Amazzone

L'amazzone appartiene ad una categoria di guerriere che hanno dedicato la propria vita alla dea Rondra e che ammirano virtù quali la disciplina e l'obbedienza. La loro grande dote non è la forza fisica ma l'agilità.

Punti forti: combattimento corpo a corpo

Punti deboli: talenti sociali

Elfo

Specialità: Esploratore

L'esploratore elfo è un artista della sopravvivenza. La magia è un suo dono innato, come per tutti gli elfi. Sono invincibili con armi come dardi e archi. Trascorrono lunghi periodi vagando per zone disabitate per evitare gli umani.

Punti forti: natura

Punti deboli: talenti sociali



Occidentale

Specialità: Ciarlatano

Il ciarlatano non ha superato la scuola di magia, dunque non dispone dell'intero repertorio di un mago. È un "incantatore di serpenti" e molto furbo nell'utilizzare le proprie abilità. Si distingue per il suo carisma e sa come difendersi con uno stocco.

Punti forti: agilità

Punti deboli: impacciato al di fuori dell'ambiente cittadino

Occidentale

Specialità: Avventuriere

L'avventuriere è cresciuto nei sobborghi della città, che rappresentano il suo mondo. È specializzato nell'arte del sopravvivere. Ha un gran talento nel conquistare la gente. I suoi punti forti sono il potere di persuasione ed il carisma.

Punti forti: aspetto gradevole

Punti deboli: goffo al di fuori dell'ambiente cittadino



In Drakensang i giocatori possono scegliere tra un totale di 20 archetipi. Qui ne presentiamo solo qualche esempio.

I PERSONAGGI DI DRAKENSANG

PERSONAGGI POPOLARI DI AVVENTURA

Avventura è piena di volti conosciuti. I libri di regole, i romanzi ed i moduli di avventure forniscono materiale a sufficienza per arricchire questo mondo fantastico. Gli avventurieri più audaci avranno l'opportunità di conoscere alcune delle figure più rilevanti del gioco realizzando le proprie missioni nel corso del loro viaggio per il paese.

Alcuni di essi sono vecchie conoscenze per il giocatore di The Dark Eye dato che appaiono nelle varie avventure.

Il Duca Growin di Ferdok:

Un aristocratico nano che dirige la prospera città di Ferdok. È un gran guerriero ed un saggio governante. Benché sia il duca di Ferdok, mostra poco interesse per questioni relative alle buone maniere e al galateo.



Rakorium Muntagonus:

Rakorium è un gran mago, anche se un po' eccentrico. Perfino i suoi amici più intimi lo considerano un folle. Attualmente è impegnato in una spedizione nelle Montagne di Kosh e potrà esserti di grande aiuto.



Grande Inquisitore da Vanya:

Uomo di gran potere, freddo, inflessibile e distante. Un crociato in una lotta contro un nemico che solo lui sembra vedere.



DRAKENSANG E L'ARTE DELLA GUERRA

ARSENALE



Spade

Questa categoria comprende tutte le armi di medie dimensioni la cui lama occupa tre quarti della lunghezza totale dell'arma. Le spade vengono impiegate per colpire e tagliare il nemico. I grandi spadaccini sono in grado di utilizzarle anche per bloccare gli attacchi del nemico.



Balestre

Come gli archi, basano la loro forza in una corda tesa. Le balestre e le altre armi della categoria si compongono di un'impugnatura, un grilletto ed un sistema di pulegge. A differenza degli archi, sono armi letali se sparate direttamente verso l'obiettivo.



Archi

Gli archi sono l'arma preferita dagli abitanti delle steppe, dei deserti e dei boschi. Elfi, orchi, abitanti delle praterie e nomadi sono molto conosciuti per i propri archi. Le dimensioni variano dai più compatti usati dai novadis ai più grandi preferiti dagli abitanti delle praterie.



Armi a distanza

Coltelli e daghe sono le armi da lancio più comuni. Tuttavia, non tutte le asce né tutte le daghe sono adatte per un combattimento a distanza. Solo le armi molto equilibrate e con un'impugnatura leggera riusciranno a raggiungere il loro obiettivo. La lancia è una delle armi da caccia più diffuse ad Aventura; ci fu persino un tempo in cui era utilizzata in tutti gli eserciti.





Bastoni

Appartengono a questa categoria tutte le armi usate con una sola mano e che causano danni mediante ripetuti colpi; per esempio, le asce con una lama larga, che causano danni colpendo e tagliando, come anche le mazze o i martelli. La lunghezza massima di tali armi è di un metro ed il peso massimo è di tre kili.



Sciabole

Si tratta di un'arma personale scelta da molti avventurieri. La sua durata e la sua lama ricurva a doppio taglio ne fanno la migliore arma per il combattimento corpo a corpo. Per via della ridotta lunghezza del suo filo si trova, insieme alle asce ed ai coltelli, nel gruppo delle armi piccole.



Spade a due mani

Appartengono a questa categoria tutte le spade il cui peso obbliga il guerriero a maneggiarle impiegando entrambe le mani. Benché siano armi distruttive, richiedono un maggiore sforzo da parte del guerriero, ragion per cui gli attacchi sono più lenti di quelli realizzati con le spade bastarde.



Scudi

Gli scudi vengono usati per attutire o arrestare gli attacchi dell'avversario. Sono costituiti da qualsiasi tipo di materiale, dai più semplici in legno agli scudi di metallo con decorazioni utilizzate dai guerrieri più esperti.



Armi ad asta

Tali armi hanno una lama molto corta ed un'impugnatura lunga. Questo tipo di lama serve sia a colpire che a pugnare. In certi casi queste armi dispongono di ganci per, ad esempio, far cadere da cavallo il nemico.

Armi da scherma

Sono armi dalla lama corta usate generalmente per pugnare. A volte hanno impugnature ornamentali o complesse else protettive. Sono molto eleganti e considerate armi molto moderne.



I NEMICI DI DRAKENSANG

MONSTRI E ALTRE TEMIBILI CREATURE

Linnorm

È un parente lontano del drago anche se molto più piccolo di quest'ultimo e con sei zampe. Non supera i quattro metri di altezza e vive in rovine, grotte e boschi.

Ameba gigante

Questa "palla di sebo ambulante" preferisce vivere in grotte oscure e umide. Si tratta di una creatura completamente stupida ma temibile poiché non cederà mai alla sua vittima quando avrà deciso di attaccare.

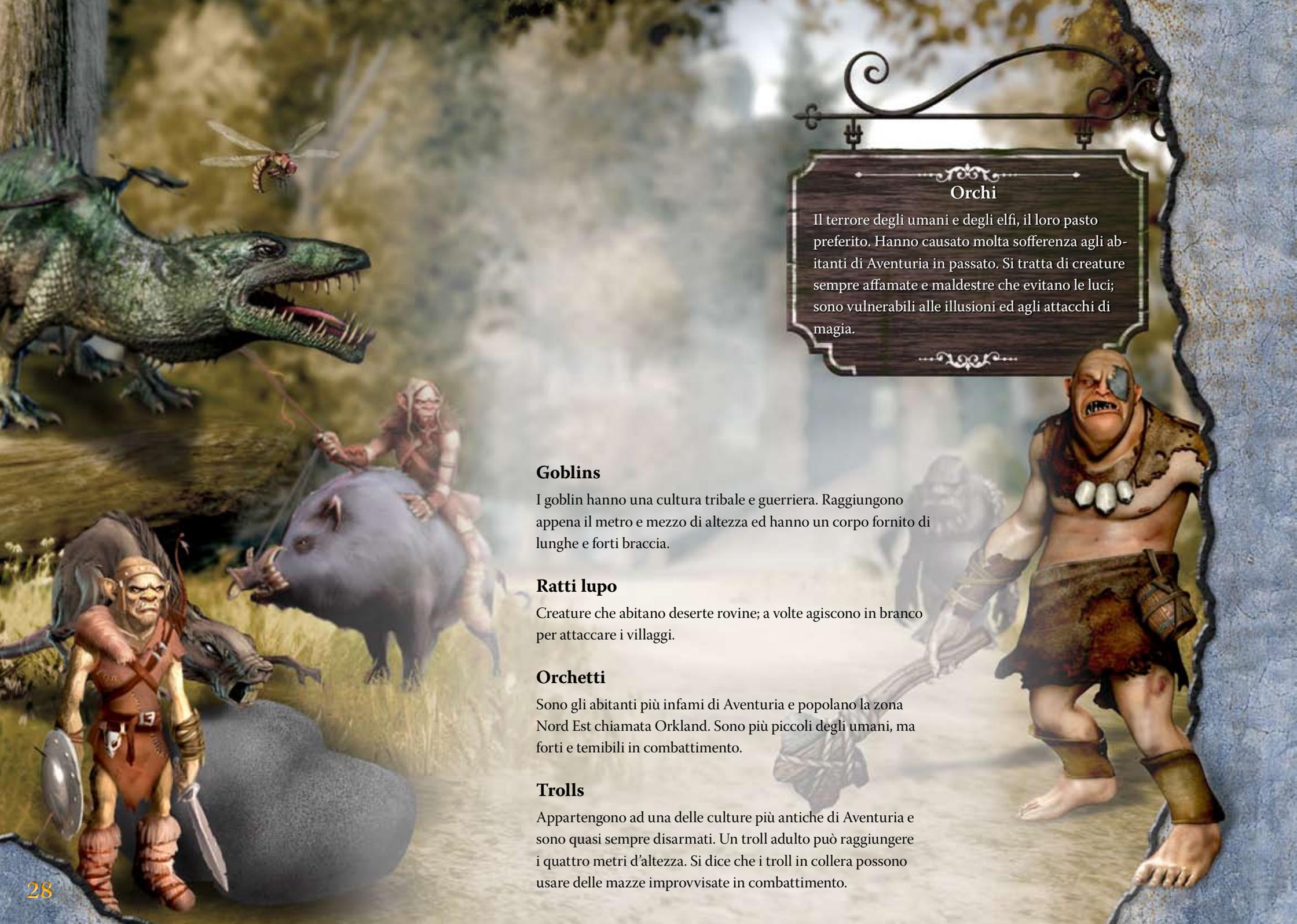
Non morti

Cadaveri putrefatti dall'orribile aspetto, tornati in vita. Si muovono in modo goffo e possono attaccare solo con le proprie mani (sempre che le abbiano ancora). Sono capaci di trasmettere spaventose malattie.

Scheletri

Mediante la negromanzia è possibile invocare scheletri equipaggiati con oggetti di metallo e armi.





Orchi

Il terrore degli umani e degli elfi, il loro pasto preferito. Hanno causato molta sofferenza agli abitanti di Aventuria in passato. Si tratta di creature sempre affamate e maldestre che evitano le luci; sono vulnerabili alle illusioni ed agli attacchi di magia.

Goblins

I goblin hanno una cultura tribale e guerriera. Raggiungono appena il metro e mezzo di altezza ed hanno un corpo fornito di lunghe e forti braccia.

Ratti lupo

Creature che abitano deserte rovine; a volte agiscono in branco per attaccare i villaggi.

Orchetti

Sono gli abitanti più infami di Aventuria e popolano la zona Nord Est chiamata Orkland. Sono più piccoli degli umani, ma forti e temibili in combattimento.

Trolls

Appartengono ad una delle culture più antiche di Aventuria e sono quasi sempre disarmati. Un troll adulto può raggiungere i quattro metri d'altezza. Si dice che i troll in collera possono usare delle mazze improvvisate in combattimento.



Colonna sonora

El successo di un gioco di ruolo risiede nel suo ambiente, e la musica è essenziale per riuscire a ricrearlo. Per tale ragione, solo in seguito ad un gran lavoro è stato possibile creare una colonna sonora emozionante ed avvolgente per Drakensang: The Dark Eye.

Radon Labs e dpt affidarono a Dynamedion, studio specializzato in musica per videogiochi, la creazione della colonna sonora di Drakensang. Il risultato è semplicemente spettacolare. La musica ricorda le opere medievali; gli spartiti, gli strumenti e le melodie corali, combinate con la drammaturgia cinematografica, dotano il videogioco di un ritmo emozionante.

Localizzazione

Il processo di localizzazione di Drakensang è stato colossale tanto quanto il gioco:

- *Mezzo milione di parole.*
- *300 personaggi con voce e personalità propria.*
- *160 ore di studio di doppiaggio.*
- *10.000 file trattati in post-produzione...*

Per collocarlo in prospettiva, un processo tre volte superiore a quello di *Runaway 2*, fino ad ora il progetto di localizzazione più ambizioso mai realizzato da FX Interactive.

LO SVILUPPATORE

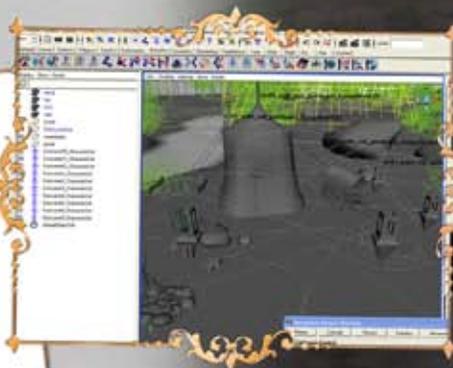
RADON LABS / DTP

Il processo di sviluppo di The Drakensang: Dark Eye è durato quasi tre anni. Benché sia stato sviluppato in Germania, il sistema di gioco di ruolo è stato ideato puntando a mercati internazionali.

Drakensang fu realizzato dal prestigioso studio di sviluppo Radon Labs, fondato a Berlino nel 1990. Attualmente possiede una seconda sede a Halle con 90 impiegati.

The Drakensang: Dark Eye è stato prodotto con il generoso appoggio di MDM (fondi capitale di rischio) e 40 appassionati giocatori di ruolo, programmatori, disegnatori e artisti grafici e tester degli studi Radon Labs in collaborazione con i reparti di produzione, localizzazione e marketing di dtp di Amburgo.

Saranno lanciate versioni localizzate di Drakensang in Europa, America e Asia.



DRAKENSANG

Un'edizione di lusso



Un'edizione totalmente in italiano, con un completo manuale a colori ed un'esclusiva mappa con localizzazioni e indizi essenziali per addentrarti con successo nel mondo fantastico di Aventura.



Mitteldeutsche
Medienförderung



RADON
LABS



The Dark Eye: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG.
Creato e sviluppato da Radon Labs GmbH. Tutti i diritti riservati.
The Dark Eye pubblicato su licenza di Chromatrix GmbH.
The Dark Eye è un marchio registrato di Significant Fantasy GbR.
Tutti i nomi, marchi, marchi registrati e loghi appartengono
ai rispettivi proprietari.