# Campagna di Tepesti campagna

Nota anche come Il Volo del Corvo. Serie di avventure ambientate nelle lontane terre del Voivodato di Tepesti, un territorio isolato e inospitale che si trova alle propaggini orientali del Regno Santo di Alkmaar.

## Le Antiche Pagine di Tepesti

In attesa del loro inserimento all'interno della *Cyclopedia*, alcune informazioni sulla Campagna possono essere recuperate consultando le Antiche Pagine dedicate a Tepesti. Informazioni agguntive sull'ambientazione relativa al Regno di Alkmaar possono essere recuperate consultando le Antiche Pagine dedicate al Regno di Alkmaar e alla Campagna di Havel.

## Presentazione della Campagna

Dimenticate le risaie di Havel e le fratine dei Cavalieri: Tepesti è una terra dimenticata tanto dagli uomini che dal Dio dell'Alba, distante dalle rotte commerciali e militari, nelle mani di una nobiltà dispotica e incontrastata.

Dopo la conclusione del lungo e pericoloso prologo, sta per avere inizio la campagna vera e propria, che vedrà per il momento le vicende di cinque personaggi, i quattro protagonisti del prologo (Ladimir, Burian, Grun e Vanjar) e di un nuovo e misterioso personaggio.

## Informazioni tecniche per i giocatori

I personaggi vengono creati con il nuovo metodo dei 2000 punti di partenza, secondo la scala dei costi presente sulla scheda modificata per Tepesti. Vengono inoltre testate alcune regole alternative, da utilizzare in sostituzione della regolamentazione ufficiale.

- *Regole sul combattimento e gruppi delle armi*
- *Regole sul curare e sulle erbe officinali*

**Note**

Se ne conserviamo ancora traccia, sarebbe opportuno completare la voce inserendo le regole alternative utilizzate all'epoca.