

I PROTAGONISTI DI “LE CHIAVI DI ARIANKA”

LISTA DEI PNG PIÙ SIGNIFICATIVI DELLA STORIA

La seguente lista di PNG della pluriennale campagna “Le Chiavi di Arianka” è stata concepita al fine di facilitare la lettura dei riassunti e della cronologia. In seconda analisi, essa può risultare utile anche nel favorire la comprensione della trama e nel renderla più familiare ai giocatori, fatto assai importante alla luce del tempo trascorso dalle prime sessioni, risalenti all'estate 1996.

I PNG sono stati selezionati sulla base di due criteri: rilevanza all'interno della trama e/o contatto significativo con i PG; per questa ragione, taluni PNG possono non aver interagito con i PG o averlo fatto soltanto in maniera superficiale.

Nella lista, i PNG sono riportati secondo l'ordine cronologico della storia, ordine che può talvolta non coincidere con quello di apparizione nello svolgersi delle sessioni di gioco. Accanto ai nomi, sono indicati la razza e la carriera al momento dell'incontro, così come è apparsa agli occhi dei PG e non necessariamente come è in realtà. Viene, infine, fornito un trafiletto di identificazione del personaggio, contenente la descrizione o le ragioni dell'incontro con il party. Il simbolo † indica che il PNG è morto o che è possibile ritenerlo tale.

INTRODUZIONE.

Knut Manogrossa. *Nano, Studente di medicina.* Convince Ismael von Dejik e Carimba Tarm a raggiungere la roccaforte di Dumbrab, per lavorare con i nani fuorilegge.

Gorin Spezzagoblin. *Nano, Capo fuorilegge.* Comanda i nani fuorilegge di Dumbrab.

Ragni Ketilsson. *Nano, Capo fuorilegge.* Vice di Gorin Spezzagoblin, assieme a Orange Unicorn, è la spalla più fidata del capo. †

Mordin Bloccasangue. *Nano, Medico.* È il chirurgo di Dumbrab.

Brundi. *Nano, Fuorilegge.* Mostra la roccaforte ai nuovi arrivati.

Lilli Pelopiede. *Mezzadonna, Mulattiera.* Cuoca e addetta alle bestie di Dumbrab, stringe amicizia con Carimba Tarm.

Gloin Sputafuoco. *Nano, Cannoniere.* Servendo il cannone di Dumbrab, contribuisce a ritardarne la caduta.

Cavaliere Helmut von Bildhofen del Middenland. *Umano, Nobile.* Comandante delle forze imperiali assedianti, lancia l'ultimatum a Gorin Spezzagoblin.

Capitano Moritz Sartirani di Miragliano. *Umano, Capitano mercenario.* Guida la prima ondata contro la roccaforte.

Ernst-Rolf Anderssen dello Stirland. *Umano, Templare.* Affianca il Cavaliere von Bildhofen nell'offerta di resa.

Sigmund Schön. *Umano, Elementalista.* Offre riparo in una caverna a Ismael von Dejik e Knut Manogrossa. †

Bolco Tronfincuore. *Mezzuomo, Soldato.* Fa mettere ai ferri Alexei Stark nel campo imperiale.

Pelerin. *Elfo dei boschi, Servo.* È al servizio di Filwing Shasthincoran. †

Has Malane. *Elfo dei boschi, Danzatore di guerra.* Incontra Filwing Shasthincoran in Laurelorn e gli spiega la propria missione.

Jimmi Baccabuona. *Mezzuomo, Fuorilegge.* Libera Orange Unicorn dai suoi carcerieri, durante il trasferimento dalle miniere di Atreburg.

Thorin di Zhufbar. *Nano, Mercenario.* Propone a Orange Unicorn l'arruolamento nei mercenari di Bogenhafen.

Wolmar Fritzsson. *Umano, Cacciatore di streghe.* Cattura e interroga Alexei Stark, in prossimità del nido dell'ippogrifo, spiegandogli le ragioni della sua presenza sulle Montagne Grigie.

Taalsson. *Umano, Elementalista.* Recupera il libro "Le chiavi di Arianka" da Wolmar Fritzsson, liberando un elementale di pietra.

Rip Coldridge. *Umano, Bandito.* Attacca la Compagnia delle chiavi poco prima di Suss-Hugel, ma viene respinto.

Odragun "Il celeste". *Umano, Mago.* Assolda i fratelli Narbe per un lavoro, che consiste nel raccogliere informazioni su di un gruppo di avventurieri.

Golan Riccionaso. *Gnomo, Studente.* Indica alla Compagnia la strada per una comunità gnomica sulle Montagne Grigie.

Belagol Sfogliolibri. *Gnomo, Sapiente.* Si unisce alla Compagnia dopo averla messa alla prova, indirizzandola verso Nuln.

PARTE I.

Heinrich e Otto Blisten. *Umani, Cocchieri.* Trasportano la Compagnia delle chiavi da Ubersreik a Nuln.

Epicus Kargansson. *Nano, Ammazzagiganti.* Cerca di contattare i fratelli Narbe alla locanda "Al ferro battuto", senza riuscirci.

Jeremi. *Umano, Intrattenitore.* Delizia la Compagnia con alcuni giochi di prestigio.

Sara Kreitz. *Umana, Contadina.* È una povera mutante in fuga con la famiglia.

Jus Topfer. *Umano, Guardastrada.* Consiglia alla Compagnia di stare alla larga dal villaggio di Ruhfurt.

Peter Segeldofer. *Umano, Oste.* È l'oste della locanda "Caldo focolare", da cui sparisce Filwing Shasthincoran.

Giovanni Scalpelli. *Umano, Giocatore d'azzardo.* Cerca di fregare la Compagnia alla locanda "Famiglia Schumann", ma finisce male. †

Samuel Brass. *Umano, Cacciatore di taglie.* Vuole catturare Orange Unicorn. †

Oflodor Camorti. *Umano, Alchimista.* Ospita la Compagnia alla locanda "Helsteel" di Nuln.

Tantum Grin. *Nano, Cacciatore di taglie.* Contribuisce alla cattura di Orange Unicorn nella locanda di Oflodor Camorti.

Hargin Pelledoca. *Gnomo, Buffone.* Amico di Belagol Sfogliolibri, lavora alla Grancorte di Nuln e aiuta la Compagnia a incontrare Padre Udo.

Bruno "Stortaossa". *Umano, Torturatore.* Tortura Orange Unicorn per conto di Wolmar Fritzsson.

Gandalf. *Umano, Mago.* All'Università di Nuln, si diletta nella produzione di armi magiche.

Bage Helzan. *Umano, Esploratore.* È il proprietario di una ricca carovana di merci giunte dall'Arabia.

Abdulla Razim Mohammed Allan Aman. *Umano, Schiavo.* Viene acquistato da Rutger Stark alla carovana di Bage Helzan.

Mundri Dimzadsson del culto di Grungni. *Nano, Iniziato.* Confessa Orange Unicorn, prima della sua presunta esecuzione.

Ar Ultric. *Umano, Chierico.* Giunge inaspettatamente a Nuln per affari urgenti.

Moritz Hauslich. *Umano, Ciambellano.* Accoglie la Compagnia al palazzo di Nuln.

Har-Irllan Dolcesuono. *Elfo dei boschi, Menestrello.* Intrattiene la Compagnia a palazzo, prima dell'appuntamento con Padre Udo.

Padre Udo del culto di Verena. *Umano, Chierico.* Legge alla Compagnia il contenuto del libro "Le chiavi di Arianka".

Alfred Messmayer. *Umano, Templare.* Arresta la Compagnia per ordine di Ar Ulric.

Capitano Andreas von Liebewitz. *Umano, Nobile.* Interroga i fratelli Narbe, dopo la loro liberazione dagli uomini di Wolmar Fritzsson.

Padre Magnus del culto di Morr. *Umano, Chierico.* Convince Edgar Narbe a restare con lui.

Waldemar Sorger. *Umano, Medico.* Cerca di salvare Sigmund Schön dall'attacco di cuore.

Grancontessa Emmanuelle von Liebewitz. *Umana, Nobile.* Appare in pubblico per assistere alle esecuzioni.

Vladimir "Il gigante" Rotazov. *Orco, Campione della legge.* Viene sconfitto da Orange Unicorn, grazie all'aiuto di Carimba Tarm.

PARTE II.

Wilhelm "Faccia scura". *Umano, Taglieggiatore.* Insegna il mestiere a Carimba Tarm. †

Padre Otto del culto di Ulric. *Umano, Chierico.* Ospita Wolf Narbe al tempio di Nuln e lo aiuta ad imparare a leggere.

Thomas "Ferro rovente". *Umano, Torturatore.* Lavora con Rutger Stark a Caroburg.

Generale Wilhelm von Liebewitz. *Umano, Militare.* Assolda i membri rintracciati della Compagnia delle chiavi, per conto della Grancontessa von Liebewitz.

Bimbo di Graushaf. *Mannaro, senza carriera.* Fa parte della famiglia di mannari che si è impossessata del villaggio.

Cret-Osh "Testa di fungo". *Goblin delle tenebre, Shamano.* Viene liberato dalla Compagnia nei sotterranei di Graushaf.

Franz Furburg. *Umano, Guardastrada.* Consegna a Orange Unicorn un lasciapassare e un pacchetto.

Theodor Mennet. *Umano, Guardacaccia.* Lavora in un bosco vicino alle Montagne Grigie.

Jasmine e Nicolette Ifferre. *Umane, Venditrici ambulanti.* Cercano di unirsi alla Compagnia, forti del loro indubbio fascino, ma inutilmente.

Bernardo Oglo Tarm. *Mezzuomo, Servo.* Lavora alla locanda "Francois Gringoire lo scapestrato", è cugino di Carimba Tarm.

Paul Cambert. *Umano, Agitatore.* Sobilla i fuggiaschi bretoni di Ubersreik.

Graf Sigismund von Jungfreud. *Umano, Nobile.* Incita gli abitanti di Ubersreik alla resistenza contro i Goblin.

Fan Pel. *Elfo dei boschi, Guida.* Consegna alla Compagnia l'anello magico di Has Malane.

Gotrek Gurnisson. *Nano, Ammazzatroll.* Irrompe nella locanda "Al ferro battuto", con il suo compagno Felix Jager.

Gingor. *Nano, Cercatore d'oro.* Vende alla Compagnia una mappa di Pidra Fingur.

Grumbli. *Nano, Mercenario.* Si unisce alla Compagnia per addestrarne i membri all'uso delle armi.

Ander Pust. *Umano, Cultista.* Assale la Compagnia, evocando una bestia di Nurgle. †

Reinhald Heydrich alias Zordos. *Umano, Negromante.* Viene scoperto mentre evoca alcuni non-morti.

Joachim Foss. *Umano, Apprendista mago.* È l'assistente di Zordos.

Skrat. *Skaven, Incensiere.* Comanda gli uomini ratto insediati a Dunkelberg.

Franz Benignus. *Umano, Usuraio.* Tende una trappola alla Compagnia per conto di Bruno "Stortaossa". †

Madre Holga del culto di Shallya. *Umana, Chierica.* Salva Carimba Tarm dalla Febbre verde.

Barone Jon von Ribbentrop. *Umano, Militare.* Giunge con il reggimento "Duca Hermann" per riportare l'ordine a Dunkelberg.

Leonid Zimmerman. *Umano, Scassinatore.* Accusa la Compagnia nel processo di Dunkelberg. †

Hans Göteborg. *Umano, Messaggero imperiale.* Intercede presso i giudici e fa liberare la Compagnia.

Igor Stanislao Kepler. *Umano, Studioso.* Si unisce alla Compagnia per raggiungere le Maletterre. †

Kurt Langer. *Umano, Spia.* Capo delle guardie del Cavalier von der Ybach, è un infiltrato di Wolmar Fritzsson. †

Cavaliere Hermann Paulus von der Ybach. *Umano, Nobile.* Viene ucciso da Igor Kepler a causa della sua indole caotica. †

Peter Vossen. *Umano, Militare.* Scorta la Compagnia nel Wissenland.

Mamma Janira. *Umana, Zingara.* Predice il futuro a Durin da Carak Azul.

Patrick von Papen. *Umano, Consigliere.* Accoglie la Compagnia al palazzo di Wissenburg.

Conte Werner-Paul del Wissenland. *Umano, Nobile.* Ospita e festeggia la Compagnia.

Baronessa Nicolette del Wissenland. *Umana, Nobile.* È la bellissima figlia primogenita del Conte.

Bedrich Jegermann. *Umano, Musicista.* Dirige un concerto al teatro Liadriel.

Karin. *Umana, Serva.* Chiede aiuto alla Compagnia per la propria padrona.

Isabelle del Wissenland. *Umana, Nobile.* Secondogenita del Conte, viene liberata dalla Compagnia.

Reginald Croft. *Umano, Barcaiole.* Con il battello Berhümt, trasporta la Compagnia fino a Buchstein.

Patrick Van Rotlar. *Umano, Marinaio.* Lavora sul Berhümt.

Tongur. *Nano, Fuorilegge.* Scambia qualche parola con Carimba Tarm alla locanda "Il ventre rigonfio" di Pfeildorf.

Saphirio. *Umano, Cultista.* Pedina Igor Kepler per conto di una setta di seguaci di Tzeentch. †

Bernhardt Dampfer. *Umano, Barcaiole.* Comandante della Maria Borger, ha dei malati a bordo.

Graf Orlok. *Vampiro, Nobile.* Infesta la Maria Borger, fino a quando s'imbatte nella Compagnia. †

Oxek "Frantumacrani". *Caotico, Guerriero.* Attacca la Compagnia a una chiusa sul Reik con altri seguaci di Khorne. †

Mordek Gloinsson IV "Lo sventraorchi". *Nano, Chierico.* Rivela a Orange Unicorn la propria missione, iniziandolo ai precetti del culto di Ostracon.

R'ilyeth Otrd'Il Groodkhoff. *Demone, Signore dei teschi.* La Compagnia s'imbatte nella sua evocazione nel Bosco di Gortach. †

Ottone von Manstein. *Umano, Demnologo.* Figlio del Marchese von Manstein, assiste divertito ad uno scontro tra goblin e imperiali.

Gunther. *Umano, senza carriera.* È il pazzo che vive nel Passo Fuoco Nero.

Duca Osvald Trobepierre. *Umano, Nobile.* Concede udienza alla Compagnia poco prima di una battaglia. †

Al-chem. *Umano, Consigliere.* Assiste in silenzio all'udienza.

Marchese Kurt von Manstein. *Umano, Nobile.* Sfida il Duca Trobepierre allo

scontro finale per il dominio della Rada di Yvrienne.

Bodag Succhiaviscere. *Orchetto, Capoguerra.* Guida i goblinoidi alleati del Marchese von Manstein. †

Selene. *Umana, Veggente.* Pone un indovinello a Durin da Carak Azul.

Principe Antoin Volè de Lavignac. *Umano, Nobile.* Ospita Filwing Shasthincoran nel proprio castello.

Bertrand Massen. *Umano, Mago.* Comanda l'esercito del Cavaliere de la Soncrassy nell'assedio di castello Lavignac.

Conte Paulus von der Ybach. *Caotico, Nobile.* Dona ad Alexei Stark armi e rifornimenti, pur conoscendone la meta. †

Davro Dassen. *Caotico, Guerriero.* È il braccio destro del Conte.

Fabrizio Calcaterra. *Umano, Consigliere.* Introduce Filwing Shasthincoran e Ismael von Dejik a palazzo del Duca Silvano.

Duca Silvano da Miragliano. *Umano, Nobile.* Invita a cena Elenoire d'Aquiten e Filwing Shasthincoran.

Padre Alfio del culto di Morr. *Umano, Chierico.* Discute animatamente con Wolf Narbe.

Elmo Straach. *Umano, Guardia.* È addetto alle celle dei Draghi del torneo.

Zacarias Malvina. *Umano, Negromante.* Controlla armi e armature degli iscritti al torneo.

Aleksandros Metralopulos. *Umano, Templare.* Uccide Alexei Stark durante il torneo. †

Elisa Ziegler del Gorgonland. *Umana, Campionessa della legge.* È battuta da Orange Unicorn dopo una durissima lotta. †

Silente. *Spettro dei tumuli, Guerriero.* Avverte Durin da Carak Azul della minaccia di un veleno. †

Furgar da Barak Varr. *Nano, Mercante.* Vende alcuni oggetti e regala un cocodrillo alla Compagnia.

Mathieu Arvisse. *Umano, Contadino.* Consegna a Elenoire d'Aquiten il diario del padre.

Kleber. *Umano, Barcaiolo.* Traghetta la Compagnia da una sponda all'altra del Fiume Sangue. †

Armande de Baljac. *Umano, Cavaliere errante.* È diretto a Karak Azgal con lo scudiero Luc.