DUNGEONS & DRAGONS® AMBIENTAZIONE

FORGOTTEN REALMS®

GREENWOOD, REYNOLDS,
WILLIAMS, e HEINSOO

indice

Introduzione 4
La terra di Faerûn 5
Gli abitanti 5
Un mondo di magia 6
La campagna di FORGOTTEN REALMS. 6

Capitolo 1: Personaggi 8
Creare un personaggio di FORGOTTEN REALMS 8
Razze dei personaggi 8
Classi dei personaggi 8
Regioni dei personaggi 8
Abilità basate sulle regioni 9
Nuovi talenti 9
Razze di Faerûn 9
Regioni dei personaggi 27
Talenti 33
Descrizione dei personaggi 38
Religione 38
Statistiche di base 39
Classi di prestigio 39
Adepto ombra 39
Agente divino 41
Arcimago 41
Campione divino 43
Cavaliere dei draghi purpureo 44
Devoto arcano 45
Discepolo divino 46
Esploratore arpista 47
Gerofante 48
Hathran 49
Ladro di Gilda 50
Maestro delle Rune 51
Mago rosso 52

Capitolo 2: Magia 54
La Trama 54
Magia selvaggia 54
Magia morta 56
Fuoco magico 56
Conoscenza segreta 57
La trama d'ombra 57
Alta magia elfica 58
Magia runica 58
Circoli magici 59
Portali 59
La qualità dei portali 59
Portali insoliti 60
Costruire portali 61
Incantesimi di Faerûn 62
Domini dei Chierici 62
Descrizioni degli incantesimi 66

Capitolo 3: Vita nel Faerûn 76
Il tempo e le stagioni 76
Il giorno e la notte 76
Le ore del giorno 76
Il calendario di Harptos 76
Il calcolo degli anni 77
Conoscere i territori 78
Clima 78
Flora e Fauna 79
Casa e focolare 80
Governo 80
Città e campagna 81
Classe e posizione sociale 82
Famiglia 83
Istruzione 83
Avventurieri 83
Linguaggio 84
Moneta e commercio 85
Lavoro 86
Agricultura e industria 87
Viaggiare 90
Commercio 90
Valuta 91
La magia nella società 92
L'arte 92
Religione 93
Oggetti magici 94
Artigianato e ingegneria 94
Fortificazioni 94
Navi 95
Equipaggiamento 95

Capitolo 4: Geografia 98
Esplorare il Faerûn 98
Le terre centrali 98
Per il Dungeon Master 98
Anauroch 99
Antichi imperi 103
Chessenta 103
Mulhorand 104
Unther 106
Cormyr 109
Costa del drago 113
Il Goldo di Vilhon 117
Chondath 118
Sespech 120
Turmish 122
L'irraggiungibile Est 123
Aglarond 123
La grande valle 125
Impiltur 126
Rashemen 127
Thay 129
Thesk 133
Lago dei Vapori 134
Il Mare della Luna 136
Il Nord 142
La costa della Spada settentrionale 142
La frontiera selvaggia 144
La grande Foresta 147
Marche d'Argento 150
Waterdeep 155
Penisola di Chult 159
Chult 159
Tashalar 161
Regni delle Isole 162
Evermeet 162
Isole Moonshae 164
Isole Nelanther 165
Sembia 167
Il Sottosuolo 170
Lo splendente sud 173
La Grande Crepa 174
Halruaa 176
Luiren 177
Lo shaar 179
Terre Centrali Occidentali 181
Terre dell'Intrigo 188
Amn 189
Calimshan 190
Tethyr 192
Le terre dell'orda 194
Terre Fredde 195
Damara 195
Narfell 197
Vaasa 198
Le Valli 199
La mentalità delle Valli 199
Il patto delle valli 200
Il consiglio delle valli 200
Un mare di guai 202
Archendale 202
Battledale 203
Cormanthor 206
Daggerdale 210
Deepingdale 211
Featherdale 212
Harrowdale 214
High dale 215
Mistledale 216
Scardale 218
Shadowdale 220
Tasseldale 223
Il Vast 224
Oltre Faerûn 225
Kara-Tur 225
Maztica 226
Zakhara 226
Il Mare della Notte 226
Selûne 226
Gli araldi dell'alba 227
I cinque viandanti 227

Capitolo 5: Divinità 228
Il culto delle divinità 228
Divinità Patrone 228
Peccati e punizioni 228
Cambiare divinità 229
Pantheon 229
Modello delle divinità 229
Azuth 232
Bane 233
Chauntea 234
Cyric 235
Eilistraee 236
Gond 237
Helm 238
Ilmater 238
Kelemvor 239
Kossuth 240
Lathander 240
Lolth 241
Malar 241
Mask 242
Mielikki 242
Mystra 242
Oghma 243
Selûne 244
Shar 245
Shaundakul 246
Silvanus 247
Sune 247
Talos 248
Tempus 248
Torm 248
Tymora 249
Tyr 249
Umberlee 250
Uthgar 250
Waukeen 251
Cosmologia di Toril 252
I piani esterni 252
Ao 254
L'aldilà 254
Creature dei piani esterni 255

Capitolo 6: Storia 256
Creazione del Mondo 256
La Prima Ascesa 257
I nuovi arrivati 257
La Guerra delle Corone 257
Netheril 257
La pergamena di Nether 257
L'assalto Phaerimm 257
Gli imperi caduti 258

Indice

Gli antichi imperi 259
Le guerre del portale orchesco 259
Il lungo declino 259
Calimshan 259
L'ascesa Chondath 259
Ere di unità e dissoluzione 260
Il periodo dei disordini 260
L'Orda Tuigan 261
Anni Recenti 261
Cronologia Abbreviata 262

Capitolo 7: Organizzazioni 268
Alleanza dei Lord 268
Arpisti 269
Coltelli di Fuoco 271
Culto del Drago 272
Enclave di Smeraldo 272
Gilda di Xanathar 273
Maghi Rossi 273
Malaugrym 275
Popolo del Sangue Nero 276
Sette Sorelle 277
Tenebre 277
Zhentarim 277

Avventura: Il Colore dell'Ambizione .. 280

Capitolo 8: Dar Vita ai Reami 284
Personaggi 284
Razze aggiuntive di PG 284
Livelli di mostri 284
Creare personaggi di livello superiore al 1° 285
Divinità patrone 286
Regole opzionali 286
Condurre il gioco 287
Calcolo del tempo 287
Terreno e movimento 287
Altre risorse 288
Dungeons famosi di Faerûn 289
Campagne 293
Creazione del mondo 294
Ricompense 295
Assegnare punti esperienza 295
Gemme di Faerûn 295
Pergamene 297

Avventura: Ossa Verdi 298

Capitolo 9: Mostri 304
Animali 304
Beholder, Tiranno della Morte 305
Dracolich 306
Gargoyle, Kir-Lanan 308
Rothé 309
Tenebra 310

Indice Analitico 312
Playtester 316

Mappe:
Mappa dei Talenti regionali 28
Calendario di Harptos 77
Risorse commerciali e risorse 88
Confini Politici 100
Tharc di Thay 130
Il Nord 154
Evermeet 163
Nimbral 167
Le Valli 201
Ashabenford 217
Toril 227
Cosmologia dei Reami 253
Tana di Azurphax 301

Riquadri:
Come convertire i personaggi base di D&D in personaggi di Forgotten Realms 9
Gente di Faerûn 10
Nomi Faerûniani 12
La ritirata, e dopo 14
Gli orchi e la loro stirpe 16
Razze potenti 20
Strumenti Faerûniani 21
Circoli Druidici 23
Ordini Monastici 25
Ordini Speciali dei Paladini 26
Rune Magiche 26
Le Rune magiche e la Maledizione di Mystra 27
Mystra e la Trama 55
La storia del fuoco magico 56
Il Magister 57
Clima di Waterdeep 79
Titoli e appellativi 82
I crucci dei potenti 84
Maestri e apprendisti 92
Tchazzar 103
Il drago purpureo 113
I draghi della costa del drago 114
Gaulauntyr "Linguagloriosa" 121
Terminologia Zhent 139
I barbari Uthgardt 145
Dove camminano gli dei 148
I nuovi colonizzatori 151
Le armi di Chult 159
Una leggenda della giungla: l'Uluu Thalongh 160
I mari del Faerûn 164
Il lato oscuro della Sembia 168
Viaggiare nel Sottosuolo 170
La condanna di Araoundor 173
Chi ha creato la Grande Crepa 174
Eldenser, il verme che si nasconde nelle Lame 185
Navi fantasma 192
Il ghiacciaio del verme bianco 195
Le Valli perdute 200
Guida alla Valli 202
Tra uno Scudiuniti e l'altro 204
Aencar, il re incappucciato 205
Gli Eletti di Mystra 243
Come Maulaugadorn apprese l'Arte 244
Alorgoth, il portatore di rovina 246
Il conteggio degli anni 256
Imperi perduti 262
Il significato della spilla 270
Personaggi superiori al 20° livello 285
Le Sale infestate di Eveningstar 295

Tabelle:
1–1: Conversione delle Divinità 9
1–2: Esperienza necessaria per il LEP 20
1–3: Divinità principali delle regioni 22
1–4: Regioni dei personaggi 29
1–5: Talenti 32
1–6: Famigli migliorati 34
1–7: Adepto d'ombra 40
1–8: Agente divino 41
1–9: Arcimago 42
1–10: Campione divino 43
1–11: Cavaliere dei draghi purpurei 44
1–12: Devoto arcano 45
1–13: Discepolo divino 46
1–14: Esploratore arpista 47
1–15: Gerofante 48
1–16: Hathran 49
1–17: Ladro di Gilda 50
1–18: Maestro delle Rune 51
1–19: Mago Rosso 53
2–1: Effetti di magia selvaggia 55
2–2: Malfunzionamento dei portali 61
3–1: Il Calendario di Harptos 77
3–2: Lingue vive 85
3–3: Oggetti comuni 96
3–4: Oggetti speciali 97
3–5: Armi 97
5–1: Pantheon Faerûniano 228
5–2: Pantheon Mulhorandi 232
5–3: Pantheon Drow 232
5–4: Pantheon Nanico 234
5–5: Pantheon Elfico 234
5–6: Pantheon Gnomesco 236
5–7: Pantheon Halfling 236
5–8: Pantheon Orchesco 236
8–1: Avventurieri mostruosi comuni 284
8–2: Terreno e movimento via terra nel Faerûn 288
8–3: Gemme 295
8–4: Pergamene di incantesimi arcani 297
8–5: Pergamene di incantesimi divini 301

Nelle pagine che seguono vi attende la guida alla terra di Faerûn. Leggendole con attenzione scoprirete molte informazioni sui suoi splendori, sulle sue opportunità e sui suoi pericoli, più di quante ne otterreste in un anno di viaggi perigliosi. Sono molti gli avventurieri che dovrebbero informarsi così bene prima di mettersi in viaggio per i reami selvaggi e pericolosi. Se così fosse, molti di più rimarrebbero in vita per raccontare le loro storie.

Il mio nome è Elminster di Shadowdale, da alcuni chiamato il Vecchio Saggio, e da altri chiamato con nomi e modi ben peggiori. Ho percorso le strade di questi reami per più di mille anni. E tuttavia non sono certo il più vecchio, il più saggio o il più potente a camminare sul suolo di Faerûn con i miei logori stivali... questo è senz'altro vero. Ma se ascolterete la lunga storia delle mie imprese saprete con precisione per cosa combatto e chi sono davvero. E conoscere se stessi è una cosa rara e meravigliosa. Voi sapete per cosa combattete?

Pensateci bene, mentre io mi metto a chiacchierare e vi illustro gli splendidi paesaggi di queste terre, come le grandi onde verdi che si infrangono sulle rocce di Monte Waterdeep, che emerge dal tumultuoso e gelido Mare delle Spade. Lasciate che vi parli delle meraviglie di cui narrano tutti i bardi sotto i cieli stellati di ogni angolo dei reami. Lasciate che vi parli delle stelle incantate e del bagliore lunare celeste che risplende nelle chiome delle donne elfiche, delle loro spalle nude argentate, mentre danzano tra gli alberi della Grande Foresta... proprio mentre gli spettri dei loro perduti confratelli danzano sotto la luna nelle rovine di Myth Drannor infestate dai demoni.

Lasciate che vi parli della frenetica e popolosa Waterdeep, delle meravigliose torri di Silverymoon e di altre cento città orgogliose, piene di carri, lanterne, vicoli bui e fogne scroscianti, di intrighi, di fatiche e di ricchezze. Lasciate che vi sussurri dei mondi sotterranei, del Sottosuolo, un mondo di caverne senza luce dove elfi crudeli dalla pelle d'ossidiana, mind flayer risplendenti di luce purpurea e cose ancora peggiori si danno battaglia sotto i nostri piedi, e dove le gemme nascono in fornaci talmente roventi che la roccia scorre liquida come un fiume.

Ascoltate le mie storie di vecchi incantesimi in tombe dimenticate o indicate da pietre verticali e portali che con un singolo passo vi conducono oltre mezzo Faerûn. Attenti ai gelidi artigli che si protendono dalle ombre, o ai cortigiani altezzosi rivestiti di gioielli le cui lingue mielose e le cui trame contorte si rivelano assai più letali di qualsiasi artiglio d'acciaio. Ascoltate le storie di luoghi selvaggi in cui i draghi si danno battaglia tra loro nei cieli, luoghi disseminati di rovine che solo gli avventurieri come voi hanno visitato, infestati da temibili beholder, orrori mutaforma e creature di melma fatte di occhi e tentacoli che vagano in cerca di cibo.

Restate e ascoltate bene! E se non volete ascoltare altre mie parole nella vostra vita, ricordate almeno queste: Faerûn ha bisogno di eroi.

Io sono un eroe per alcuni, anche se sono vecchio, logoro e mi sono lasciato alle spalle un fardello di cupi e sanguinosi errori sufficienti a demolire più di un impero. Dovete brandire la vostra spada accanto ai miei stanchi incantesimi, perché Faerûn presto affronterà nuove e terribili minacce, e io non posso reggere da solo. Le nostre terre sono in pericolo ora come non mai. Mali antichi si risvegliano o fanno ritorno inaspettatamente, incombendo come nubi tempestose, rabbuiando le colline. Dolore e mutamento lacerano le città e le nazioni. Chi può mai prevedere chi ne uscirà vincitore? Nemmeno i monaci della lontana Candlekeep, che custodiscono le parole del profeta Alaundo l'infallibile, possono saperlo. Forse i nuovi eroi sarete proprio voi, se le vostre armi e i vostri incantesimi sono pronti e il vostro cuore è forte. Faerûn ha bisogno di voi, per non cadere senza preavviso sotto l'onda dei pericoli che lo circondano.

Avventurieri, io sono Elminster, e vi dico che questi reami perduti sono vostri: scopriteli, riforgiateli, difendeteli e rinnovateli reclamando per voi una corona. Fatevi avanti e impugnate le armi contro le minacce che ci assediano!

Elminster di Shadowdale,
Mirtul, Anno della Magia Selvaggia

Benvenuti nel mondo di Faerûn, un luogo di grandi eroi e di spietati malvagi, composto da terre di magia, di mistero e di pericolo.

Audaci cavalieri violano le cripte di antichi sovrani defunti in cerca di gloria e ricchezza. Ladri insolenti si muovono furtivamente nei vicoli di antiche città progettando il loro prossimo colpo. Chierici fedeli, impugnata la propria mazza e preparati i propri incantesimi, partono in cerca dei terrificanti poteri maligni che minacciano le loro terre. Maghi astuti saccheggiano le rovine degli imperi dimenticati, cercando temerariamente quei segreti troppo oscuri per essere lasciati alla luce del giorno. Draghi, giganti, malvagi dal cuore nero, demoni, orde selvagge e abomini inconcepibili attendono nascosti in dungeon desolati, caverne senza fine, città in rovina e nelle grandi distese selvagge del mondo, ansiosi di bere il sangue degli eroi.

Questa è la terra di Faerûn, un continente fatto di bellezze mozzafiato e di mali più antichi del tempo. È la vostra terra, da plasmare, guidare, difendere, conquistare o comandare. Una terra ricca di nobili eroi e malvagi senza pietà, una compagnia grande e terribile di cui ora voi e i vostri compagni fate parte.

Benvenuti nell'ambientazione di Forgotten Realms®.

La terra di Faerûn

Dalle aspre steppe della Desolazione Sconfinata spazzate dal vento alle scogliere tempestose della Costa della Spada si estende un'ampia terra selvaggia fatta di regni splendenti e foreste primordiali. Faerûn è soltanto un continente del mondo conosciuto come Toril. Altre terre esistono agli angoli più distanti del mondo, ma è il Faerûn il centro di tutto, il crocevia al quale tutte le strade conducono. Dozzine di nazioni, centinaia di città-stato e un'infinità di tribù, villaggi e insediamenti costellano tutto il continente.

Faerûn si estende per oltre cinquemila chilometri da est a ovest e per oltre tremilaseicento da nord a sud. Esistono deserti arroventati dal sole, foreste vaste e profonde, montagne inaccessibili e scintillanti mari interni. Lungo le sue strade vagano menestrelli e mercanti ambulanti, carovane e soldati, guardie, marinai e avventurieri dai nervi d'acciaio in grado di raccontare storie di ogni tipo su posti strani, lontani e favoleggiati. Le mappe migliori e le piste più sicure sono sufficienti per far viaggiare anche il giovane più sognatore e inesperto attraverso tutto Faerûn. Sono migliaia ogni anno i giovani irrequieti provenienti dai villaggi più pacifici e dalle fattorie di provincia che arrivano a Waterdeep o a un'altra grande città in cerca di fama e ricchezza.

Le strade più conosciute sono molto frequentate, ma non per questo sono necessariamente sicure. Magie corrotte, mostri micidiali e governanti locali senza pietà sono solo alcuni tra i pericoli che attendono il viaggiatore che si avventura per il Faerûn. Le terre selvagge più lontane dalle grandi città e dalle strade principali sono assai più pericolose di quanto la gente del mondo civile si ricordi. Perfino le fattorie e i poderi a un giorno di cammino di distanza da Waterdeep possono essere depredate dai mostri, e nessun posto su Faerûn è al sicuro dalla collera improvvisa di un drago.

Gli abitanti

Faerûn ospita centinaia di razze intelligenti, dai popolosi regni degli umani alle fortezze segrete delle creature più temute la cui intera razza è composta da pochi elementi. Proprio come gli umani, queste creature variano dal grottesco al sublime, dalla bestia sanguinaria al mistico.

La grande storia di Faerûn è, sotto molti aspetti, la storia dell'ascesa dell'umanità e della scomparsa degli antichi imperi di coloro che vissero nel passato. Col passare dei millenni, gli umani hanno fatto scomparire il mondo del passato. Le città elfiche giacciono in rovina, abbandonate e saccheggiate dagli umani. Le colline e le gole che un tempo erano il terreno di caccia e la casa di goblin e giganti ora ospitano pascoli e campi da semina degli umani.

L'orgoglio e la follia degli umani hanno provocato disastri indicibili più di una volta su Faerûn, e le terre degli umani, in continua espansione, rubano spazio ai vecchi territori di altre razze, sia benevole che maligne. Il quesito su cui si interroga il Faerûn è chiaro: le vecchie razze sono in grado di sopravvivere alla dominazione degli umani? Oppure gli umani si spingeranno troppo oltre, come hanno già fatto spesso in passato, e finiranno per scatenare un'era oscura di terrore oltre ogni immaginazione?

I popoli civili

Tra le molte razze di Toril, circa una dozzina sono quelle che costituiscono i nove decimi della popolazione vivente del mondo. Gli umani sono i più numerosi. Sono una razza di fondatori di regni, mercanti, maghi e chierici le cui città sono disseminate ovunque nel continente. Sono giovani ed energici rispetto alle altre razze, e sono loro a tenere in mano il futuro di Faerûn... nel bene e nel male.

Mentre gli umani faticavano ancora a sopravvivere in bande selvagge e disorganizzate, due razze più antiche, i nani e gli elfi, avevano eretto dei potenti regni nel cuore delle montagne e delle foreste. Lo splendore massimo delle due razze ormai appartiene al passato, ma il Faerûn è ancora pieno di meraviglie di pietra, di legno e di magia che le due razze crearono all'apice del loro potere. Le austere cittadelle dei nani ricolme di strutture e in perenne lavorazione e le città elfiche dalle viste mozzafiato sono ancora in piedi, anche se anno dopo anno il dominio degli umani continua ad espandersi.

Gli halfling e gli gnomi, pur non avendo mai goduto dello stesso potere dei nani e degli elfi, si sono adattati meglio all'avanzata degli umani. Gli halfling hanno prosperato, traendo vantaggio dalle situazioni create dai conflitti culturali sorti tra gli umani e le razze più anziane. I territori occupati esclusivamente dagli halfling sono pochi e rari, ma i loro insediamenti misti ad altre razze sono frequenti in tutte le terre degli umani. Gli gnomi preferiscono invece sistemazioni più isolate e non fondano mai grandi città, ma le loro case e i loro insediamenti, proprio come quelli degli halfling, sono presenti in più di una dozzina dei territori umani.

Esistono anche altre razze che vengono considerate civili, pur se assai poco numerose. I centauri e i folletti abitano nelle grandi foreste del nord, e sono dotati di buon cuore, ma iniziano ad essere stanchi delle incursioni degli umani sempre più frequenti nei loro territori. I marinidi dominano sulle grandi distese d'acqua dei mari caldi del sud. Gli orgogliosi wemic vivono vagando per le pianure sconfinate dello Shaar. Ma i loro numeri sono assai piccoli, anche se comparati al più modesto dei territori umani.

Popoli selvaggi e mostri

Sono molti i nemici schierati contro le giovani terre degli umani e degli antichi profughi delle razze più vecchie. Primi fra tutti sono i popoli selvaggi: goblin, orchi, ogre e tutta la loro progenie. Generando feroci guerrieri in buie fortezze tra le montagne e in caotici complessi di caverne sotterranee, a intervalli regolari irrompono calando dalle loro tane per saccheggiare e devastare quei villaggi e quelle città tanto sfortunate da trovarsi sul loro cammino.

Ma il Faerûn ospita creature ben più malvagie, crudeli e calcolatrici dei capitani orchi e degli ogre infuriati. I recessi del Sottosuolo sono la dimora di creature sinistre e potenti come i drow, i beholder e i mind flayer. Queste terribili creature sognano di poter ridurre in schiavitù le terre di superficie, di cibarsi di carne umana e di diventare i signori supremi dell'intero Toril.

Tuttavia non sono né le orde senza fine dei goblinoidi né gli oscuri poteri del mondo sotterraneo a costituire la minaccia più grande per le città umane e i reami. Quell'onore viene riservato alle creature più maestose e terribili di tutto il Faerûn: i draghi. Nessuno sa quanti siano i draghi che sfrecciano tra le spire ghiacciate del Dorso del Mondo o che strisciano nelle profondità della Foresta dei Dragoni, ma è sufficiente un unico drago a decretare il destino di una città. In casi molto rari, un gran numero di draghi si alza in volo all'unisono e attraversa il cielo di tutto il Faerûn seminando furia e terrore, bruciando e divorando ogni cosa.

Eroi ...e nemici

Faerûn è una terra di eroi luminosi e oscuri, e ognuno deve scegliere da che parte stare in questa lotta infinita. Indipendentemente dalla razza o dalla posizione sociale, le creature più incredibili che popolano il Faerûn sono gli eroi e i loro nemici. Alle corti dei re, nelle tane dei ladri e nelle cittadelle di potere oscuro, gruppi di avventu-

rieri, cercatori di tesori, uccisori di mostri e liberi indipendenti lottano costantemente per difendere le cose a loro più care e per sconfiggere i nemici intenzionati a distruggerle.

La creatura più pericolosa di Faerûn è, com'è facile immaginare, colui che è completamente privo di scrupoli nel perseguire i suoi scopi. Anche un ogre senza cervello è in grado di capire cosa vuole il drago rosso appena comparso all'orizzonte, ma discernere gli scopi e le trame di un mago e dei suoi complotti o di uno spietato lord mercante è senza dubbio più difficile.

un mondo di magia

Toril è ricco di magia. La magia permea il mondo intero. Gli imperi caduti migliaia di anni fa hanno lasciato *portali* e torri in rovina disseminati nelle varie terre e ancora ricchi di potenti incantamenti. Maghi altezzosi dotati di incantesimi in grado di devastare interi eserciti tramano gli uni contro gli altri per perseguire i propri studi in campi di conoscenza arcana sempre più potenti e pericolosi. Le divinità incanalano le loro energie attraverso i loro agenti mortali per condurre al trionfo la propria causa. Avventurieri di tutti i tipi, sia buoni che malvagi, dispongono di incantesimi apparentemente senza fine.

La maggior parte dei Faerûniani non impara mai a lanciare un incantesimo, ma la magia tocca comunque le loro vite in modi che non sono direttamente visibili. I maghi e gli stregoni più potenti vengono presi al servizio dei sovrani, e impegnano i loro incantesimi per difendere i reami contro ogni attacco e per osservare le azioni dei nemici del regno. I chierici intercedono presso le proprie divinità per invocare benedizioni e benefici concreti e tangibili sulla comunità che proteggono. Le aberrazioni mostruose nate da un uso distorto della magia sono quasi sempre le creature più letali che vagano per il Faerûn bramose di carne umana, e gli avventurieri armati di acciaio incantato sono sempre la prima linea di difesa della terra contro tali pericoli.

antiche meraviglie

La storia di Faerûn è dominata da cicli che vedono l'ascesa e la distruzione cataclismica di imperi fondati sulla conoscenza e sulle intricate arti della magia. Gli Imaskari avevano generato *portali* magici per colmare le distanze tra i mondi, e vennero distrutti dagli dei-sovrani delle razze schiave che avevano condotto fino a Faerûn. Il loro reame ora giace sotto la polvere del deserto di Raurin. Il possente Impero di Netheril dominava il centro del continente, nei suoi cieli fluttuavano città sospese e i suoi maghi erano padroni di energie inimmaginabili. Osarono troppo, e vennero distrutti in una catastrofe magica di proporzioni mondiali che cambiò per sempre la natura stessa della magia. Reami come Narfell e Raumathar, Athalantar e Cormanthyr, Illefarn e Hlondath hanno lasciato solo rovine nel mondo odierno.

Magie assai vecchie e potenti sono ancora presenti tra i resti di questi antichi reami. Ogni anno vengono scoperte nuove meraviglie tra le antiche rovine: un incantesimo mai conosciuto prima, o un oggetto meraviglioso di grande potere destinato ad altissimi scopi. Ancora più spesso, tuttavia, flagelli e pericoli da tempo dimenticati o abomini magici che non avrebbero dovuto mai vedere la luce del giorno riaffiorano per tornare a tormentare il mondo, riportati alla luce da coloro che si rivelano abbastanza ignoranti o privi di scrupoli da non fermarsi in tempo.

maghi, sacerdoti e menestrelli

Le torri in rovina e le cripte sotterranee delle terre di un tempo contengono potere e pericoli oltre ogni immaginazione, ma sono i padroni della magia di oggi, vivi e vegeti, a plasmare il futuro di Faerûn. Ogni terra di Faerûn ospita le torri solitarie destinate a dimora dei maghi più isolati e le fortezze religiose che fungono da sede per gli ordini clericali.

I Praticanti dell'Arte, i detentori della magia arcana, raccolgono i mortali più potenti che abbiano mai messo piede su Toril. Incantatori misteriosi, orgogliosi divinatori e sordidi necromanti vagano per tutto il Faerûn, impegnati nelle loro imprese misteriose. Alcuni cercano ancor maggiore conoscenza e potere, altri agiscono per conto dei loro maestri oscuri e altri ancora lottano per raddrizzare i torti che incontrano sul loro cammino. Chiunque abbia un briciolo di sale in zucca si muove con cautela in presenza di maghi e stregoni, perché chi può dire in realtà quali siano le loro intenzioni e i loro progetti?

Gli invocatori di magia divina, conosciuta anche come il Potere, comprendono i chierici di molte divinità di Faerûn. I chierici, devoti nel loro servizio alla propria divinità patrona, sono assai diversi tra loro: vanno dai sacerdoti di Tempus, pronti a marciare assieme a un esercito di soldati, agli studiosi pronti a proteggere con meticolosità la conoscenza nelle stanze candide della Sala Interna di Deneir e al Seggio del Sapere di Oghma a Berdusk. Le divinità di Faerûn scrutano in ogni angolo del mondo e osservano ogni aspetto della vita, e solo gli sciocchi possono permettersi di ignorare i loro agenti mortali.

I maghi e i chierici non sono gli unici padroni della magia nel mondo. I druidi e i ranger servono le divinità della natura e si ergono a guardia delle foreste più fitte. I bardi vagano per i reami portando con loro racconti e notizie e componendo i loro canti magici. Faerûn è una terra ricca di incantatori le cui opere rovesciano i troni e fanno tremare gli imperi.

la campagna di forgotten realms

Questo volume descrive brevemente un mondo vasto e meraviglioso. Molti lettori scopriranno le sue meraviglie e sopravvivranno ai suoi pericoli di persona attraverso il gioco di Dungeons & Dragons®. Le informazioni contenute in questo volume forniscono al Dungeon Master una visione istantanea e un abbozzo di quello che è un mondo complesso, vivo e ricco di fantasia in cui ambientare il gioco di D&D®. È un'ambientazione per avventure, uno scenario pronto per i personaggi del gruppo e per le loro storie, ed è ricco di suggerimenti su come giocare partite collegate tra loro e di idee su come sviluppare un mondo dettagliato e personalizzato.

cosa serve per giocare

È necessaria una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri* di DUNGEONS&DRAGONS per poter usare il materiale di questo volume. Il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn* è estremamente utile, in quanto offre i dati di gioco di molte delle creature nominate nel volume. Se non avete mai giocato a D&D prima d'ora, vi suggeriamo di iniziare con il *Manuale del Giocatore* e di familiarizzare col sistema di gioco, prima di avventurarvi nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

da dove si comincia?

I giocatori che iniziano una campagna di FORGOTTEN REALMS dovranno iniziare creando un personaggio di FORGOTTEN REALMS. Scoprite, parlando con il DM, quali opzioni intenda mettere a disposizione per i personaggi nella sua campagna di FORGOTTEN REALMS. Una volta fatto questo, il Capitolo 1: "Personaggi" è il posto giusto dove cominciare. Il Capitolo 2: "Magia" è utile se si crea un incantatore e il Capitolo 5: "Divinità" è importante se si intende giocare un chierico, un druido, un paladino o un ranger.

I Dungeon Master che intendono iniziare una campagna di FORGOTTEN REALMS devono leggere in pratica tutto il volume, prima o poi. Il volume contiene numerose idee per storie, nemici, opzioni e regole per arricchire il gioco di quel particolare gusto Faerûniano e numerosi strumenti per condurre un'ambientazione di FORGOTTEN REALMS dettagliata e coerente. Per il DM il Capitolo 8: "Dar vita ai Reami" è il posto migliore da cui partire.

Illustrazione di Sam Wood

ELMINSTER

Umano (Eletto di Mystra) Grr1/Ldr2/Chr3/Mag20/Acm5/Epic4: GS 45; umanoide Medio (umano); DV 1d10 più 2d6 più 3d8 più 14d4 più 140; pf 219; Iniz +10; Vel 9 m; CA 29 (17 a contatto, 25 colto alla sprovvista); Att +17/+12/+7 mischia (1d8+6/19-20 *spada lunga tonante+5*) o +15/+10/+5 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS Attacco furtivo +1d6, scacciare non morti 6 volte al giorno; QS Conoscenze arcane superiori di arcimago, immunità di Eletto, capacità magiche di Eletto, individuazione del magico, Costituzione potenziata, Intelligenza potenziata, benefici di livello epico, eludere, fuoco d'argento; RI 21; AL CB; TS Temp +17, Rifl +13, Vol +17; For 13, Des 18, Cos 24, Int 24, Sag 18, Car 17. Altezza 1,85 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Addestrare Animali +7, Alchimia +27, Ascoltare +13, Cavalcare +8, Cercare +9, Concentrazione +34, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (dei piani) +22, Conoscenze (geografia) +22, Conoscenze (locali) +17, Conoscenze (natura) +17, Conoscenze (nobiltà) +17, Conoscenze (religioni) +12, Conoscenze (storia) +17, Decifrare Scritture +9, Diplomazia +6, Equilibrio +6, Guarire +8, Intimidire +11, Intrattenere (danza) +6, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Nuotare +5, Orientamento +6, Osservare +14, Percepire Inganni +11, Saltare +5, Sapienza Magica +29, Scalare +5, Scassinare Serrature +6, Scrutare +27; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Fortuna degli Eroi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Occhi Aperti, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Conoscenza arcana superiore di arcimago: Portata arcana, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, potenza degli incantesimi +4 (totale). Immunità di Eletto: Elminster è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *dardo incantato, disintegrazione, dito della morte, esplosione solare, fermare il tempo, individuazione dei pensieri, palla di fuoco, regressione mentale, tentacoli neri di Evard*. Capacità magiche di Eletto (tutte 1 volta al giorno): *dissolvi magie, guardia di ferro inferiore, lancia del tuono, movimenti del ragno, dweomer sinodico di Symbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti di guarigione per livello di incantesimo), *teletrasporto senza errore, trasformazione, vedere invisibilità, visione del vero*. Individuazione del Magico (Sop): Campo visivo. Costituzione Potenziata: l'archetipo di Eletto di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Elminster. Intelligenza Potenziata: Elminster ha usato vari incantesimi *desiderio* per aumentare la sua Intelligenza. Il suo punteggio di Intelligenza ha un bonus intrinseco compreso nel suo valore. Benefici di livello epico: Bonus di livelli di incantesimo x 4 (incluso nella lista sottostante), sei livelli effettivi di mago e cinque di arcimago (inclusi nel totale soprastante). Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 per i dettagli.

Incantesimi da chierico al giorno: 4/4/3. CD base = 14 + livello dell'incantesimo, 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione e ammaliamento. Domini: Magia (usa strumenti ad attivazione o a compimento di incantesimo come un mago di 26° livello), Incantesimo (bonus di +2 alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica). Livello di incantatore 3°.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/5/4/5/3/3/3/1/1/1/1. CD base = 21 + livello dell'incantesimo, 23 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione e ammaliamento. Livello dell'incantatore 25°.

Proprietà: Anello di protezione+3, amuleto dell'armatura naturale+5, bracciali dell'armatura+7, anello di rigenerazione, mantello della resistenza agli incantesimi, spada lunga tonante+5, pipa sempre accesa di Elminster. Come mago estremamente potente, Elminster ha accesso a risorse smisurate e può acquisire o creare qualsiasi oggetto che non sia un artefatto e di cui possa aver bisogno, con un minimo di tempo.

Elminster

Illustrazione di Sam Wood

Come il suo apprendista di un tempo, Vangerdahast, questo antico mago inizia ora ad apparire veramente vecchio, facile a perdersi in lunghe divagazioni in cui sembra rivedere persone e posti ormai scomparsi da tempo. Il più potente degli Eletti di Mystra agisce raramente di persona contro i suoi nemici, e preferisce fare uso di eroi più giovani e vigorosi.

Il Saggio di Shadowdale per anni ha avuto la meglio sugli Zhentarim, i Maghi Rossi di Thay e centinaia di maghi rivali, allo stesso tempo addestrando e istruendo una lunga fila di apprendisti a loro volta divenuti eccellenti incantatori. E prima ancora respinse gli Eletti rinnegati, aiutò a fondare gli Arpisti e crebbe alcune delle Sette Sorelle. Durante il Periodo dei Disordini salvò Toril racchiudendo il potere di Mystra dentro di sé e sopravvivendo attraverso la sua astuzia e con l'aiuto del ranger Sharantyr, invece che attraverso la sua magia. È anche un discreto guerriero e ladro, nonché un eccellente danzatore.

Elminster è un attore consumato e adora indulgere in gesta avventate, aiutando i bisognosi o gli innamorati, e nell'impartire giustizia poetica a coloro che la meritano. Ha un cuore d'oro e un bisogno smodato di abbattere i tiranni, i superbi e i crudeli, ed è dotato di modi permalosi che sembrano sempre dire "non provocarmi". Dopo aver conosciuto l'amore della dea Mystra, nulla riesce più a stupirlo o a spaventarlo troppo.

TERMINOLOGIA DI DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI

Le descrizioni dei personaggi non giocanti in questo volume, sia che siano presentati in una sezione apposita che in una breve versione tra parentesi all'interno del testo, fanno uso di numerose abbreviazioni. Vedi il Capitolo 8: "Dar vita ai Reami" per informazioni sui personaggi superiori al 20° livello.

Abbreviazioni dei personaggi: *Classi Standard* Bbr, Barbaro; Brd, Bardo; Chr, Chierico; Drd, Druido; Grr, Guerriero; Ldr, Ladro; Mag, Mago; Mnc, Monaco; Pal, Paladino; Rgr, Ranger; Str, Stregone. *Maghi specialisti:* Abi, Abiuratore; Amm, Ammaliatore; Div, Divinatore; Evo, Evocatore; Ill, Illusionista; Inv, Invocatore; Nec, Necromante; Tra, Trasmutatore. *Classi di Prestigio della Guida del DUNGEON MASTER:* Arc, Arciere arcano; Ass, Assassino; Din, Difensore nanico; Gne, Guardia nera; Mas, Maestro del sapere; Oda, Ombra danzante. *Classi di Prestigio di FORGOTTEN REALMS:* Ado, Adepto d'ombra, Adi, Agente divino; Acm, Arcimago; Cam, Campione divino; Pur, Cavaliere dei Draghi Purpurei; Dev, Devoto arcano; Dis, Discepolo divino; Ear, Esploratore arpista; Ger, Gerofante; Hat, Hathran; Gld, Ladro di gilda; Run, Maestro delle rune; Mro, Mago Rosso. *Classi di PNG della Guida del DUNGEON MASTER:* Adp, Adepto; Ari, Aristocratico; Com, Combattente; Esp, Esperto; Pop, Popolano.

Altre abbreviazioni: LB, legale buono; NB, neutrale buono; CB, caotico buono; LN, legale neutrale; N, neutrale; CN, caotico neutrale; LM, legale malvagio; NM, neutrale malvagio; CM, caotico malvagio; For, Forza; Des, Destrezza; Cos, Costituzione; Int, Intelligenza; Sag, Saggezza; Car, Carisma; DV, Dadi Vita, pf, punti ferita; Iniz, bonus all'iniziativa; Att, attacchi; Vel, velocità; CA, Classe Armatura; AS, attacchi speciali; QS, qualità speciali; AL, allineamento; TS, bonus ai tiri salvezza; Temp, Tempra; Rifl, Riflessi; Vol Volontà.

Personaggi

I maghi di Thay, tenuti a bada e visti con diffidenza dalla gente comune delle Valli, cercano conoscenze perdute tra le rovine elfiche di Cormanthor. Gli incrollabili chierici di Tyr vagano per le gelide terre del Mare della Luna per combattere la sinistra influenza degli Zhentarim. I nani degli scudi, sostenuti dalla loro solida tempra, cercano di liberare le cittadelle dei loro antenati saccheggiate dagli orchi e dagli ogre selvaggi che le hanno invase. Praticamente qualsiasi tipo di eroe o di malvagio può trovare un suo posto nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®. Faerûn è un continente antico, composto da centinaia di culture diverse. Barbari selvaggi, ladri sfuggenti, elfi nobili e temibili stregoni discendenti da stirpi demoniache vivono, crescono e vanno in cerca di avventura a Faerûn.

In questo mondo, un guerriero non viene definito semplicemente dal suo punteggio di 16 alla Forza o dalla sua maestria nell'uso della spada bastarda. Viene definito dalla sua terra di provenienza, dal suo addestramento e dal suo passato. Così come il Dungeon Master (DM) prepara meticolosamente le sue avventure per portare alla luce la magia e i pericoli delle terre lontane di Faerûn, così anche ogni giocatore dà il suo contributo alla campagna con un personaggio dotato di personalità, motivazioni e atteggiamenti che mettono in evidenza i tratti eroici (o malvagi) tipici di una terra avvolta nel mistero, nel mito e nella leggenda.

Creare un personaggio di Forgotten Realms

Qualsiasi personaggio creato usando le regole del *Manuale del Giocatore* è utilizzabile anche in FORGOTTEN REALMS, ma questo capitolo illustra come creare un personaggio studiato appositamente per Faerûn e completamente immerso in un'ambientazione ricca e dettagliata. Per creare un personaggio di 1° livello, andate a pagina 4 del *Manuale del Giocatore* e seguite i passi illustrati nella sezione delle "Regole base per la creazione del personaggio". Seguite i passi illustrati nel *Manuale del Giocatore*, ma aggiungete altre scelte al punto 2: "Scegli classe e razza" (scegliete anche una regione di questo volume), al punto 7: "Scegli un talento" e al punto 8: "Controlla la descrizione", usando le opzioni aggiuntive riportate in questo volume.

Razze dei personaggi

Faerûn ospita centinaia di razze intelligenti e offre l'opportunità di decine di sentieri eroici da percorrere. In una campagna di FORGOTTEN REALMS esistono diverse nuove razze disponibili per i giocatori. Le razze standard descritte nel *Manuale del Giocatore* sono tutte presenti a Faerûn, anche se spesso hanno nomi specifici usati a Toril, il pianeta in cui si trova il continente di Faerûn. Ad esempio, il nano standard qui è conosciuto come il nano degli scudi, anche se i nani dorati e i nani grigi sono avventurieri assai comuni. Gli elfi della luna, gli gnomi delle rocce e gli halfling piedilesti corrispondono rispettivamente ai normali elfi, gnomi e halfling del *Manuale del Giocatore*. Umani, mezzelfi e mezzorchi non hanno sottorazze specifiche a Faerûn, ma la scelta della regione di provenienza del personaggio (vedi sotto) fornisce maggiori dimensioni di dettaglio anche a loro.

Classi dei personaggi

Alcune delle classi descritte nel *Manuale del Giocatore* acquistano nuove interessanti opzioni nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS. Ad esempio, ogni chierico sceglie una divinità patrona dal vasto pantheon Faerûniano, composto da oltre cento divinità. Molte di queste divinità hanno accesso a nuovi domini che non compaiono nel *Manuale del Giocatore*. Oltre alle classi di prestigio descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER*, il personaggio può ora aspirare ad unirsi a una delle nuove classi di prestigio tipiche di Faerûn. Anche se i personaggi di partenza non hanno i requisiti giusti per la classe dell'arcimago, i personaggi possono decidere di ambire a una classe di prestigio Faerûniana e adoperarsi per raggiungerla fin dal 1° livello.

Regioni dei personaggi

Il *Manuale del Giocatore* richiede solo la scelta di una razza e di una classe, ma l'ambientazione di FORGOTTEN REALMS offre anche la possibilità di definire meglio il proprio personaggio scegliendo la regione in cui è cresciuto (o almeno in cui ha fatto la maggior parte delle sue esperienze). La regione di provenienza del personaggio contribuisce a renderlo un vero abitante del mondo di Toril e offre scelte addizionali per i talenti e per l'equipaggiamento di partenza.

La descrizione di ogni razza e di ogni classe riporta anche un certo numero di regioni suggerite in cui quel genere di personaggio è particolarmente diffuso o particolarmente adatto alla cultura del posto. Se viene scelta una regione che ben si adatta alla razza o alla classe del personaggio, il personaggio ottiene alcuni talenti regionali speciali e dell'equipaggiamento bonus di partenza. Vedi la Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" per una lista delle regioni possibili e dei benefici specifici, e consulta la mappa dei talenti regionali per selezionare la regione in questione.

Abilità basate sulle regioni

La regione di provenienza di un personaggio può anche influenzare la sua lista di abilità. In modo particolare, l'abilità Conoscenze può venire ripartita in una serie di sottocategorie regionali specifiche (ad esempio, invece di Conoscenze (storia), un personaggio potrebbe essere dotato di Conoscenze (storia della Sembia). Normalmente, i personaggi vengono dotati dell'abilità regionale Conoscenze relativa alla regione in cui sono cresciuti. È possibile che il personaggio sia dotato dell'abilità Conoscenze relativa a un'altra regione, se è vissuto laggiù fin da quando è diventato adulto o ha acquisito tale conoscenza studiando un libro o apprendendo da un saggio. Anche altre abilità come Artigianato, Intrattenere e Professione potrebbero essere regionali. È il Dungeon Master a decidere se e quali abilità regionali possono essere incluse nella campagna.

Nuovi talenti

Questo capitolo presenta una serie di nuovi talenti specifici relativi alle varie terre e alle varie culture di Faerûn. Un chierico dei nani degli scudi può essere in grado di applicare i suoi incantesimi agli oggetti usando il talento Iscrivere Rune, mentre un mago Mulhorandi potrebbe inoltrarsi nella pericolosa arte della Trama d'Ombra e imparare ad attingere a fonti di energia magica che gran parte dei maghi non osano neanche toccare. Naturalmente, tutti i talenti descritti nel *Manuale del Giocatore* rimangono disponibili per i personaggi Faerûniani.

Come convertire i personaggi base di D&D in personaggi di Forgotten Realms

Se avete creato un personaggio utilizzando il *Manuale del Giocatore* e desiderate inserire questo personaggio nell'ambientazione di Forgotten Realms, l'aspetto più importante della conversione riguarda la differenza tra i due pantheon. La Tabella 1-1: "Conversione delle divinità" mostra quali divinità di Forgotten Realms corrispondono alle divinità del *Manuale del Giocatore*.

Tabella 1–1: Conversione delle divinità

Divinità del *Manuale del Giocatore*	Divinità di Forgotten Realms
Boccob	Azuth, Mystra, Savras, Velsharoon
Corellon Larethian	Nessun cambio
Ehlonna	Mielikki
Erythnul	Cyric, Garagos, Malar
Fharlanghn	Selûne, Shaundakul
Garl Glittergold	Nessun cambio
Gruumsh	Nessun cambio
Heironeous	Torm, Tyr
Hextor	Bane, Loviatar
Kord	Lathander, Tempus, Uthgar
Moradin	Nessun cambio
Nerull	Cyric, Malar, Talona
Obad-Hai	Silvanus
Olidammara	Oghma, Sune, Tymora
Pelor	Ilmater, Lathander, Torm
St. Cuthbert	Helm, Hoar, Tyr
Vecna	Shar, Velsharoon
Wee Jas	Azuth, Kelemvor
Yondalla	Nessun cambio

Inoltre, le sottorazze di Faerûn sono assai diverse da quelle presentate nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale dei Mostri*. Per semplicità, è sufficiente scegliere la sottorazza di Forgotten Realms i cui modificatori dei punteggi di caratteristica corrispondono a quelli del proprio personaggio. I normali elfi diventano elfi della luna, i normali nani diventano nani degli scudi, i normali gnomi diventano gnomi delle rocce e i normali halfling diventano halfling piedilesti.

Razze di Faerûn

Faerûn è popolato da centinaia di razze diverse. Alcune sono nate e hanno vissuto nello stesso posto per innumerevoli secoli. Altre sono giunte dopo secoli di continue migrazioni e di conquiste da altri mondi e altri piani. Le razze più comunemente usate dai personaggi giocanti (umani, nani, elfi, mezzelfi, mezzorchi, halfling e gnomi) possono essere sia il frutto di antenati Faerûniani che di immigrati provenienti da altri mondi. A causa di queste complesse genealogie, molti membri di queste razze fanno sfoggio di capelli e pelle dai colori assai variegati.

Come ulteriore conseguenza di questo lignaggio confuso, gli umani, i nani, gli elfi e le altre razze principali di Faerûn hanno molto in comune con le loro controparti provenienti da altri mondi. Evitando di ripetere i tratti che sono già stati descritti nel *Manuale del Giocatore*, questo volume si concentra su quei punti in cui le razze e le sottorazze di Faerûn sono diverse da quelle di base presentate nel *Manuale del Giocatore*.

Linguaggi: I linguaggi automatici e quelli bonus per tutte le razze vengono riportati accanto alle rispettive descrizioni, dal momento che il Faerûn ospita numerose lingue assai particolari. Nel caso di quelle razze in cui compare la dicitura "regione di provenienza" nell'apposita descrizione (ad esempio, nel caso degli umani o degli stirpeplanari) la selezione del linguaggio viene determinata dalla regione di provenienza. Vedi la Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" per i dettagli.

La scelta della razza e della regione di un personaggio determina quali sono i suoi linguaggi automatici e bonus. La Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" sostituisce e ha la priorità sulle informazioni relative ai linguaggi automatici e bonus riportate nel *Manuale del Giocatore*. Tuttavia, i seguenti linguaggi sono sempre disponibili come linguaggi bonus per i personaggi, indipendentemente dalla razza o dalla regione: Abissale (chierici), Aquan (genasi dell'acqua), Auran (genasi dell'aria), Celestiale (chierici), Comune, Draconico (maghi), Nanico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Gigante, Gnoll, Halfling, Ignan (genasi del fuoco), Infernale (chierici), Orchesco, Silvano (druidi), Terran (genasi della terra) e Sottocomune. I druidi conoscono anche il linguaggio Druidico, in aggiunta agli altri linguaggi.

Regioni: La descrizione di ogni razza fornisce le regioni principali e gli insediamenti relativi a quella razza. I personaggi possono scegliere una di queste regioni come loro regione di provenienza, possono limitarsi alla voce generica di zona relativa alla loro razza oppure possono scegliere di provenire da un'altra zona di Faerûn. Le informazioni fornite in questo capitolo sono d'aiuto nel costruire un personaggio, ma non influenzano direttamente i suoi talenti o il suo equipaggiamento di partenza. Le descrizioni regionali/culturali che hanno rilevanza nella scelta di talenti ed equipaggiamento regionali sulla Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" sono quelle riportate nella sezione delle "Classi".

Umani

Rispetto a gran parte delle razze non umane, i cui membri normalmente vivono in armonia, gli umani di Faerûn sono divisi in innumerevoli nazioni, stati, sette, religioni, gruppi di fuorilegge e tribù in perenne competizione fra loro. Gli umani discutono su ogni cosa, combattono per quasi qualsiasi pretesto e venerano, tra le molte divinità, proprio quelle che incoraggiano questo genere di comportamento.

Le razze degli elfi e dei nani, dalla vita più lunga, tendono ad avere rispetto di quegli umani individuali che lo meritano, senza per questo dimostrare rispetto all'intera razza. Agli elfi risulta difficile dimenticare che i primi imperi umani di Netheril, Raumathar, Narfell e di altre terre lontane furono fondati grazie a segreti magici prelevati o rubati agli elfi. Il fatto che tali imperi umani poi abbiano finito invariabilmente per essere corrotti dall'uso malvagio di questa magia non serve a tranquillizzare molto gli elfi. I nani, e particolarmente i nani degli scudi della zona settentrionale di Faerûn, rispettano gli umani in quanto li considerano feroci guerrieri, ma temono che per loro ci sarebbe ben poco posto in un mondo completamente dominato dagli umani.

Gli umani, ovviamente, non sono dello stesso parere. I più grandi eroi umani oscurano le divinità stesse, o diventano divinità a loro

volta. Purtroppo lo stesso può essere detto dei più grandi malvagi della storia dell'umanità, ed è appunto questa la più grande sfida che deve affrontare un avventuriero umano. Il potere ha sempre un prezzo.

Regioni: Gli umani popolano praticamente qualsiasi angolo di Faerûn. Una volta decisa quale classe di personaggio si intende giocare, si sceglie una regione elencata nella descrizione della classe e si consulta la Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" oppure si controlla il *Capitolo 4: "Geografia" in cerca di una regione che sembri adeguata al proprio personaggio.*

Capacità razziali: I personaggi umani, indipendentemente dalla regione, possiedono tutti i tratti razziali umani elencati a pagina 13 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualunque (eccettuati i linguaggi segreti, come il Druidico).

NANI

I nani erano a capo di vasti regni che si estendevano sotto colline e montagne da molto tempo prima che gli umani comparissero su Faerûn. Molti saggi sospettano che i primi nani giunsero a Faerûn molti millenni or sono attraverso una migrazione proveniente da altri piani. Tuttavia tale migrazione si perde talmente indietro nel tempo che non esiste praticamente alcuna prova che sia avvenuta, e i nani ormai fanno parte di Faerûn quanto le montagne stesse. Le due sottorazze naniche principali sono *i nani degli scudi, della parte settentrionale di Faerûn, e i nani dorati, che vivono invece a sud. I nani grigi,* o duergar, sono una razza del Sottosuolo assai meno comune rispetto alle altre di superficie. I nani grigi sono generalmente malvagi, anche se alcuni esuli vanno contro questa tendenza.

I nani maschi di qualsiasi specie sono orgogliosi delle loro barbe, le più folte e fitte di ogni razza. Alcune femmine dei nani di Faerûn sono in grado di farsi crescere una barba a loro volta, spesso facendosi passare per maschi presso le razze non naniche di superficie. Alcune scelgono di radersi per adattarsi meglio agli standard umani di bellezza, mentre altre si beano delle loro lunghe e folte barbe che rivaleggiano con le loro chiome, oppure si lasciano crescere dei pizzetti aguzzi e ben tagliati.

Per molte generazioni la razza dei nani si ridusse progressivamente di numero a causa di una serie infinita di guerre contro gli orchi e i loro simili. Tuttavia, nell'Anno del Tuono (1306 CV), il grande dio Moradin concesse una nuova benedizione alla sua gente. I nani raccontano diverse versioni di questo dono, e lo chiamano di volta in volta la Forgia o la Benedizione del Tuono. Alcuni dicono che si tratta *del frutto di una cerca di un'eroina nanica. Altri dicono che Moradin aveva da sempre avuto l'intenzione di riforgiare l'anima del suo* popolo. Qualunque sia la fonte di questa benedizione, tuttavia, l'effetto fu che le nascite tornarono a crescere tra i nani, e continuano a crescere anche al giorno d'oggi, raggiungendo un livello pari alla metà di un regno umano giovane e vigoroso.

La nuova generazione dei nani viene chiamata generalmente "i figli del tuono". Circa un quinto delle nuove nascite dopo la Benedizione del Tuono si sono rivelate parti plurimi, o che hanno generato gemelli identici. I figli del tuono dimostrano ben poca diffidenza o paura verso la magia arcana, a differenza dei loro antenati. Gran parte dei nani si sente ancora più a suo agio impugnando un'ascia piuttosto che una bacchetta, ma molti figli del tuono, e in modo particolare i nati da un parto gemellare, hanno scelto lo studio delle arti arcane come maghi o stregoni.

Negli anni recenti questi figli del tuono sono diventati adulti, e ora i nani sono di nuovo una vista comune a Faerûn. Molti giovani nani lasciano le loro case a gruppi di cento o più per fondare nuovi clan in *quelle colline non ancora reclamate da altri nani. Altri ancora hanno scelto di girare per il mondo, in cerca di gloria e ricchezza.*

Nani Dorati

A differenza dei nani degli scudi, i nani dorati hanno conservato il loro regno nella Grande Crepa e non si sono ridotti di numero nel corso di terribili guerre contro gli umanoidi. Anche se hanno dimostrato di saper utilizzare la magia, non hanno mai ceduto all'arroganza e alla presunzione che ha condotto molti regni umani alla rovina. Sicuri e fiduciosi nella loro sistemazione e nella loro patria, i nani dorati si sono guadagnati una reputazione che li dipinge come altezzosi e orgogliosi.

Gente di Faerûn

Ah, sì, gli umani. Siamo in tanti, questo è certo, sparsi in tutti questi territori, e anche oltre i mari più vasti. Combattiamo come gli orchi, sogniamo come gli elfi e lavoriamo più duramente dei nani alle loro forge... siamo ovunque nel Faerûn.

C'è stato un tempo in cui anche l'ultimo degli sciocchi poteva dirti da quale terra provenisse questa o quella persona, ma ora si naviga e si cavalca talmente lontano che tutti provengono da ovunque. Anche il più isolato dei villaggi adesso ospita gente la cui provenienza è incomprensibile a chiunque.

Tuttavia si può ancora capire qualcosa della terra di provenienza di una persona dai suoi capelli, dalla sua corporatura, dalla sua pelle e dai suoi modi, anche se i viaggiatori sanno bene di non doversi lasciare ingannare dalle prime apparenze. Ricordate questo, e fate bene attenzione: se chi vi sta davanti è alto, ha la pelle pallida, capelli rossi o color stoppia, occhi nocciola o blu, parla lentamente, si incupisce davanti a una grande città, ma spalanca gli occhi come un bambino davanti a un oggetto raffinato o magico, allora avete davanti a voi un settentrionale, uno della Costa della Spada. Se invece avete davanti a voi uno coi capelli neri, più robusto e dalla parlata più sciolta allora quello proviene dal nord del Mare della Luna, o dalle Terre Fredde orientali. A entrambe le razze piace guerreggiare, bere e cantare lunghe canzoni piene di cori roboanti. Sputano, brontolano, e dicono molto di più con lo sguardo che non con le parole.

Se una persona è di altezza media e ha gli occhi e i capelli di ogni tipo di tonalità, allora avete a che fare con uno delle Terre Centrali. Quelli delle Valli sono più tarchiati (alcuni dicono corpulenti), mentre quelli del Cormyr e del Tethyr sono più snelli e più belli a vedersi; quelli di Waterdeep, dell'Amn, della Costa del Drago e della Sembia hanno un po' di sangue del sud nelle vene (capelli neri, occhi gialli o arancione e pelle scura). Quelli delle Terre Centrali hanno modi garbati e parlano piano, fanno molta attenzione a non offendere nessuno... del resto sono abituati a farlo, con tutta la gente pronta a sguainare la spada con cui hanno a che fare.

La gente del Turmish ha la pelle assai scura e i capelli neri. Il Golfo di Vilhon e i Regni di Confine vicino al Lago dei Vapori sono posti di passaggio in cui si mescolano e si sposano umani di tutti i tipi. In quelle terre i modi eleganti e il parlare forbito è usanza comune, e la gente di laggiù infarcisce ogni saluto coi più astrusi complimenti.

Calimshan, invece, è un posto di gente dalla pelle scura, dal marrone scuro all'ocra, e dai capelli nerissimi, almeno finché il sole, che laggiù è davvero forte, non finisce per sbiancarli. Alcune pelli, rasate di continuo e cosparse di unguenti, a volte diventano di color dorato. Quelli di Thay sono più o meno simili alla gente di Calimshan. Negli Antichi Imperi la gente ha la pelle olivastra, occhi rossi e colorito pallido, e molti hanno una tonalità che ricorda quella di una carta pergamenata. Gli schiavi di laggiù rivelano lignaggi di altre terre.

Nelle terre attorno al Golfo di Easting la gente torna ad essere snella, più bassa e agile, e di nuovo dai modi pacati, come quelli delle Terre Centrali. Più oltre, a Rashemen e nel Narfell, la pelle ridiventa scura e i modi della gente sono spicci e diretti come una lama ben affilata. Si dice che nessun Nar abbia pace finché non ha lavato anche il più piccolo insulto col sangue, e che qualsiasi Rashemi sia in grado di leggere un insulto anche nella più innocente delle affermazioni.

Perché gli dei ci abbiano fatto così diversi, è un mistero che soltanto loro conoscono.

-Olram Faravaerr, Mercante di Mintarn

Illustrazione di Matt Wilson

Dopo la Benedizione del Tuono, molti giovani nani dorati hanno lasciato la Grande Crepa per andare a esplorare il resto di Faerûn. Le genti delle terre esterne hanno imparato che nonostante alcuni nani dorati siano freddi e sospettosi, molti di loro sono guerrieri validi e leali, nonché abili commercianti.

Regioni: L'antica patria dei nani dorati è la Grande Crepa, situata nelle aride pianure dello Shaar. Avamposti dei nani dorati possono essere trovati anche nelle Montagne Fumanti dell'Unther e nelle Montagne dei Giganti ad ovest del Golfo di Vilhon. La voce dei nani dorati nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive i personaggi che sono cresciuti nella Crepa.

Capacità razziali: I nani dorati possiedono tutti i tratti razziali nanici elencati a pagina 14 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- +2 alla Costituzione, -2 alla Destrezza: I nani dorati sono robusti massicci, ma non agili o veloci come le altre razze.
- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro le aberrazioni: I nani dorati sono stati addestrati ad usare particolari tecniche di combattimento contro le molte strane creature che vivono nel Sottosuolo. (Questo bonus sostituisce il bonus al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi).
- Linguaggi automatici: Nanico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Gigante, Gnomesco, Goblin, Shaaran, Terran, Untheric.

Nani Grigi

Molto tempo fa i mind flayer conquistarono le fortezze del clan Duergar del regno nanico di Shanatar. Dopo intere generazioni di schiavitù e di crudeli esperimenti nelle mani degli illithid, i duergar si ribellarono ai loro padroni e riconquistarono la libertà. Ricomparvero come una nuova sottorazza di nani, dotata di limitati poteri mentali.

I nani grigi sono una razza malvagia e cupa, ma che ha conservato la propria abilità superiore nell'artigianato nanico. Si è guadagnata un suo spazio nel Sottosuolo e ha creato armi e armature da poter vendere alle razze in continua lotta di quel reame. Sembra che a loro sia stata negata la Benedizione del Tuono.

I duergar generalmente sono malvagi, ma alcuni di loro voltano le spalle alla loro stessa razza e cercano di vivere in modo diverso. Per alcuni questo significa abbandonare le divinità malvagie dei duergar e affidarsi al tradizionale pantheon nanico, mentre per altri si tratta solo di un tradimento molto pratico, mirato ad arricchirsi alle spalle degli altri nani grigi. Quando un rinnegato viene scoperto, di solito viene privato di tutte le sue proprietà, sul suo volto e sulle sue braccia vengono applicati dei tatuaggi che lo marchiano come un criminale e poi viene esiliato o condannato a morte... Alcuni clan aiutano in segreto i propri rinnegati, o li spingono ad andarsene prima di venire scoperti. Fare ritorno significa sempre la morte.

Questa cupa sorte spinge molti rinnegati alla vita in superficie, dove sono costretti a lottare per stare in un mondo che non li desidera. I nani di superficie odiano apertamente i duergar perché si sono volti al male, ma neanche le altre razze di superficie dimostrano particolare tolleranza per i nani grigi. Gran parte dei nani grigi che si incontrano in superficie sono esuli tatuati, anche se alcuni sono stati abbastanza fortunati o intelligenti da andarsene prima di essere scoperti.

I duergar, sia maschi che femmine, sono calvi, e le donne non si fanno crescere la barba. Sono anche assai più magri degli altri nani e hanno espressioni perennemente cupe, barbe e baffi grigi e pelle grigiastra.

Regioni: Tutte le fortezze dei nani grigi sono situate nel Sottosuolo. La voce dei nani grigi nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive i tratti dei duergar che appartengono a questa cultura.

Capacità razziali: I duergar possiedono tutti i tratti razziali nanici elencati a pagina 14 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- +2 alla Costituzione, -4 al Carisma: I duergar sono estremamente ritrosi e malfidati.
- Scurovisione fino a 36 metri.
- Immunità alla paralisi, alle allucinazioni e ai veleni magici e alchemici (ma non ai veleni normali): I duergar hanno acquisito l'immunità ad alcune illusioni e a molte sostanze tossiche nel corso della loro schiavitù presso i mind flayer.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente. I nani grigi sono dei maestri nel muoversi furtivamente.
- Bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *ingrandire* e *invisibilità* come un mago di livello pari al doppio di quello del duergar (minimo 3° livello). La magia agisce solo sul duergar e su ciò che porta con sé.
- Sensibilità alla luce: I Duergar subiscono una penalità di circo-

Nomi faerûniani

Faerûn è grande. Anche considerando soltanto gli umani, i suoi abitanti portano letteralmente migliaia e migliaia di nomi. Alcuni non hanno cognomi, altri hanno un nome comune per il proprio clan e altri ancora portano un appellativo che significa "figlio/figlia di". A Tharsult, Tashalar e negli altri Regni di Confine, la parola "sar" è assai comune. Significa "del sangue di", e sta ad indicare un antenato famoso (o un antenato falsamente considerato come proprio), quindi è possibile che un contadino si chiami "Baer sar Thardizar", per richiamarsi al famoso signore della guerra di molti secoli fa.

Altre vecchie usanze come "di" seguito dal nome di un posto o di un mestiere (come Ruthrar della Forgia o Sammert della Conca) stanno scomparendo e vengono usati assai di rado. Solo i maghi e gli avventurieri più presuntuosi inseriscono le loro imprese personali nei propri nomi, come Dastrin dei Tre Tuoni, o Belgaert della Guardia Mortale, ma anche questa usanza sta scomparendo. A volte il mestiere di una persona viene inserito nel nome. *Tel* è una vecchia parola che sta a significare "lavora a" o "lavora con", *forar* una volta significava viaggiatore o mercante ambulante, *helder* era una guardia o un guerriero di pattuglia, *turnskull* era uno scavatore e *turnstone* un mugnaio.

I nomi qui riportati sono divisi per linguaggio, dal momento che le zone che condividono la stessa lingua tendono ad usare gli stessi nomi.

Aglarondan: *Maschili:* Aelthas, Courynn, Folcoerr, Gaedynn, Mourgram, Sealmyd, Yuiredd. *Femminili:* Blaera, Courynna, Lynneth, Maera, Mourna, Wydda. *Cognomi:* Aengrilor, Dulsaer, Gelebraes, Jacerryl, Telstaerr, Uthelienn.

Alzhedo: *Maschili:* Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir. *Femminili:* Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida. *Cognomi:* Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

Chessentan: *Maschili:* Aeron, Daelric, Eurid, Nicos, Oriseus, Pharaxes, Thersos, Xandos. *Femminili:* Ariadne, Cylla, Eriale, Halonya, Idriane, Mera, Numestra, Sinylla. *Cognomi:* Aporos, Corynian, Heldeion, Morieth, Nathos, Sphaerideion, Zora.

Chondathan: *Maschili:* Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd. *Femminili:* Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shadri, Tessele. *Cognomi:* Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag.

Chultan: *Maschili:* Atuar, Kwalu, Losi, Mezoar, Nsi, Osaw, Selu, Weshtek. *Femminili:* Azuil, Chuil, Fipya, Isi, Lorit, Mainu, Sana, Tefnek. *Cognomi:* Nessuno.

Damaran: *Maschili:* Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor. *Femminili:* Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora. *Cognomi:* Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag.

Dambrathan: *Maschili:* Aethelmed, Houn, Rhivaun, Umbril, Waervyn, Xaemar, Zeltaebar. *Femminili:* Chourm, Glouris, Maeve, Hayaera, Sevaera, Xaemarra, Zraela. *Cognomi:* Calaumystar, Lharaendo, Mristar, Talaudrym, Wyndael.

Durpari: *Maschili:* Charva, Duma, Hukir, Jama, Kilimut, Oskut, Pradir, Rajaput, Sikhil. *Femminili:* Apret, Bask, Erilet, Fanul, Hist, Mokat, Nismet, Ril, Tiket. *Cognomi:* Beszrizma, Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Saqarastar, Tiliputakas.

Elfici: *Maschili:* Aravilar, Faelar, Mourn, Nym, Orlpar, Saevel, Respen, Rhistel, Taeghen. *Femminili:* Amra, Hacathra, Imizael, Jastra, Jhaumrithe, Quamara, Talindra, Vestele. *Cognomi:* Amalith, Braegen, Calaudra, Eveningfall, Laelithar, Moondown, Tarnruth.

Elfici (Drow): *Maschili:* Alak, Drizzt, Ilmryn, Merinid, Pharaun, Rizzen, Tebryn, Zaknafein. *Femminili:* Akordia, Chalithra, Eclavdra, Jhaelrnya, Nedylene, Qilué, SiNafay, Vlondril. *Cognomi:* Abaeir, Coloara, Glannath, Illistyn, Pharn, Seerear, Vrinn, Xiltyn.

Gnomeschi: *Maschili:* Burgell, Colmarr, Dorgan, Falrinn, Halbrinn, Orlamm, Rondell, Stolig. *Femminili:* Calanddra, Eriss, Iviss, Jaree, Lissa, Meree, Nathee, Zelazadda. *Cognomi:* Blackrock, Blimth, Greatorm, Rivenstone, Tavartarr, Uvarkk, Whitehorn.

Halfling: *Maschili:* Blazanar, Corkaury, Dalabrac, Halandar, Ombert, Roberc, Thiraury, Wilimac. *Femminili:* Aloniira, Calathra, Deldiira, Melinden, Olpara, Rosinden, Tara, Weninda. *Cognomi:* Aumble, Bramblefoot, Dardragon, Hardingdale, Merrymar, Starnhap.

Halruaan: *Maschili:* Aldym, Chand, Hostegym, Meleghost, Presmer, Sandrue, Tethost, Uregaunt. *Femminili:* Aithe, Alaethe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade, Vosthyl. *Cognomi:* Avhoste, Darants, Gedreghost, Maurmeril, Stamaraster, Zorastryl.

Lantanesi: *Maschili:* Eberc, Fodoric, Koger, Lambrac, Midoc, Norbert, Samber, Tibidoc. *Femminili:* Avilda, Bersace, Charissa, Melsany, Phaerilda, Ravace, Umbrasy. *Cognomi:* Angalstrand, Decirc, Lamstrand, SeKorc, SeLangstra, SeMilderic.

Illuskan: *Maschili:* Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth. *Femminili:* Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra. *Cognomi:* Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stonar, Stormwind, Windrivver.

Mulhorand: *Maschili:* Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur. *Femminili:* Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis. *Cognomi:* Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt.

Nanici: *Maschili:* Barundar, Dorn, Joyin, Khondar, Roryn, Storn, Thorik, Wulgar. *Femminili:* Belmara, Dosna, Joylin, Kiira, Sambril, Tace, Umil. *Cognomi:* Bladebite, Crownshield, Gordrivver, Horn, Skuldark, Stoneshield.

Orcheschi: *Maschili:* Besk, Durth, Fang, Gothog, Harl, Kesk, Orrusk, Tharag, Thog, Ugurth. *Femminili:* Betharra, Creske, Edarreske, Duvaega, Neske, Orvaega, Varra, Yeskarra. *Cognomi:* Dummik, Horthor, Lammar, Sormozhik, Turnskull, Ulkrunnar, Zorgar.

Rashemi: *Maschili:* Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak. *Femminili:* Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra. *Cognomi:* Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina.

Shaaran: *Maschili:* Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapaw, Laskaw, Moktar, Senesaw, Tokhis. *Femminili:* Anet, Bes, Dahvet, Faqem, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet. *Cognomi:* Cor, Marak, Hiaw Harr, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Taw Harr, Woraw Tarak.

Tashalan: *Maschili:* Angwe, Dumai, Gharbei, Indo, Masambe, Morife, Ngoingwe, Sepoto. *Femminili:* Ayesha, Bhula, Lashela, Intingi, Mashai, Shevaya, Sheshara, Ushula. *Cognomi:* Damarthe, Ghomposo, Ishivin, Jalamba, Konge, Maingwe, Wasatho.

Turmic: *Maschili:* Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero. *Femminili:* Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda. *Cognomi:* Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

Uluik: *Maschili:* Aklar, Hilur, Liruk, Namiir, Selmik, Uknar, Tirmuk, Wariik. *Femminili:* Chamuk, Iilkik, Kagiik, Lelchik, Nirval, Talchuk, Valiir, Wenvik. *Cognomi:* Nessuno.

Untheric: *Maschili:* Azzedar, Chadrezzan, Gibbur, Horat, Kassur, Numer, Samar, Ungred. *Femminili:* Chadra, Ilzza, Jezzara, Marune, Saldashune, Xuthra, Zeldara. *Cognomi:* Raramente usati, si predilige indicare il genitore.

---

stanza di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove che devono effettuare sotto la luce del sole o nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.

- Linguaggi automatici: Nanico, Sottocomune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran.
- Modificatore di livello +2: I Duergar sono più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Nani degli Scudi

Le sale di pietra e i saloni rimbombanti di echi dei regni dei nani sono disseminati per tutto il Sottosuolo come collane di pietre preziose o gioielli dimenticati. Regni nanici come quelli di Xonathanur, Oghrann e Gharraghaur un tempo mostravano alle razze meno civilizzate cosa significava veramente detenere ed esercitare il potere. A differenza degli antichi imperi umani, i nani diffidavano della magia, e non cedettero mai alla frenesia della follia magica che distrusse Netheril e Imaskar. I

nani rimasero invece coinvolti in un'eterna lotta contro i goblinoidi e le altre creature del Sottosuolo. Uno dopo l'altro, gli imperi nanici del nord caddero, lasciando soltanto qualche sopravvissuto in fuga sulle montagne o nelle zone non ancora occupate del Sottosuolo.

I clan sopravvissuti a queste battaglie sono quelli dei nani degli scudi. Per molte generazioni i nani degli scudi si sono divisi in due gruppi: i Rifugiati, preoccupati innanzi tutto di nascondersi e di rimanere in segreto, e i Viandanti, ben disposti nei confronti delle altre razze e desiderosi di viaggiare ed esplorare. Tuttavia, dopo la Benedizione del Tuono, i membri più anziani del clan dei Rifugiati hanno cominciato a cambiare i loro modi. Nel giro di pochi decenni, le differenze tra Rifugiati e Viandanti potrebbero diventare insignificanti.

Regioni: I nani degli scudi sono presenti a Damara, a Impiltur, nel Nord, nelle Marche d'Argento, a Vaasa, nel Vast e nelle Terre Centrali Occidentali. La Cittadella Adbar (a nordest di Silverymoon, ma considerata come parte di quella regione in scopi di gioco) è la città dei nani degli scudi più famosa. La maggior parte dei personaggi appartenenti ai nani degli scudi parte da una di queste locazioni, riportate alla voce dei nani degli scudi sulla Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" come regioni di provenienza.

Capacità razziali: I nani degli scudi possiedono tutti i tratti razziali nanici elencati a pagina 14 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Nanico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Chondathan, Draconico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orchesco.

ELFI

Faerûn ospita sei sottorazze principali di elfi, che secondo alcuni saggi sarebbero giunte su questo piano molto tempo addietro, condotte quaggiù dalle loro divinità. Gli elfi della luna, gli elfi del sole e gli elfi dei boschi agiscono assieme, uniti in maniera molto informale dalle tradizioni e dalle autorità rappresentate dalla Corte Elfica, al momento situata sull'isola di Evermeet e rappresentata dalla persona della Regina Amlaruil. Gran parte degli elfi drow considera gli altri elfi nemici da disprezzare, mentre gli elfi selvaggi di solito ignorano completamente i decreti degli elfi civilizzati di Evermeet. Gli elfi marini sono un popolo acquatico che entra in contatto assai raramente coi suoi confratelli di superficie. Il nome razziale degli elfi è *Tel-quessir* ("il popolo"), e ogni sottorazza dispone di una variante di questo nome che applica alla propria specie di elfi.

Drow

I drow, discendenti dell'antica sottorazza degli elfi dalla pelle scura chiamati Ilythiiri, devono il loro aspetto attuale alla maledizione che le divinità degli elfi scagliarono su di loro quando decisero di seguire la dea Lolth lungo il sentiero del male e della corruzione. Conosciuti anche come elfi scuri, i drow hanno un pelle nera che sembra simile a ossidiana lucida e capelli di un bianco accecante o di un giallo pallido. Normalmente hanno occhi molto chiari (talmente chiari che a volte vengono scambiati per occhi completamente bianchi), con pupille in tonalità di lilla pallido, argento, rosa e azzurro. Tendono inoltre ad essere più piccoli e più esili del resto degli elfi. Molti drow di superficie sono malvagi e adorano Vhaeraun, ma a volte alcuni rinnegati ed esiliati assumono un atteggiamento che tende alla neutralità.

I drow conoscono un linguaggio gestuale appartenente unicamente alla loro razza, il Linguaggio Silenzioso Drow, che consente loro di comunicare in silenzio attraverso semplici gesti con le mani fino a una distanza di 36 metri, purché siano visibili gli uni agli altri. Il Linguaggio Silenzioso Drow conta come linguaggio bonus per i drow e come linguaggio normale per gli altri, che devono usare punti abilità se desiderano apprenderlo. Non esiste un alfabeto o una forma scritta di questa forma di comunicazione.

Regioni: Menzoberranzan, la città natale del famoso esule Drizzt Do'Urden, è il più famoso reame dei drow. La voce degli elfi drow nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive i tratti dei personaggi che provengono da Menzoberranzan o da una simile città del Sottosuolo.

Capacità razziali: I drow possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati a pagina 16 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma: I drow sono stati selezionati nel corso dei secoli in maniera spietata per la loro agilità, intelligenza e forza di personalità.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti*, *luminescenza* e *oscurità*: Queste capacità hanno lo stesso effetto degli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone dello stesso livello di personaggio del drow.
- Scurovisione fino a 36 metri. Sostituisce la visione crepuscolare degli elfi.
- Classe preferita: Mago (maschio) o chierico (femmina).
- Cecità alla luce (Str): L'inaspettata esposizione a una forte luce (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca il drow per un round. In più gli impone una penalità di circostanza di -1 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove che effettua esposto alla fonte di luce forte.
- Resistenza agli Incantesimi pari a 11 + il livello di personaggio.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà conto incantesimi e capacità magiche.
- Linguaggi automatici: Elfico, Sottocomune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Abissale, Comune, Draconico, Linguaggio Silenzioso Drow, Goblin, Illuskan.
- Modificatore di livello +2: I drow sono più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Elfi della Luna

Gli elfi della luna sono gli elfi più comuni a Faerûn. Vengono chiamati anche elfi d'argento, e hanno la pelle di colore chiaro (a volte con alcune tonalità azzurre) e capelli bianco argento, neri o blu (i colori tipici degli umani sono rari, ma non impossibili). I loro occhi sono blu o verdi, con qualche bagliore dorato. Gli elfi della luna sono quelli che si dimostrano più tolleranti verso gli umani, e la maggior parte dei mezzelfi hanno come genitore un elfo della luna.

Regioni: È possibile trovare insediamenti degli elfi della luna nei boschi delle Valli (nel Cormanthor), a Evermeet, nella Grande Foresta, nel Nord, a Silverymoon, e nelle Terre Centrali Occidentali. Evereska, ai margini occidentali dell'Anauroch, è l'insediamento elfico più potente rimasto a Faerûn. La voce degli elfi della luna nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive i tratti dei personaggi che provengono da qualsiasi piccola comunità elfica nei boschi.

Capacità razziali: Gli elfi della luna possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati a pagina 16 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Auran, Chondathan, Gnoll, Gnomesco, Halfling, Illuskan, Silvano.

Elfi del Sole

Gli elfi del sole sono poco diffusi a Faerûn rispetto agli elfi della luna, in quanto vivono quasi tutti a Evermeet, dove chi non è un elfo non è autorizzato a mettere piede. Vengono anche chiamati elfi dorati, in quanto hanno la pelle color bronzo, capelli biondo-dorati, color rame o neri e occhi verdi o dorati. Sono considerati gli elfi più civilizzati e altezzosi, e preferiscono rimanere separati dal resto dell'umanità e dalle altre razze non elfiche.

Capacità razziali: Gli elfi del sole possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati a pagina 16 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- +2 all'Intelligenza, -2 alla Costituzione: Gli elfi del sole danno grande valore allo studio e alla contemplazione rispetto ai talenti di agilità che gli altri elfi sembrano prediligere.
- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Auran, Celestiale, Chondathan, Gnomesco, Halfling, Illuskan, Silvano.

Elfi Selvaggi

Gli elfi selvaggi vengono incontrati assai raramente, in quanto vivono nel folto delle foreste più intricate e sono abilissimi a nascondersi. Vengono chiamati anche elfi verdi, e hanno una pelle che tende al

Illustrazione di Todd Lockwood

color marrone scuro e capelli che vanno dal nero al marrone chiaro e che si tingono d'argento con l'avanzare dell'età.

Regioni: Gli elfi selvaggi prediligono le foreste tropicali e le giungle del sud come il Bosco di Chondal, il Bosco di Meth, la Foresta di Amtar e la Vallata delle Nebbie. I personaggi che appartengono alla razza degli elfi selvaggi possono consultare la voce corrispondente nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" o scegliere il Bosco di Chondal, Chessenta, Chult o lo Shaar come regione di provenienza.

Capacità razziali: Gli elfi selvaggi corrispondono esattamente agli elfi selvaggi descritti nel *Manuale dei Mostri*. Possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati a pagina 16 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza: Gli elfi selvaggi sono più robusti degli altri elfi, ma prediligono l'azione fisica e l'uso dei talenti relativi all'atletica invece di riflettere per risolvere i problemi.
- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Gnoll, Illuskan, Orchesco, Silvano, Tashalan.

La Ritirata, e dopo

Tra la gente del Popolo Fiero esiste un Richiamo che si manifesta nel desiderio struggente di migrare verso ovest, oltre il mare, fino a Evermeet. Il Richiamo raggiunge molti elfi nella fase più tarda della loro vita, ma altri vi si lasciano trascinare presto, mentre altri ancora non ne vengono mai toccati. A volte anche coloro che hanno sia sangue umano che elfico nelle vene lo sentono, mentre altri, pur essendo elfi, non lo avvertono mai. Finora non sono stato toccato dal Richiamo, e comincio a credere che non mi accadrà mai. In parole molto semplici il Richiamo, che umani ed elfi hanno ribattezzato "la Ritirata", sembra essere terminato.

Nessun concilio elfico o sovrano ha decretato la fine della Ritirata. La Ritirata offriva agli elfi una speranza di pace duratura in una terra al di fuori della portata dei mortali di fronte al logorio degli affari degli umani e allo sfinimento della guerra e delle preoccupazioni. Basti sapere che per centinaia di anni, man mano che gli orchi si sono diffusi e hanno imperversato per Faerûn, gli elfi si ritiravano facendo uso di *portali*, navi e magie per viaggiare lontano, ad ovest, fino a Evermeet. Ma ora nessuna nave salpa più verso ovest e nessuna compagnia segreta si dilegua nell'oscurità per non essere mai più vista. La Ritirata è finita. Tutto il Popolo Fiero che desiderava andarsene se n'è andato.

Il Cormanthor, Ardeep e le altre fortezze tradizionali sono state abbandonate, diventando ombre ed echi pallidi rispetto allo splendore di un tempo. Là dove un tempo gli elfi dominavano sulle foreste vergini, ora gli umani viaggiano e avanzano su carri e carovane, e il vento ulula sulle terre spoglie. Gli elfi che rimangono si nascondono nelle ombre e parlano a voce bassa; si muovono sfuggenti e silenziosi attorno e tra gli umani come fantasmi d'argento sotto la luce lunare.

A mio parere, la gente del Popolo Fiero che dimora oggi a Faerûn ha la parvenza di gemme scintillanti finemente intagliate, o spade da guerra: belle a guardarsi, ma rese fredde e temprate dalla necessità. E più che mai pronte ad agire... Ah, sì, sappiate questo: la Ritirata è finita, e molti elfi rimangono. Avete mai sentito suonare delle trombe fatate sotto la luce della luna, o visto figure eleganti e agili fino all'impossibile danzare nelle loro armature d'argento libere come se indossassero vesti di seta, con le lunghe ed esili dita in grado di stringersi attorno ai fili delle loro arpe, ai loro flauti o alle loro lunghe spade ricurve con egual prontezza?

Gli elfi sono ancora qui... ora più che mai. Alcuni stanno ritornando. Tornano ad est armati di spada e della conoscenza di chi sono veramente gli umani. Sì, voi potete tagliare questo o quell'albero, ma se lo fate, siete forse liberi da tutti gli alberi? No, gli alberi rinascono, facendosi beffe del vostro desiderio di fare di questa terra un posto senza alberi. Rinascono e crescono... e quando il vostro respiro si ferma per sempre e le vostre ossa giacciono tra le loro radici, gli alberi si ergono ancora forti, coprendo con la loro ombra la terra che pensavate di aver loro strappato. Gli elfi sono pazienti e guardano molti anni in avanti, gli elfi sono gli alberi tra gli umani.

Ricordate questo, anche se non volete sapere altro del Popolo Fiero.

-Cambrizym di Candlekeep, Saggio Ricercatore

Elfi dei Boschi

Gli elfi dei boschi sono scostanti nei confronti dei viaggiatori esterni, anche se non certo quanto gli elfi selvaggi. Vengono chiamati anche elfi di rame, per il colore ramato della loro pelle, con sfumature verdastre o marroni, e occhi verdi o nocciola. I loro capelli sono di solito castani o neri, o, più raramente, biondi o rossi.

Regioni: La Grande Foresta è la patria della maggior parte degli elfi dei boschi. Comunità più piccole sono presenti nelle foreste delle Valli (specialmente a Cormanthor), nella Grande Valle, nel Nord, nel Tethyr e nelle Terre Centrali Occidentali. La voce degli elfi dei boschi nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive i tratti dei personaggi che provengono da una qualsiasi di queste locazioni.

Capacità razziali: Gli elfi dei boschi sono molto simili agli elfi dei boschi descritti nel *Manuale dei Mostri*. Possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati a pagina 16 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: Gli elfi dei boschi sono forti ma esili, e tendono ad essere meno riflessivi e intuitivi rispetto agli altri elfi.
- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Chondathan, Draconico, Gnomesco, Goblin, Gnoll, Silvano.

GNOMI

Gli studiosi umani di Candlekeep chiamano gli gnomi il Popolo Dimenticato, a causa del loro fermo proposito di tenersi lontani dalle grandi guerre e tragedie che hanno segnato la storia delle altre razze di Faerûn. Anche se gli gnomi sono stati schiavi di nazioni potenti come il Netheril e Calimshan in passato, non sono mai stati a loro volta dei conquistatori. Per la maggior parte del tempo hanno vissuto in foreste e colline remote, lontani dai conflitti che tengono perennemente impegnati umani, nani ed elfi.

Questo tuttavia è cambiato quando la forza e il numero degli umani nel Faerûn sono cresciuti. Molti degli gnomi più giovani ora mettono in discussione la scelta di rimanere completamente separati dalle altre società. Il cambiamento nelle comunità gnomesche avviene più lentamente rispetto a quelle umane, ma sono sempre più numerosi i giovani gnomi che lasciano le loro case per viaggiare o per diventare avventurieri.

Quando Gond, il dio dell'invenzione, è apparso nel mondo sotto forma di uno gnomo, molti giovani gnomi hanno creduto che questo evento indicasse il fatto che per gli gnomi era giunto il momento di cambiare vita. Anche i seguaci di Gond, tuttavia, condividono la diffidenza gnomesca verso le organizzazioni troppo grosse, e così tendono a radunarsi in piccoli gruppi di inventori dalla mentalità affine, piuttosto che tentare di rimodellare l'intera comunità gnomesca in base alla loro visione.

Gnomi delle Profondità

Gli svirfneblin, o gnomi delle profondità, vivono nascosti nei bui abissi del Sottosuolo. Sono un popolo isolazionista, sospettoso e ostile verso qualsiasi intruso che penetri nelle loro caverne, e dimostrano di possedere ben poco dell'umorismo e della cordialità dei loro cugini di superficie. Là dove una comunità di gnomi delle rocce trabocca di energia, emozioni e risate, una città degli svirfneblin è un posto cupo e grigio, il cui silenzio viene rotto solo da rumori furtivi di creature che si muovono nell'ombra. Ogni cosa che si muove è nemica degli svirfneblin, o almeno così la pensano gli gnomi delle profondità.

Gli gnomi delle profondità sono probabilmente il popolo più furtivo ed elusivo del mondo. Secoli e secoli passati a sfuggire ai pericoli mortali del Sottosuolo hanno inculcato in questa razza una capacità straordinaria di evitare di attirare l'attenzione. Quando sono nelle loro caverne riescono a diventare praticamente invisibili grazie alla magia, ma anche nello strano e minaccioso (almeno secondo loro) mondo di superficie la loro furtività naturale li rende assai difficili da notare o da prendere.

Gli svirfneblin hanno corporatura fiacca, pelle grigia o marrone, occhi grigi e capelli grigi (anche se i maschi sono calvi). Tendono ad essere scontrosi, riservati e sospettosi oltre ogni ragionevolezza.

Regioni: Esistono ben poche città e fortezze degli svirfneblin, nel Sottosuolo, che siano note al mondo di superficie. La maggior parte dei personaggi svirfneblin può essere definita con sufficiente accuratezza dalla voce gnomo delle profondità alla Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi".

Due anni fa, diverse centinaia di svirfneblin della città di Blingdenstone furono costretti a rifugiarsi in superficie nelle Marche d'Argento quando la loro città venne invasa da un'orda di demoni evocata dai drow. I profughi hanno cercato rifugio nelle terre di Silverymoon e a volte vengono visti al Nord.

Capacità razziali: Gli svirfneblin possiedono tutti i tratti razziali gnomeschi elencati a pagina 17 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma: Gli svirfneblin sono rapidi, attenti, sospettosi ed estremamente sfuggenti.
- Scurovisione fino a 36 metri. Sostituisce la visione crepuscolare degli gnomi.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *cambiare sembianze, cecità* e *sfocatura*. Le capacità hanno gli effetti degli omonimi incantesimi lanciati da un mago dello stesso livello di personaggio dello svirfneblin (tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo). Questa capacità sostituisce la capacità degli gnomi di lanciare gli incantesimi di livello 0 *luci danzanti, suono fantasma* e *prestidigitazione*.
- Esperti minatori: Gli svirfneblin, proprio come i nani, ottengono un bonus razziale di +2 alle prove per notare insolite lavorazioni in pietra. Anche qualcosa che non sia in realtà pietra ma che sia camuffata per sembrare pietra viene rilevata da questa capacità. Uno gnomo delle profondità che arriva entro 3 metri da un manufatto in pietra insolito può effettuare una prova come se lo stesse attivamente cercando e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole sul manufatto come farebbe un ladro. Uno svirfneblin è anche in grado di intuire la profondità e stimare le distanze intorno a lui nel sottosuolo con la stessa facilità con cui un umano saprebbe dire da che parte stanno l'alto e il basso.
- Anti-individuazione (Sop): Gli svirfneblin sono dotati di una continua capacità soprannaturale di anti-individuazione che ha gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo lanciato da un mago dello stesso livello di personaggio.
- Resistenza agli Incantesimi pari a 11 + il livello di personaggio
- Bonus per schivare di +4 contro tutte le creature (ma nessun bonus speciale contro i giganti).
- Bonus razziale di +2 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi, che diventa +4 nelle zone buie sotterranee.
- Linguaggi automatici: Gnomesco, Sottocomune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Nanico, Elfico, Illuskan, Terran.
- Modificatore di livello +3: Gli svirfneblin sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Gnomi delle Rocce

Gli gnomi delle rocce sono gli gnomi più diffusi a Faerûn, e vengono molto spesso chiamati semplicemente gnomi, dal momento che sono gli unici gnomi che gran parte della gente di superficie incontra. Gli gnomi delle rocce di Faerûn sono pressoché identici a quelli descritti nel *Manuale del Giocatore*. Sono curiosi, inarrestabili e a volte doppiogiochisti.

La natura li ha dotati di una curiosità irrefrenabile e una propensione per la meccanica, e quindi gli gnomi sono maestri delle forme d'artigianato più complesse come l'intaglio delle gemme, la costruzione di giocattoli e degli orologi ad ingranaggi. Sono anche i migliori costruttori d'armi da fuoco di Faerûn, e sono loro, fra tutte le razze, quelli che con più probabilità è possibile incontrare dotati di armi da fuoco.

Regioni: Se gli gnomi delle rocce hanno una terra che possono chiamare patria, questa probabilmente è la favoleggiata isola di Lantan. La voce degli gnomi delle rocce nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive i tratti degli gnomi Lantanesi. Eccettuata Lantan, gli gnomi delle rocce non sono presenti in grosse quantità in nessuna città e in nessun paese. Piccole comunità composte da circa una dozzina di famiglie sono invece presenti pressoché ovunque, ben

Illustrazione di Todd Lockwood

nascosti nelle terre selvagge o modestamente sistemati in un quartiere cittadino tranquillo. Gli gnomi delle rocce prediligono i climi temperati, e gli insediamenti gnomeschi più numerosi vengono trovati nelle Terre Centrali Occidentali, nelle Valli e nei boschi della Grande Valle e del Thesk.

Capacità razziali: Gli gnomi delle rocce possiedono tutti i tratti razziali gnomeschi elencati a pagina 17 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Gnomesco, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Chondathan, Draconico, Nanico, Goblin, Illuskan, Silvano, Terran.

MEZZELFI

I mezzelfi di Faerûn sono pressoché identici a quelli presentati nel *Manuale del Giocatore*. L'unica eccezione riguarda il fatto che i genitori elfici trasmettono delle caratteristiche somatiche ai loro figli. I mezzelfi drow tendono ad avere pelle color cenere, capelli bianchi o d'argento ma occhi umani (ottengono scurovisione entro 18 metri, ma nessuno degli altri tratti tipici dei drow). I mezzelfi della luna tendono ad avere la pelle di color pallido con sfumature bluastre attorno alle orecchie e al mento. I mezzelfi marini hanno la pelle di un colore che sta a metà tra quello della pelle del genitore umano e quello del genitore elfico (ma non sono in grado di respirare sott'acqua). I mezzelfi del sole hanno pelle color bronzo. I mezzelfi selvaggi hanno la pelle color bronzo schiarito. I mezzelfi dei boschi hanno pelle color rame con sfumature verdastre.

Regioni: Molti dei mezzelfi, a causa delle loro particolari origini, sono individui solitari. Tuttavia esistono alcune comunità stabili di mezzelfi disseminate per il territorio di Faerûn. Aglarond, il Cormyr, le Valli, la Grande Foresta e Silverymoon sono tutte regioni con un alto tasso di popolazione mezzelfica e che possono fungere da patria per i personaggi mezzelfi. I mezzelfi che provengono da queste zone sono solitamente meglio tollerati rispetto alle loro controparti solitarie. I mezzelfi possono anche scegliere la voce razziale del loro genitore elfico sulla Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi", se sono stati cresciuti all'interno di una cultura elfica.

Capacità razziali: I mezzelfi possiedono tutti i tratti razziali dei mezzelfi elencati a pagina 18 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Elfico, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).

MEZZORCHI

Nemmeno nelle terre più tolleranti di Faerûn la vita di un mezzorco può essere considerata facile. In alcune terre i mezzorchi vengono tollerati, e le loro vite non sono più dure di quelle degli altri coloni del posto. In altre zone i mezzorchi sono disprezzati e perseguitati, rendendo preferibile perfino la vita all'aperto in compagnia delle tribù di orchi selvaggi.

Regioni: I mezzorchi tendono ad essere ancora più solitari dei mezzelfi. Molti rimangono nelle tribù di orchi, dove la loro intelligenza umana e la loro autorità può offrire qualche speranza di emergere. La voce del mezzorco nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive quei personaggi che si avventurano nel mondo da soli o che sono stati cresciuti tra gli orchi.

Nelle terre degli umani, Amn, Chessenta, Damara, il Mare della Luna, il Nord, Vaasa e Waterdeep sono le regioni in cui i mezzorchi sono abbastanza comuni da venire tollerati entro certi limiti. Al di fuori di questi luoghi, comunque, sono molte le piccole città in cui il numero dei mezzorchi è sufficiente a costituire piccole comunità di questa razza.

Capacità razziali: I mezzorchi possiedono tutti i tratti razziali elencati a pagina 19 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Orchesco, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Damaran, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan, Sottocomune.

HALFLING

Sono tre le sottorazze principali di halfling che vivono nel Faerûn: gli halfling piedilesti, gli halfling degli spiriti, assai rari, e gli halfling cuoreforte di Luiren, al sud. Molti halfling vivono assieme al Popolo Alto nelle terre umane, proprio come gli gnomi. Sono un popolo scaltro e pieno di risorse, perfettamente a proprio agio sia nelle vaste terre degli umani che nei loro piccoli insediamenti personali.

Il nome con cui gli halfling chiamano la propria razza è *hin*, anche se la maggior parte accetta la denominazione "halfling" scrollando le spalle e con un sorriso.

Illustrazione di Todd Lockwood

gli orchi e la loro stirpe

Ogni campo di battaglia ha le sue mosche e i suoi vermi che sciamano sui cadaveri, e gli orchi sono le mosche e i vermi di Faerûn. Estremamente astuti, vivono tra gli umani perché sanno che questi ultimi portano monete, cibo pronto e un confuso andirivieni. Alcuni addirittura si accoppiano con gli umani robusti del Nord e delle terre alte, e da loro nascono gli "una zanna", o mezzorchi.

Gli orchi sanno che le regole sono necessarie, ma credono che sia il più forte a fare le regole anche per i più deboli, e che nessuna regola debba essere seguita, se non c'è nessuno di forte a guardare e pronto a punire. Io parlo degli orchi in generale, ma devo ammettere che ce ne sono alcuni più saggi e più affidabili di altri. Ma se sei saggio, farai bene a non fidarti di nessun orco.

Il vero orco selvaggio abita nelle caverne tra le montagne, nello stesso tipo di case che amano i nani. (È per questo che il Popolo Tozzo è poco e cupo, in questi giorni). Abitano nelle grotte più profonde, combattono tra loro con violenza, anche se raramente arrivano fino alla morte, malmenandosi, lottando in corpo a corpo e divertendosi a studiare nuove crudeltà come trappole, buche e trabocchetti, e raccontandosi storie di grandi saccheggi e di cibo abbondante nelle favoleggiate terre del sud.

Se i tempi sono magri, o se le caverne della tribù sono già piene di guerrieri giovani e irrequieti, un crescendo di malcontento monta tra la tribù; i giovani guerrieri reclamano di essere condotti in combattimento, per mostrare il loro valore e farsi valere guadagnandosi da vivere con le punte delle loro spade. E così gli orchi scendono a valle, circa ogni dieci anni, guidati dai veterani più esperti, dal capo della loro tribù (se è ancora mosso dal fuoco della conquista e del saccheggio) o da un capo guerriero che non diventerà mai capo tribù se non attraverso un massacro che dilanierebbe la tribù in una lunga serie di lotte feudali.

E così le orde degli orchi escono dalle loro montagne e scendono a valle. Gli orchi non sono creature sottili. Raramente evitano lo scontro con chiunque gli agiti una spada davanti, sono una grande onda inarrestabile che cerca di schiantare e di calpestare tutto ciò che trova davanti a sé, piuttosto che strisciare, nascondersi o aspettare in silenzio.

Tra le tribù di orchi che non si sono sciolte o che non sono decadute, conosco queste: Arauthar, Artiglio Rosso, Folgorr, Gathatchkh, Haulaeve, Jolruth, Norglor, Occhio Pesto, Oldaggar, Osso Freddo, Sorok, Tailbold, Wuruvva e Yultch.

Dei capitani orchi più bravi in battaglia conosco quelli che sono caduti (o che comunque sono scomparsi quando la loro orda è stata sconfitta): Auldglokh, Browhorn, Clamrar, Gulmuth, Hurolk, Irmgrith, Kuthe, Morog, Namrane, Orgog, Rauthgog, Surk, Ulbror e Yauthlok. Questi, invece, sono ancora una minaccia: Aragh Bloodbanner, Bogdraguth del Ghiaccio, Clarguth Manyheads, Foalrorr sug (figlio di) Fael, Horimbror Ironmask, Korgulk Ibbrin, Mathrankh, Torlor sug Klevven, Umburraglar Bloodtooth e Zoarkluth.

-Gulvrin'Talamtar, Guerriero di Secomber

Illustrazione di Todd Lockwood

Halfling Piedelesto *Halfling Cuoreforte* *Halfling degli Spiriti*

Halfling degli Spiriti

Questi halfling selvaggi e quasi animaleschi raramente escono dai confini dei loro territori nelle foreste più fitte. Gli halfling degli spiriti, strani e sfuggenti, vivono in comunità chiuse e ristrette in cui fanno uso dei loro formidabili talenti e sono assai a disagio in presenza di qualsiasi straniero. Chiamano se stessi *bin*, proprio come gli altri halfling. Non hanno un nome per la loro sottorazza, dal momento che la loro cultura è quasi completamente isolata dal mondo esterno e la loro consapevolezza degli altri halfling è pressoché nulla.

Regioni: Il Bosco di Chondal, a sud del golfo di Vilhon, ospita numerosi insediamenti di halfling degli spiriti. Tra le altre foreste abitate da questo popolo sfuggente vanno segnalati il Bosco di Meth, tra Chessenta e Unther e la Foresta di Amtar, a sud delle pianure dello Shaar.

La voce dell'halfling degli spiriti nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive un halfling degli spiriti proveniente da una di queste remote comunità boschive.

Capacità razziali: Gli halfling degli spiriti possiedono tutti i tratti razziali degli halfling elencati a pagina 20 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggio senza suoni (Sop): Un halfling degli spiriti, a differenza degli altri halfling, è in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 6 metri come se le stesse parlando direttamente. L'halfling può ascoltare o parlare solo con una persona alla volta, e deve avere in comune con essa la conoscenza di almeno un linguaggio, altrimenti il legame telepatico fallisce.
- Gli halfling degli spiriti non ricevono il consueto bonus razziale di +1 degli halfling ai tiri salvezza. Non sono fortunati come i loro cugini piedilesti.
- Linguaggi automatici: Halfling, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Chondathan, Elfico, Gnoll, Shaaran, Silvano.
- Classe preferita: Barbaro.

Halfling Piedilesti

I piedilesti sono gli halfling più comuni che si incontrano nel mondo, e i più propensi a seguire il proprio desiderio di vagabondare. Si trovano a loro agio di fianco a quasi qualsiasi civiltà, indipendentemente dalla razza e dalla cultura. Gli halfling piedilesti sono anche propensi ad adorare divinità esterne alla loro razza, assai più di qualsiasi altra sottorazza halfling.

Regioni: Alcuni halfling piedilesti sono mercanti ambulanti, artigiani e artisti girovaghi. Un clan composto da varie famiglie di solito si stabilisce in una città umana per un anno o due, in cui si dedicano al commercio o ad altri lavori, per poi raccogliere le loro proprietà e trasferirsi in base a ragioni note soltanto a loro. La voce dell'halfling piedilesti nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive un halfling piedilesti seminomade di questo tipo.

Molti halfling piedilesti, tuttavia, preferiscono una vita più sedentaria. Il regno di Luiren è la terra ancestrale della razza halfling, e alcuni piedilesti vivono ancora laggiù. Altri piedilesti si stabiliscono permanentemente in qualsiasi terra in cui vivano degli umani, quindi ogni regione valida per gli umani è accettabile anche per un personaggio halfling.

Capacità razziali: Gli halfling piedilesti sono i normali halfling descritti nel *Manuale del Giocatore*. Possiedono tutti i tratti razziali elencati a pagina 20 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Linguaggi automatici: Halfling, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Chessentan, Chondathan, Damaran, Nanico, Elfico, Illuskan, Goblin.

Halfling Cuoreforte

Mentre gli halfling piedilesti danno importanza al viaggio e alla scoperta di nuovi posti e nuove persone, i cuoreforte sono una razza più metodica, organizzata e industriosa. Costruiscono villaggi solidi e fatti per durare, e li difendono accanitamente contro tutte quelle minacce di fronte alle quali i loro cugini piedilesti si limiterebbero a scappare. Gli umani delle terre del nord, abituati ai modi accomodanti dei piedilesti rimangono sorpresi nello scoprire che esiste una razza halfling con alle spalle una tradizione di guerrieri e in grado di mostrare arroganza e fiducia nelle proprie capacità e nella propria forza. Gli halfling cuoreforte amano le competizioni atletiche e tengono in grande considerazione le abilità straordinarie di qualsiasi tipo.

Regioni: Gli halfling cuoreforte costituiscono la maggior parte della popolazione della terra di Luiren. Nelle altre terre sono piuttosto rari. La voce dell'halfling cuoreforte nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" descrive un halfling cuoreforte proveniente da Luiren.

Capacità razziali: Gli halfling cuoreforte possiedono tutti i tratti

razziali degli halfling elencati a pagina 20 del *Manuale del Giocatore*, tranne quanto segue:

- Gli halfling cuoreforte ottengono un talento extra al 1° livello, in quanto sono spinti da un profondo impulso di competizione e cercano più opportunità possibili di mettere alla prova le loro abilità.
- Gli halfling cuoreforte non ricevono il consueto bonus razziale di +1 degli halfling ai tiri salvezza. Non hanno sperimentato tutte le numerose avversità a cui sono sopravvissuti gli halfling piedilesti.
- Linguaggi automatici: Halfling, Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Nanico, Gnoll, Goblin, Halruaan, Shaaran.

STIRPEPLANARI

Faerûn è popolato da molte razze ed è costellato da numerosi *portali* magici che conducono verso parti lontane del mondo e addirittura verso altri mondi. Attraverso questi *portali* arrivano anche visitatori provenienti da altri piani, tra cui esterni di ogni tipo, alcuni dei quali decidono di stabilirsi nel Faerûn e di formare una famiglia assieme a un umano del posto. Col passare del tempo e delle generazioni il lignaggio extraplanare si diluisce e si concretizza in un individuo che mostra alcune tracce di origine celestiale, infernale o elementale.

Questi esseri, noti come stirpeplanari, sono dotati di capacità insolite provenienti dal retaggio dei loro antenati, ma in quasi tutti gli altri aspetti appaiono come normali esseri umani. Dal momento che i *portali* sono disseminati in tutto il Faerûn, gli stirpeplanari possono avere l'aspetto di un umano proveniente da qualsiasi angolo del mondo: dalle Valli, dal Mulhorandi, da Turmish o da qualsiasi altra regione. Gli stirpeplanari più comuni sono gli aasimar (generati dai celestiali), i tiefling (generati da demoni o diavoli) e i genasi (generati dagli esterni elementali, come i geni).

Gli stirpeplanari preferiscono mescolarsi alle società umane esistenti, e raramente formano delle comunità autonome. Per rarità e per background assai differenti possono essere considerati versioni estremizzate dei mezzelfi, che a loro volta assai raramente formano delle comunità autonome. In alcuni luoghi, a causa di circostanze specifiche descritte ad ogni relativa voce, gli stirpeplanari sono più numerosi che altrove.

Nativo esterno: A causa del loro lignaggio divino o infernale, ogni stirpeplanare è segnato dalla particolare caratteristica di essere un esterno rispetto al Faerûn, e non un umanoide. E questo ha tre effetti principali:

Primo, gli incantesimi e gli effetti che influenzano solo gli umanoidi, come *charme* o *dominare persone* non hanno alcuna influenza sui personaggi stirpeplanari.

Secondo, gli incantesimi e gli effetti che sono destinati alle creature extraplanari potrebbero agire anche sui personaggi stirpeplanari. Ad esempio, una *mazza della punizione* o una *spada dei piani* si rivelano assai efficaci contro gli esterni, e hanno un effetto maggiore anche sui personaggi stirpeplanari. Un incantesimo che rimanda gli esterni nel loro piano di provenienza non ha effetto sui personaggi stirpeplanari, ma *esilio*, un incantesimo che scaccia l'esterno dal piano dell'incantatore senza specificare il ritorno al piano di provenienza dell'esterno, avrebbe pieno effetto.

Infine, gli stirpeplanari di Faerûn hanno vissuto su Toril abbastanza a lungo da poterlo considerare, a tutti gli effetti, il proprio piano di provenienza. Questo significa che i personaggi stirpeplanari possono essere *rianimati* o fatti *risorgere* normalmente, mentre gran parte degli esterni non potrebbero essere riportati in vita senza l'uso di un incantesimo *miracolo* o *desiderio*.

Aasimar

Un aasimar porta dentro di sé il sangue di un celestiale, ed è solitamente una creatura di allineamento buono che combatte il male esistente nel mondo. Alcuni fanno mostra di qualche tratto fisico che rivela il loro lignaggio, come capelli d'argento, occhi dorati o uno sguardo particolarmente intenso. Coloro che discendono da un servitore celestiale o da una divinità di Faerûn spesso portano su di loro un marchio che riproduce il simbolo sacro della divinità o qualche altro segno importante per la fede in questione.

Regioni: Gli aasimar sono relativamente comuni nel Mulhorand, in quanto le divinità Mulhorandi da lungo tempo hanno l'abitudine di frequentare e amare i mortali.

Capacità razziali: Gli aasimar possiedono i seguenti tratti:

- +2 alla Saggezza, +2 al Carisma: Gli aasimar sono benedetti da un particolare magnetismo personale e una speciale comprensione di se stessi.
- Taglia Media.
- La velocità di base degli aasimar è 9 metri.
- Resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità pari a 5.
- *Luce* (Mag): Gli aasimar possono usare *luce* una volta al giorno, come se fosse lanciata da uno stregone del loro livello di personaggio.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Esterno: Gli aasimar vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).
- Classe preferita: Paladino.
- Modificatore di livello +1: Gli aasimar sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Genasi

I genasi discendono dalle creature elementali come gli efreeti, i dao, i djinni, i janni e i marid. Alcuni di loro non hanno alcun contatto diretto coi loro antenati elementali, ma i segni del loro lignaggio sono ben visibili. I genasi vanno assai orgogliosi dei loro particolari lineamenti e delle loro capacità.

Genasi dell'Aria

I genasi dell'aria si considerano gli eredi del cielo, del vento e dell'aria stessa del mondo. Sono quasi sempre di allineamento neutrale. Hanno un aspetto quasi umano, ma con uno o due tratti inconsueti che riflettono la loro natura quasi elementale, come il colore della pelle o dei capelli di un azzurro chiaro, una brezza sottile che accompagna sempre il loro passaggio o un corpo che risulta freddo al contatto. Danno poca importanza al loro aspetto, e tendono ad avere capelli scompigliati e vestiti ripetutamente rammendati. Le loro emozioni sono assai mutevoli, e passano rapidamente da modi calmi e riservati a reazioni emotive intense.

Regioni: I genasi dell'aria sono comuni a Calimshan, in quanto quella zona è stata per lungo tempo sotto il dominio dei djinni.

Capacità razziali: I genasi dell'aria possiedono i seguenti tratti:

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma: I genasi dell'aria hanno una mente scaltra e sono lesti di mano, ma sono arroganti e facili da distrarre.
- Taglia Media.
- La velocità di base dei genasi dell'aria è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- *Levitazione* (Mag): I genasi dell'aria possono usare *levitazione* una volta al giorno come se fosse lanciato da uno stregone di 5° livello.
- Focus clericale: Un chierico genasi dell'aria deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio dell'Aria e sceglierlo come uno dei suoi due domini.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi d'aria e i loro effetti. Questo bonus aumenta di +1 ogni 5 livelli di classe che il genasi acquisisce.
- Senza respiro: I genasi dell'aria non respirano, quindi sono immuni all'annegamento, al soffocamento e a quegli attacchi che richiedono inalazione (come, ad esempio, alcuni tipi di veleno).
- Esterno: I genasi dell'aria vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello +1: I genasi dell'aria sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Genasi della Terra

I genasi della terra agiscono lentamente, ponderano ogni loro mossa e sono irremovibili nelle loro decisioni. Sono quasi sempre di allineamento neutrale. Hanno un aspetto quasi umano, ma con uno o due tratti inconsueti che riflettono la loro natura quasi elementale, come una pelle del colore della terra, lineamenti squadrati o occhi neri profondi e incavati. Prediligono i colori neutrali e le vesti semplici, e nonostante alcuni finiscano per accumulare parecchia polvere addos-

Illustrazione di Sam Wood

Illustrazione di Sam Wood

so, molti altri preferiscono mantenere un aspetto pulito e ordinato.

Regioni: I genasi della terra sono più diffusi al Nord, vicino al Dorso del Mondo, dove le caverne più profonde nel cuore delle montagne a volte ospitano dei *portali* verso il piano della Terra.

Capacità razziali: I genasi della terra possiedono i seguenti tratti:

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma: I genasi della terra sono forti e robusti, ma facili a estraniarsi e molto ostinati.
- Taglia Media.
- La velocità di base dei genasi della terra è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- *Passare senza tracce* (Mag): I genasi della terra possono usare *passare senza tracce* una volta al giorno come se fosse lanciato da un druido di 5° livello.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi di terra e i loro effetti. Questo bonus aumenta di +1 ogni 5 livelli di classe che il genasi acquisisce.
- Focus clericale: Un chierico genasi della terra deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio della Terra e sceglierlo come uno dei suoi due domini.
- Esterno: I genasi della terra vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello +1: I genasi della terra sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Genasi del Fuoco

I genasi del fuoco sono teste calde, cedono facilmente alla collera, sono vanitosi e non hanno paura di tuffarsi nell'azione. Sono quasi sempre di allineamento neutrale. Hanno un aspetto quasi umano, ma con uno o due tratti inconsueti che riflettono la loro natura quasi elementale, come una pelle del colore dei carboni ardenti, capelli rossi che ondeggiano come fiamme o occhi che risplendono di fuoco quando il genasi è incollerito. Amano vestirsi in modo semplice ma elegante, anche se a volte i loro gusti tendono ad essere assai più sgargianti rispetto anche alle vesti umane più appariscenti.

Regioni: I genasi del fuoco sono più diffusi a Calimshan, in quanto quella zona è stata a lungo sotto il dominio degli efreeti. È possibile incontrarli anche a Chult, nel Lago dei Vapori, nell'Unther, e in quelle terre che sorgono in prossimità di vulcani.

Capacità razziali: I genasi del fuoco possiedono i seguenti tratti:

- +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I genasi del fuoco sono forti e robusti, ma facili a estraniarsi e molto ostinati.
- Taglia Media.
- La velocità di base dei genasi del fuoco è 9 metri.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi di fuoco e i loro effetti. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli di classe che il genasi acquisisce.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- *Controllare fiamme* (Mag): I genasi del fuoco sono in grado di far sì che un fuoco non magico entro 3 metri da loro possa spegnersi fino a diventare solo un cumulo di carboni ardenti o intensificarsi fino a generare una luce pari a quella del giorno e raddoppiare il suo normale raggio di illuminazione. Questa capacità non altera l'emissione di calore o il consumo di combustibile del fuoco, dura fino a 5 minuti e può essere usata una volta al giorno. I genasi fanno uso di questa capacità come se fossero degli stregoni di 5° livello.
- Focus clericale: Un chierico genasi del fuoco deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio del Fuoco e sceglierlo come uno dei suoi due domini.
- Esterno: I genasi del fuoco vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello +1: I genasi del fuoco sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Genasi dell'Acqua

I genasi dell'acqua sono creature pazienti che prediligono i cambiamenti graduali e l'eliminazione degli ostacoli in modo lento e progressivo, ma che si rivelano capaci di grande violenza in caso di situazioni estreme. Sono quasi sempre di allineamento neutrale. Hanno un aspetto quasi umano, ma con uno o due tratti inconsueti che

riflettono la loro natura quasi elementale, come una pelle punteggiata di scaglie o simile a quella di un crostaceo, capelli o pelle di color blu-verdastro o chiome che ondeggiano come se fossero sott'acqua. Indossano pochi vestiti, in quanto non amano i tessuti che li appesantiscono quando entrano in acqua o che si restringono o si arricciano quando si asciugano.

Regioni: I genasi dell'acqua sono più diffusi nelle terre adiacenti al Mare delle Stelle Cadute, come il Golfo di Vilhon, la Costa del Drago, la Sembia, Aglarond e Chessenta, dove le entità extraplanari del mare si mescolano spesso ai mortali.

Capacità razziali: I genasi dell'acqua possiedono i seguenti tratti:

Razze potenti

Alcune tra le razze disponibili nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS sono considerevolmente più potenti rispetto a quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*. I giocatori devono ottenere l'approvazione del DM prima di poter interpretare un personaggio appartenente a queste razze. Al fine di conservare l'equilibrio del gioco tra i personaggi giocanti, sono state apportate delle modifiche ai personaggi di queste razze in modo che il gioco rimanga paritario e godibile per tutti i partecipanti.

Tutte queste razze hanno un tratto razziale chiamato modificatore di livello, un valore che varia da 1 a 3.

Quando un giocatore crea un personaggio di queste razze, deve aggiungere il modificatore di livello al livello di personaggio della creatura. Il DM decide con quanti punti esperienza in dotazione il nuovo personaggio comincia a giocare. Se il requisito minimo di punti esperienza di quella razza è superiore al numero di punti esperienza concessi, il personaggio non può appartenere a quella razza. L'equipaggiamento del personaggio è basato sul suo livello effettivo, non sul suo livello di classe. (Se il DM preferisce ignorare questa regola e concedere al giocatore di scegliere quella razza, allora il personaggio può partire dotato dei punti esperienza e delle monete d'oro che il DM assegna normalmente, e non il minimo riportato qui sotto).

Ad esempio, il gruppo dei PG è di 3° e 4° livello, quindi il DM decide di permettere ai nuovi PG di partire con 2.000 PE invece che con 0. Un giocatore può quindi scegliere di interpretare un aasimar, ma non un drow. Se il DM decide di permettere a un giocatore di interpretare un drow, il DM farà partire quel personaggio comunque a 2.000 PE, e non a 3.000 PE. (Il giocatore gode già del vantaggio di interpretare un membro di una razza potente. Non dovrebbe ricevere anche il vantaggio di partire con più punti esperienza rispetto agli altri personaggi). È il DM ad avere l'ultima parola sulle razze dei personaggi che i giocatori possono scegliere nel gioco. Il Capitolo 8: "Dar vita ai Reami" fornisce ulteriori consigli ai DM su come gestire queste razze come personaggi giocanti.

Dal momento che i personaggi appartenenti a queste razze possiedono un livello più alto rispetto al loro livello di personaggio, non guadagnano nuovi livelli velocemente come i personaggi normali. Il giocatore deve aggiungere il suo modificatore di livello al suo livello di personaggio per ottenere il suo livello effettivo di personaggio (LEP). Da allora in poi, il personaggio usa il suo LEP per determinare quanti punti esperienza deve accumulare per acquisire un nuovo livello. Questi personaggi iniziano a giocare col minimo di punti esperienza necessari per essere normali personaggi del loro LEP. Per tutto il resto, viene usato il semplice livello del personaggio (ad esempio per acquisire nuovi talenti, nuovi punti abilità e così via).

Ad esempio, un aasimar ha un modificatore di livello pari a +1 quindi Zophas, un paladino aasimar di 1° livello, ha un LEP pari a 2 (un livello di personaggio più il modificatore di livello di +1). Dal momento che il suo LEP è 2, Zophas inizia a giocare dotato di 1.000 PE, il minimo necessario per essere un personaggio aasimar di 1° livello. Viene inoltre considerato un personaggio di 2° livello al fine di determinare di quanto oro dispone per acquistare il suo equipaggiamento di partenza (900 mo, in base alla Tabella 2-24 a pagina 43 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Quando raggiunge i 3.000 PE, acquisisce un livello come paladino e il suo LEP diventa pari a 3 (due livelli di personaggio più il modificatore di livello di +1). Guadagnerà un terzo livello di personaggio a 6.000 PE, un quarto a 10.000 e così via, rimanendo sempre un livello indietro rispetto a un personaggio umano coi suoi stessi punti esperienza.

Un altro esempio è quello di Renevelazzon, uno stregone drow di 1° livello del Cormanthor. Un drow ha un modificatore di livello pari a +2, quindi il suo LEP è pari a 3 (un livello di personaggio più il modificatore di livello di +2). Dal momento che il suo LEP è 3, inizia a giocare con 3.000 PE (e 2.700 mo), vale a dire il minimo necessario in punti esperienza per essere un drow di 1° livello e l'equipaggiamento di partenza raccomandato per un PG di 3° livello. Quando Renevelazzon arriva a 6.000 PE acquisisce un livello come ladro, e il suo LEP diventa 4 (due livelli di personaggio più il modificatore di livello di +2). Guadagnerà un terzo livello di personaggio a 10.000 PE, un quarto a 15.000 PE e così via, rimanendo sempre due livelli indietro rispetto a un personaggio umano dotato dei suoi stessi punti esperienza.

Questo sistema permette al DM di offrire ai giocatori un totale di punti esperienza fisso per tutti e ai giocatori di creare il proprio personaggio usando qualsiasi combinazione di razza e di classe, mantenendo però i personaggi allo stesso livello di potere nonostante le fondamentali differenze tra le razze normali e quelle potenti. Ad esempio, il DM può assegnare a ogni giocatore 10.000 punti esperienza e 9.000 mo (dalla Tabella 2-24 della *Guida del DUNGEON MASTER*) per costruire il proprio personaggio. Michele sceglie di giocare un ladro drow di 3° livello (LEP 5), Diana sceglie un monaco aasimar di 4° livello (LEP 5), Giulia gioca un chierico umano di 5° livello e Riccardo crea un guerriero svirfneblin di 2° livello (LEP 5).

La cosa più importante da tenere a mente quando si sceglie una di queste razze per il proprio personaggio è la domanda seguente: la sua differenza iniziale in termini di potenza vale il rallentamento di crescita nei vari livelli che dovrà subire nel lungo periodo?

In pratica, per poter acquisire un nuovo livello, invece di dover raggiungere il livello di personaggio x 1.000 in punti esperienza è necessario raggiungere il LEP x 1.000. Queste modifiche vengono riassunte nella Tabella 1-2: "Esperienza necessaria per il LEP".

TABELLA 1-2: ESPERIENZA NECESSARIA PER IL LEP

PE	LEP – Livello (Normale)	LEP – Livello +1 (Aasimar, Tiefling, Genasi)	LEP – Livello +2 (Drow, Duergar)	LEP – Livello +3 (Svirfneblin)
0	1°	-	-	-
1.000	2°	1°	-	-
3.000	3°	2°	1°	-
6.000	4°	3°	2°	1°
10.000	5°	4°	3°	2°
15.000	6°	5°	4°	3°
21.000	7°	6°	5°	4°
28.000	8°	7°	6°	5°
36.000	9°	8°	7°	6°
45.000	10°	9°	8°	7°
55.000	11°	10°	9°	8°
66.000	12°	11°	10°	9°
78.000	13°	12°	11°	10°
91.000	14°	13°	12°	11°
105.000	15°	14°	13°	12°
120.000	16°	15°	14°	13°
136.000	17°	16°	15°	14°
153.000	18°	17°	16°	15°
171.000	19°	18°	17°	16°
190.000	20°	19°	18°	17°
210.000	-	20°	19°	18°
231.000	-	-	20°	19°
253.000	-	-	-	20°

- +2 alla Costituzione, -2 al Carisma: I genasi dell'acqua sono assai resistenti, ma hanno una personalità fredda e distaccata.
- Taglia Media.
- La velocità di base dei genasi dell'acqua è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- *Creare acqua* (Mag): I genasi dell'acqua possono *creare acqua* una volta al giorno come se fosse lanciato da un druido di 5° livello.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi d'acqua e i loro effetti. Questo bonus aumenta di +1 ogni 5 livelli di classe che il genasi acquisisce.
- Focus clericale: Un chierico genasi dell'acqua deve scegliere una divinità che gli conceda accesso al dominio dell'Acqua e sceglierlo come uno dei suoi due domini.
- Esterno: I genasi dell'acqua vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello +1: I genasi dell'acqua sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

Tiefling

Dal momento che i tiefling discendono da esterni malvagi, chi li incontra li considera immediatamente creature malvagie e ingannevoli. Non tutti i tiefling sono malvagi o ingannevoli in realtà, ma quelli che lo sono, sono più che sufficienti ad alimentare i pregiudizi. Alcuni tiefling presentano qualche tratto fisico minore che rivela il loro lignaggio, come una fila di denti aguzzi, occhi rossi, piccole corna, un odore di zolfo, piedi caprini o semplicemente un'aura inquietante. Coloro che discendono da un servitore infernale di una divinità Faerûniana spesso portano su di loro un marchio che riproduce il simbolo sacro della divinità o qualche altro segno importante per la fede malvagia in questione.

Regione: I tiefling sono assai diffusi a Mulhorand, in quanto le divinità Mulhorandi a volte generano la loro progenie assieme ai mortali. Sono comuni anche nell'Unther e a Thay, terre segnate da una lunga e oscura tradizione di arti proibite infernali.

Capacità razziali: I tiefling possiedono i seguenti tratti:

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I tiefling sono dotati di astuzia e riflessi straordinari, ma tendono a mettere a disagio le persone con cui hanno a che fare.
- Taglia Media.
- La velocità di base dei tiefling è 9 metri.
- Resistenza al freddo, al fuoco e all'elettricità pari a 5.
- *Oscurità* (Mag): I tiefling possono usare *oscurità* una volta al giorno, come se fosse lanciata da uno stregone del loro livello di personaggio.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Raggirare e Nascondersi.
- Scurovisione fino a 18 metri
- Esterno: I tiefling vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, regione di provenienza. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello +1: I tiefling sono leggermente più potenti e acquisiscono livelli più lentamente rispetto alle razze comuni di Faerûn. Vedi il riquadro "Razze potenti" per ulteriori informazioni.

classi

Quasi tutte le informazioni riportate nel Capitolo 3: "Classi" del *Manuale del Giocatore* sono valide anche per le classi di personaggi dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS. Le voci che seguono illustrano le particolari regole da applicare ai personaggi di Faerûn, piuttosto che ripetere quelle già illustrate nel *Manuale del Giocatore*.

Regioni prevalenti per le classi: A seguito della descrizione di ogni classe viene riportata una lista di terre o di culture che possono risultare adeguate come regioni di provenienza per i personaggi di quella classe. Ad esempio, Narfell è una terra di guerrieri nomadi a cavallo. I barbari, i guerrieri, i ranger e i ladri sono avvezzi a questo genere di vita, e quindi sono assai comuni in quella zona. I maghi, ovviamente, non lo sono. Quindi le descrizioni delle classi del barbaro, del guerriero, del ranger e del ladro riportano Narfell come regione prevalente.

Non è necessario che il giocatore scelga una regione elencata sotto la classe del proprio personaggio, se non lo desidera. Tuttavia, un personaggio che proviene da una regione adatta alla sua classe è in grado di scegliere anche tra i talenti regionali indicati e l'equipaggiamento regionale di partenza aggiuntivo.

BARBARI

I barbari, liberi dalle sofisticatezze e dalle costrizioni della civiltà, sopravvivono all'aperto in terre in cui la maggior parte della gente civilizzata vive solo se è in grado di proteggersi con alte e robuste mura di pietra. La natura cosmopolita di alcune aree di Faerûn a volte mette a disagio i barbari, ma la gente di città è avvezza alle viste più inconsuete, e accetta i barbari senza battere ciglio.

La maggior parte dei barbari Faerûniani sono umani o mezzorchi. Provengono da posti come le Terre Fredde, il Nord, le Alte Brughiere,

strumenti faerûniani

Alcuni bardi cantano, altri raccontano o danzano e altri suonano strumenti tradizionali come il mandolino, la lira e il liuto. Altri bardi ancora usano strumenti meno comuni, tipici di Faerûn.

Cinguettino: Conosciuto anche col nome di shalm, si tratta del tipico flauto di pan. È lo strumento sacro di Lliira e dei satiri, ed è popolare tra gli elfi dei boschi e i bardi degli elfi selvaggi.

Cornocanto: Uno strumento in grado di registrare la voce umana, popolare ovunque, tranne che presso coloro che, dopo un uso eccessivo, ne hanno avuto la nausea.

Glaur: Un piccolo corno ricurvo simile a una cornucopia. È dotato di valvole che gli permettono di essere suonato come una tromba dal suono alto e squillante. È usato dagli elfi del sole e dagli halfling, che lo prediligono, mentre gli umani di solito lo amano o lo odiano senza mezzi termini. I glaur privi di valvole vengono chiamati gloon, e hanno il suono melanconico di un corno che echeggia nella nebbia.

Gong della guerra: Un gong costruito con uno o più scudi, spesso quelli sottratti ai nemici sconfitti. Viene colpito con delle mazze o, nei casi più estremi, con dei martelli da guerra. I goblin e i nani sono perennemente impegnati nella costruzione di gong della guerra sempre più forti o nel tentativo di liberare gli scudi migliori in possesso dei nemici.

Lungocorno: Un flauto Faerûniano, diffuso solo nelle terre più civilizzate e tra gli elfi.

Shaum: Uno strumento a due canne simile a un oboe primitivo o a un basso, assai popolare tra gli gnomi.

Tamburo a mano: Un tamburo a due mani, spesso percosso a grande velocità da quei guerrieri che vogliono dimostrare la loro bravura senza necessariamente malmenare qualcuno.

Tantan: Un minuscolo tamburo, popolare tra gli halfling e gli umani a sud delle Valli, poco amato dai nani, che preferiscono percussioni più forti.

Thelarr: Una strumento a una canna chiamato anche flauto semplice. È talmente facile da usare e talmente poco costoso che alcuni bardi lo regalano ai bambini.

Tocken: Una serie di campane decorate, ovali e aperte che vengono suonate come uno xilofono, specialmente nelle civiltà sotterranee e nelle altre in cui gli edifici accentuano l'eco dei toni risonanti.

Yarting: Una chitarra, il cui uso si sta rapidamente diffondendo in tutto Faerûn, dopo essere stata introdotta ad Amn e a Calimshan nel corso degli ultimi quaranta o cinquant'anni.

Zulkoon: Un complicato organo a pompa semiportatile, che a molti richiama alla mente gli zulkir di Thay, i cui schiavi trasportano organi simili su dei carri al fine di disporre della musica adeguata per i propri incantesimi.

Rashemen e dalle tribù che attraversano le Terre Centrali Occidentali. I nani barbari provengono dalle distese ghiacciate del nord, dalle giungle del Chult e da piccoli insediamenti nascosti sulle montagne e sulle colline sparsi per tutto Faerûn. Gli elfi barbari sono di solito elfi selvaggi provenienti dalle giungle tropicali del sud come Wealdath o il Bosco di Chondal. I soli halfling barbari conosciuti vivono nelle profondità del Bosco di Chondal, ma raramente si avventurano al di fuori della protezione della foresta.

I barbari appartenenti alle altre razze sono più rari, ma esistono comunque. Esistono dei mezzelfi barbari tra le tribù umane native del Nord o delle Terre Centrali Occidentali, o nel Bosco di Yuir, dove elfi e umani hanno vissuto a contatto tra loro nei boschi per generazioni. I barbari appartenenti alle razze dei drow, degli elfi della luna, degli elfi del sole, degli gnomi o degli stirpeplanari sono di solito degli individui che, a causa di qualche ragione particolare, sono stati cresciuti in una tribù barbarica.

Regioni prevalenti per il personaggio: I barbari vengono solitamente incontrati in regioni come il Bosco di Chondal (halfling degli spiriti ed elfi selvaggi), Chult, le Moonshae, Narfell, le Isole Nelanther, il Nord, Rashemen, le Terre dell'Orda, le Terre Centrali Occidentali e Vaasa. Inoltre, alcune culture dei nani degli scudi, degli elfi selvaggi, degli elfi dei boschi e dei mezzorchi si organizzano in tribù barbariche.

BARDI

I bardi di Faerûn sono sia in grado di cantare delle imprese altrui che di vivere di persona grandi saghe eroiche.

Una società segreta nota come gli Arpisti, presente sia nelle Valli che nelle terre selvagge del Nord, recluta i bardi più coraggiosi di allineamento buono per combattere una lunga lotta millenaria contro le forze del male. Anche se non tutti i bardi sono degli Arpisti, le nobili gesta di questo gruppo hanno attribuito ai bardi una fama di eroi superiore a quella che potrebbero avere in altri mondi. Quei bardi buoni che non fanno parte degli Arpisti spesso si comportano come se lo fossero, dando adito a nuove leggende anche senza volerlo e spingendo la gente comune a rivolgersi a loro per ben più di una semplice canzone.

Regioni prevalenti per il personaggio: I bardi sono presenti in molte terre, tra cui Amn, Chessenta, Cormyr, la Costa del Drago, Evermeet, Luiren, Impiltur, le Moonshae, Silverymoon, le Terre Centrali Occidentali, Tethyr, Thesk, Unther, il Vast, le Valli e Waterdeep. Anche i bardi appartenenti alle razze dei nani dorati, degli elfi della luna, degli elfi del sole, degli halfling piedilesti e degli halfling cuoreforte sono mediamente diffusi.

CHIERICI

Per i chierici di Faerûn valgono le stesse regole descritte nel *Manuale del Giocatore*, con l'eccezione che non possono servire solo una causa, una filosofia o una fonte astratta di potere divino. Le divinità di Toril sono vive e reali, e gli eventi storici più recenti hanno costretto gli esseri divini a prestare molta attenzione all'operato dei propri seguaci mortali.

Tutti i chierici di Faerûn sono al servizio di una divinità patrona (per la verità, quasi tutti gli abitanti di Faerûn, e non solo i chierici, si scelgono una divinità protettrice). È praticamente impossibile per un personaggio ottenere dei poteri divini (come, ad esempio, gli incantesimi divini) senza rivolgersi a una divinità. Non è possibile avere più di una divinità patrona alla volta, anche se è possibile cambiarla, se il

TABELLA 1-3: DIVINITÀ PRINCIPALI DELLE REGIONI

Divinità	Regione principale
Anhur	Chessenta
Auril	Il Nord
Azuth	Calimshan, Chessenta, Halruaa, Lantan, Sembia
Bane	Amn, Mare della Luna, Thay
Beshaba	Isole Nelanther
Cavaliere Rosso	Chessenta, Mulhorand
Chauntea	Aglarond, Amn, Cormyr, le Moonshae, Rashemen, Tashalar, Thesk, le Valli, il Vast
Cyric	Amn, Isole Nelanther, Mare della Luna
Deneir	Cormyr, il Nord, Sembia, Silverymoon, Terre Centrali Occidentali
Eilistraee	Qualsiasi zona degli elfi, Grande Foresta, Silverymoon, Waterdeep
Eldath	Golfo di Vilhon, il Nord, il Vast
Faerûniano	Lago dei Vapori, Unther (libero), Pantheon di Waterdeep
Gond	Lantan, Mulhorand
Helm	Cormyr, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Terre Centrali Occidentali, Tethyr
Hoar	Chessenta
Ilmater	Calimshan, Damara, Impiltur, Tethyr
Kelemvor	Terre Centrali Occidentali
Kossuth	Thay
Lathander	Chessenta, Cormyr, Sembia, Terre Centrali Occidentali, le Valli
Lliira	Cormyr, Golfo di Vilhon
Lolth	Zone degli elfi drow
Loviatar	Mare della Luna, Sembia
Lurue	Il Nord, Silverymoon
Malar	Cormyr, Golfo di Vilhon, Grande Foresta, il Nord, Tashalar
Mask	Costa del Drago, Mare della Luna, Mulhorand, lo Shaar, Thesk
Mielikki	Bosco di Chondal, Grande Foresta, il Nord, Rashemen, Silverymoon, le Valli
Milil	Cormyr, il Nord, Silverymoon
Mystra	Halruaa, Mulhorand, il Nord, Rashemen, la Sembia, Silverymoon, il Vast
Nobanion	Costa del Drago, Golfo di Vilhon
Oghma	Il Nord, lo Shaar, Silverymoon, Terre Centrali Occidentali, le Valli
Pantheon drow	Zone degli elfi drow
Pantheon elfico	Zone degli elfi della luna, degli elfi del sole, degli elfi selvaggi, degli elfi dei boschi, Aglarond, Evermeet, Grande Foresta, Silverymoon, Waterdeep
Pantheon gnomesco	Qualsiasi zona degli gnomi, Silverymoon, Waterdeep
Pantheon halfling	Qualsiasi zona degli halfling, Bosco di Chondal, Luiren, Silverymoon, Waterdeep
Pantheon Mulhorandi	Mulhorand (compresi Semphar e Murghôm), Unther (occupato)
Pantheon nanico	Qualsiasi zona dei nani, Calimshan, Lago dei Vapori, il Nord, lo Shaar, Silverymoon, il Vast, Waterdeep
Pantheon orchesco	Zone degli orchi, dei mezzorchi, Mare della Luna (solo nel Thar)
Savras	Tashalar
Selûne	Aglarond, Amn, Cormyr, Impiltur, il Nord
Shar	Amn, Calimshan, il Nord, lo Shaar
Sharess	Calimshan
Shaundakul	Il Nord, Thesk, le Valli
Shiallia	Il Nord
Siamorphe	Calimshan, Tethyr
Silvanus	Bosco di Chondal, Cormyr, Damara, Golfo di Vilhon, Grande Foresta, il Nord, Silverymoon, le Valli
Sune	Amn, Costa del Drago, Sembia
Talona	Mare della Luna
Talos	Calimshan, Golfo di Vilhon, Isole Nelanther, Mare della Luna, il Nord
Tempus	Cormyr, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Isole Nelanther, le Moonshae, il Nord, lo Shaar, le Valli, il Vast
Tiamat	Chessenta
Torm	Tethyr, le Valli, il Vast
Tymora	Cormyr, Costa del Drago, Impiltur, Sembia, il Vast
Tyr	Calimshan, Cormyr, Golfo di Vilhon, Mare della Luna, Sembia, Tethyr, le Valli
Ubtao	Chult
Umberlee	Costa del Drago, Mare della Luna, Isole Nelanther, il Vast
Uthgar	Il Nord
Valkur	Aglarond, Impiltur
Vhaeraun	Zone degli elfi drow, Grande Foresta
Waukeen	Amn, Chessenta, Cormyr, Impiltur, Sembia, Tashalar, Thesk, il Vast

personaggio, a un certo punto, muta le proprie convinzioni. È impossibile per un personaggio diventare un multiclasse acquisendo un'altra classe per cui sia necessaria una divinità patrona, a meno che la propria divinità patrona precedente non sia una scelta valida anche per la nuova classe. Ad esempio, un personaggio non può acquisire la classe di druido a meno che la sua divinità patrona non sia una divinità della natura (dal momento che tutti i druidi hanno una divinità della natura come divinità patrona). Questa restrizione può essere aggirata anche semplicemente abbandonando del tutto la propria vecchia divinità (vedi la sezione "Cambiare divinità" nel Capitolo 5: "Divinità"). Vedi la sezione "Religione" di questo capitolo per ulteriori informazioni sulle divinità patrone.

In alcune terre, l'adorazione di divinità multiple avviene addirittura nello stesso tempio. Ad esempio, molte piccole città naniche hanno un unico tempio che viene utilizzato dai seguaci di tutte le divinità dei nani: la gente di Rashemen, quindi, adora Chauntea, Mielikki e Mystra nello stesso posto. I chierici di questi templi scelgono ognuno una propria divinità patrona, ma non è affatto detto che tutti siano affiliati alla *stessa* divinità.

Regioni prevalenti per il personaggio: I chierici delle varie divinità sono più probabili da incontrare in regioni assai diverse tra loro. Consultare la Tabella 1-3: "Divinità principali delle regioni".

DRUIDI

I druidi di Faerûn, proprio come i chierici, ricevono i loro incantesimi da una divinità patrona particolare, che in questo caso è sempre una divinità della natura o degli animali. Tuttavia, i druidi non ritengono esista una distinzione troppo netta tra la natura e le forze divine che operano al di sopra della natura. Molta gente comune pensa solo alle foreste quando sente nominare i druidi, ma i druidi si prendono cura anche delle montagne, dei deserti, dei laghi e perfino delle paludi di Faerûn.

Le divinità della natura comprendono Chauntea, Eldath, Gwaeron Windstrom, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Talos, Ubtao, Ulutiu, Umberlee, Anhur, Isis, Osiris, Sebek, Set, Thard Harr, Aerdrie Faenya, Angharradh, Deep Sashelas, Rillifane Rallathil, Baervan Wildwanderer, Segojan Earthcaller e Cyrrollalee.

Mielikki, famosa per il gran numero di druidi e ranger che la adorano, richiede ai suoi seguaci doveri spirituali più elastici rispetto alle altre divinità adorate dai druidi nei Reami. I druidi di Mielikki possono fare uso di qualsiasi normale armatura o arma normalmente utilizzata da ranger (vale a dire tutte le armi semplici e da guerra, tutte le armature leggere e medie e tutti gli scudi) senza violare alcun obbligo spirituale.

Regioni prevalenti per il personaggio: Le terre in cui i druidi sono più diffusi comprendono Aglarond, il Bosco di Chondal, Chult, il Golfo di Vilhon, la Grande Valle, la Grande Foresta, le Moonshae, il Nord, le Terre Centrali Occidentali e il Vast. Gli elfi della luna, gli elfi del sole, gli elfi selvaggi, gli elfi dei boschi, gli halfling degli spiriti e gli halfling piedilesti sono tutte culture in cui i druidi avventurieri sono comuni.

GUERRIERI

I guerrieri sono una vista comune praticamente in ogni società di Faerûn. A volte vengono sottovalutati, in quanto le loro abilità sono assai comuni, ma i condottieri più grandi, come Randal Morn, Bruenor Battlehammer e lo scomparso Re Azoun IV del Cormyr sono guerrieri di grande maestria la cui reputazione va ben oltre la portata della loro spada. Naturalmente, altri hanno impiegato le loro abilità in battaglia per diventare temuti e famigerati, come Gondegal il Re Perduto o il temuto assassino Artemis Entreri.

Alcune nazioni possiedono ordini militari o cavallereschi assai famosi. Il Cormyr è noto per il suo esercito, chiamato i Draghi Purpurei. Il Tethyr dispone di numerosi ordini cavallereschi, tra i quali i più conosciuti sono i Campioni Vigilanti (adoratori di Helm) e i Cava-

circoli druidici

In quei posti in cui la venerazione della natura allo stato selvaggio (specialmente delle foreste) viene minacciata, intervengono i druidi, adoperandosi per curare le creature viventi dalle malattie, per proteggere la loro riproduzione e il loro sostentamento e per rallentare o fermare l'abbattimento degli alberi, gli incendi e la costruzione delle strade. I druidi spesso si riuniscono o abitano in una radura, e da questa usanza nascono il nome e la consuetudine di organizzarsi in "circoli".

I circoli druidici sono presenti perfino a Waterdeep e in altre grandi città. I druidi si incontrano in templi, parchi o cantine sotterranee, se riescono a trovarne una che sia dotata almeno di acqua corrente, di una sorgente o di uno specchio d'acqua naturale, di un pavimento di terra nuda, o di entrambe le cose. Alcuni circoli non si radunano mai al completo nello stesso posto, ma preferiscono comunicare attraverso la magia o attraverso uno o più membri che viaggiano in lungo e in largo e che servono da intermediari per il resto dei compagni.

Il concetto del circolo simboleggia anche il ciclo naturale e il fatto che creature di varie razze, provenienza e capacità siano in grado e desiderose di lavorare assieme. I circoli non hanno alcun grado interno se non l'Oratore (il portavoce), anche se i vari membri possono avere ruoli non ufficiali in base all'età, alla saggezza e al potere druidico che dimostrano. Un membro può abbandonare un circolo, se si trova in disaccordo con le sue decisioni, ma il circolo intraprende una scelta sempre decidendo all'unanimità. Molti circoli annoverano al loro interno ranger, elfi delle foreste e perfino driadi e treant. Molti circoli sono formati da tutt'al più una dozzina di druidi.

I cacciatori, i taglialegna e i coloni che hanno intenzione di spianare una zona o di espandere gli insediamenti esistenti vengono consigliati di consultare il clericato locale di Silvanus, Eldath, Mielikki e altre divinità simili, oppure i ranger locali, per sapere se nella zona è presente un circolo druidico. È assai meglio collaborare con il circolo piuttosto che mettersi involontariamente sulla sua strada ed entrare in lotta con esso.

Le Isole Moonshae e l'Enclave di Smeraldo nel Golfo di Vilhon ospitano la maggior concentrazione di druidi. In entrambe le zone i druidi agiscono allo scoperto, disponendo di un grande potere e influenza politica, e si incontrano in boschi sacri. Nelle Valli, invece, il potere dei druidi è stato drasticamente ridotto nel momento in cui il Circolo di Shadowdale e i Sette di Battledale sono stati distrutti nei tempi più recenti, mentre il Circolo di Yeven è caduto molto tempo addietro.

Io sono a conoscenza solo di pochi circoli attivi. Gli Osservatori di Sevreld, che si riuniscono nel Vecchio Bosco dei Funghi nella Grande Foresta, a nord di Secomber, che impediscono ai boscaioli di abbattere alberi per creare nuove strade all'interno della foresta. I druidi della Grande Danza, che vivono nascosti nelle valli più alte dei Picchi del Tuono e pattugliano quelle zone, aiutano le creature dei boschi che proteggono e curano la Radura della Danza. L'Anello delle Spade, fondato da poco, si prefigge di sanare e di rinvigorire il Bosco di Neverwinter, di scacciare le bande di gnoll, bugbear e hobgoblin che hanno i loro rifugi lassù, e di respingere coloro che entrano nelle profondità della foresta in cerca di tombe e rovine. I Flamenar ("Mani Contro Fuoco") sono attivi ad Amn, per rimboschire le dolci colline della zona piantando nuovi alberi e per arginare le tempeste di sabbia che stanno tormentando la terra ad est di Crimmor e di Purskul. E infine i Sei dello Stagno delle Stelle (così chiamati per via del tranquillo stagno presso il quale si riuniscono), che lavorano nella Foresta di Mir settentrionale, dove le invasioni di mostri e di strane creature innaturali hanno preso a razziare le terre a sud del Fiume Ith.

Questi non sono che alcuni tra i molti circoli esistenti.

Alcuni ignorano i druidi o li prendono in giro chiamandoli "amanti dei fiori", ma costoro dovrebbero sapere che conosceremmo ben poche erbe o piante medicinali indispensabili al giorno d'oggi se non fosse per la sapienza e l'operato dei circoli druidici di Faerûn.

-Beldrib Tarlentar, Saggio delle Tradizioni Antiche
Casato della Porta Grande, Scornubel

lieri Kuldar di Barakmordin (che adorano la Triade composta da Ilmater, Torm e Tyr).

Regioni prevalenti per il personaggio: Ogni zona di Faerûn produce guerrieri di provata bravura, ma le più famose per i propri guerrieri sono Aglarond, Amn, Anauroch, Calimshan, Chessenta, Cormyr, Damara, la Costa del Drago, Evermeet, il Golfo di Vilhon, Luiren, Impiltur, il Lago dei Vapori, Lantan, il Mare della Luna, le Moonshae, Mulhorand, Narfell, le Isole Nelanther, il Nord, Rashemen, Sembia, lo Shaar, Tashalar, le Terre Centrali Occidentali, le Terre dell'Orda, Tethyr, Thay, Unther, il Vast, le Valli e Waterdeep. Inoltre i nani grigi, i nani dorati, i nani degli scudi, i drow, gli elfi della luna, gli gnomi delle profondità, gli halfling piedilesti e gli halfling cuoreforte sono tutte culture che danno grande valore al numero e all'abilità dei propri guerrieri.

LADRI

Nel Faerûn i ladri possono assumere la forma sia di ambasciatori diplomatici che di trafugatori, una differenza che spesso sfugge a coloro che si sono ritrovati ad avere la peggio nel corso di una trattativa diplomatica. I ladri sono ovunque nel Faerûn, ma nessuno li riconosce apertamente come ladri. In base alle loro abilità e alle loro inclinazioni, i ladri possono presentarsi come cacciatori di tesori, predatori di tombe, investigatori, spie, cacciatori di taglie, cacciatori di ladri, esploratori o, più comunemente, "avventurieri".

Anche se è senz'altro vero che non tutti i ladri si limitano a rubare, è altrettanto vero che molti ladri fanno principalmente questo. Le gilde di ladri sono assai diffuse nel Faerûn. Alcune, come i Ladri dell'Ombra di Amn o le Maschere della Notte di Westgate, sono abbastanza potenti da dettare ordini a re e nobili, e abbastanza spietate da imporre il loro volere ricorrendo all'intimidazione, il terrore e l'assassinio diretto. Molte gilde, tuttavia, hanno vita breve: si tratta di organizzazioni che emergono all'interno di una particolare città o lungo una pista carovaniera frequentata, create da un individuo carismatico o potente in grado di tenere insieme un'organizzazione del genere.

Monaco Tiefling

Regioni prevalenti per il personaggio: I ladri si dividono in due gruppi principali: ladri di città e briganti. I primi agiscono all'interno delle città più grandi, mentre i secondi (a volte definiti eufemisticamente esploratori) vivono nelle terre selvagge. I ladri sono assai diffusi ad Amn, Anauroch, Calimshan, la Costa del Drago, Evermeet, Luiren, Impiltur, il Lago dei Vapori, Lantan, il Mare della Luna, le Moonshae, Mulhorand, Narfell, le Isole Nelanther, Sembia, lo Shaar, Tashalar, Thesk, Unther, Vaasa, il Vast, Waterdeep e le Terre Centrali Occidentali. I ladri sono assai frequenti tra i nani grigi, i nani dorati, i nani degli scudi, i drow, gli elfi della luna, gli elfi del sole, gli gnomi delle profondità, gli gnomi delle rocce, gli halfling piedilesti e gli halfling cuoreforte.

MAGHI

I maghi, come chiunque sia in grado di trasformare una persona in uno stuoino con uno sguardo, tendono ad essere ben rispettati o più semplicemente temuti dalla gente comune. I mortali più potenti di Faerûn sono maghi, come Elminster, Manshoon e Szass Tam. Hanno prolungato la propria vita di secoli (o, in alcuni casi, hanno scelto il sentiero dell'esistenza come lich e dell'eterna non-morte), e col passare del tempo sono diventati temibili signori della magia, saggi e potenti.

Molti maghi praticanti dell'Arte hanno appreso le basi della disciplina come apprendisti presso altri maghi più esperti. Questa lenta forma di apprendimento dà sempre i suoi frutti, e in più il lavoro che l'apprendista svolge presso il maestro gli permette di pagarsi i propri studi. Altri aspiranti maghi si sono qualificati studiando presso un'università di magia, comuni nelle terre di Lantan e Halruaa nel lontano sud, ma assai più rare nelle zone settentrionali di Faerûn.

A nord di Halruaa, la più rinomata università di magia è situata a Silverymoon. Altre università di magia più piccole sorgono a Waterdeep, Sembia, Chessenta, nel Golfo di Vilhon, Impiltur e Tethyr, e una scuola di illusionisti è stata di recente aperta a Damara. I metodi di istruzione impiegati dai Maghi Rossi di Thay sono parimenti efficaci, anche se almeno la metà di coloro che iniziano gli studi muoiono sotto lo spietato regime di addestramento che viene da loro impartito.

Anche i maghi hanno accesso ai famigli aggiuntivi elencati alla voce dello stregone.

Regioni prevalenti per il personaggio: Le terre in cui i maghi sono relativamente comuni comprendono Calimshan, Chessenta, Cormyr, Damara, Evermeet, Halruaa, il Lago dei Vapori, Mulhorand, Rashemen, Sembia, Silverymoon, Tethyr, Thay, Unther, Waterdeep, e le Terre Centrali Occidentali. Razze come i drow, gli elfi della luna, gli elfi del sole, gli elfi dei boschi e gli gnomi delle rocce e delle profondità (che si specializzano spesso nella scuola dell'illusionismo) hanno tutte una lunga tradizione di maghi.

MONACI

Gli ordini monastici solitamente nascono e si sviluppano nelle terre umane più civilizzate. Tra gli umani, gli ordini monastici nativi di Faerûn e più antichi risiedono ad Amn e a Calimshan, anche se condividono il primato di anzianità con altri ordini provenienti da altri mondi o dalle terre orientali di Kara-Tur. A differenza dei chierici e dei druidi, i monaci non sono tenuti a scegliere una divinità patrona (anche se molti lo fanno comunque), né devono necessariamente affiliarsi a una delle scuole monastiche elencate nel riquadro degli "Ordini monastici". Se un personaggio monaco appartiene a un gruppo monastico diverso, il giocatore e il DM assieme dovranno almeno decidere il nome dell'ordine e stabilire le sue relazioni coi gruppi qui sotto elencati.

Molti monaci di Faerûn sono in grado di acquisire livelli di altre classi prima di fare ritorno alle vie monastiche e acquisire nuovi livelli come monaci. Questa regola è un'eccezione a quanto riportato a pagina 46 del *Manuale del Giocatore* nella sezione "Ex-monaci". Le descrizioni dei vari ordini monastici specificano in quali classi un membro dell'ordine può progredire come multiclasse. Il personaggio può acquisire livelli nella classe di monaco e nelle classi indicate senza alcuna penalità. Violare questi limiti ampliati (avanzando come multiclasse e scegliendo classi al di fuori della lista approvata dall'ordine) pone fine alla carriera di monaco del personaggio nel modo descritto dalle regole tradizionali. Alcuni ordini pongono restrizioni particolari ai personaggi multiclasse, come riportato nelle descrizioni specifiche. Se un monaco viola tali restrizioni, non può più avanzare di livello come monaco.

Regioni prevalenti per il personaggio: I monaci sono assai comuni nelle regioni di Amn, Calimshan, Damara, Mulhorand, il Lago dei Vapori e Silverymoon. Gli halfling cuoreforte sono inoltre una cultura che predilige e incoraggia gli ordini monastici.

PALADINI

Piergeiron Paladinson, il Lord Svelato di Waterdeep, è probabilmente il più famoso paladino di Faerûn al giorno d'oggi. Anche se i suoi giorni come avventuriero sono ormai terminati, egli è il rappresentante per eccellenza dei Lord di Waterdeep, dimostrando una condotta di vita giusta e misericordiosa e un coraggio incrollabile. Molti giovani paladini lo scelgono come modello di vita.

Tutti i paladini di Faerûn fanno voto di fedeltà a una divinità patro-

Illustrazione di Sam Wood

ordini monastici

Esistono dozzine di diversi ordini monastici nel Faerûn. Molti non sono altro che piccoli circoli di dodici membri o giù di lì, che vivono in monasteri isolati costruiti nelle terre selvagge. Alcuni ordini invece contano centinaia di membri e sono in grado di influenzare gli eventi di intere nazioni. Alcuni degli ordini principali sono:

Anima Solare (Buono o Neutrale) La fedeltà di questa setta, assai diffusa ma poco organizzata, varia a seconda dei suoi gruppi: alcuni seguono Lathander, altri Selûne e altri ancora sono devoti a Sune. L'ordine dell'Anima Solare, assieme al Vecchio Ordine, è quello i cui monasteri sono più frequenti anche nelle terre selvagge più remote. I membri dell'ordine dell'Anima Solare possono acquisire livelli in un'altra classe e progredire comunque come monaci, purché il loro livello di monaco rimanga sempre il livello di classe più alto.

Luna Oscura (Malvagio): Shar è la divinità adorata da una potente setta di monaci che gestiscono a viso aperto templi a lei dedicati in quelle terre dominate da sovrani malvagi, o di nascosto tra le colline, i vicoli o il Sottosuolo del resto di Faerûn. La maggior parte dei monaci della Luna Oscura sono umani, ma di tanto in tanto un mezzorco, un drow o una tenebra si unisce a loro. I monaci della Luna Oscura possono diventare liberamente dei multiclasse come stregoni, purché il dislivello tra il livello di monaco e quello di stregone non sia mai superiore a due.

Lunga Morte (Malvagio): L'ordine della Lunga Morte adora il concetto della morte senza curarsi di quale divinità al momento ne detenga l'area di influenza. I suoi membri sono più che disposti a seminare la morte e ciò che la precede immediatamente, il dolore, ovunque. I chierici del precedente dio della morte, Myrkul, li vedono come una parte dei piani a lungo termine della loro divinità. Kelemvor (l'attuale dio dei morti) li vede come nemici, ma è sollevato dal fatto che l'ordine non si adoperi per promuovere la non morte. Velsharoon (il dio della necromanzia e dei non morti) vorrebbe attirarli a sé, ma non ha ancora trovato un modo per riuscirci. I monaci della Lunga Morte possono liberamente diventare dei multiclasse come guerrieri, assassini e guardie nere. L'ordine è assai potente a Thay, anche se non gode né del riconoscimento né della collaborazione dei Maghi Rossi.

Mano Splendente (Neutrale): La Mano Splendente è uno degli ordini più antichi di Amn, frutto della mescolanza della fede in Azuth con la pratica delle arti arcane asservite alla devozione monastica. L'ostilità di Amn verso l'esercizio della magia ha spinto alcuni gruppi della Mano Splendente ad agire di nascosto o a spostarsi verso altre zone. I monaci della Mano Splendente possono liberamente diventare dei multiclasse come maghi, fintanto che il loro livello di monaco rimane pari o superiore a quello di mago.

Piangenti (Buono): Tra tutte le divinità principali di Faerûn, Ilmater è quella che viene maggiormente associata a un ordine di monaci che agiscono esclusivamente in suo nome. I Piangenti possono liberamente diventare multiclasse scegliendo le classi di chierico, campione divino, devoto arcano, discepolo divino, gerofante e agente divino di Ilmater. Le Valli non ospitano nessun monastero di grande fama, ma i monaci di Ilmater le attraversano spesso, fermandosi per dormire presso i templi di Ilmater se non è disponibile nessun'altra sistemazione.

Pugno Hin (Neurale o Buono): Gli halfling di Luiren hanno convogliato il loro entusiasmo nella convinzione che il potere di un unico halfling sia sufficiente a padroneggiare se stessi e il mondo. I monaci di Luiren, sempre attivi, a volte arrivano a fondare dei monasteri anche al nord. Anche se nel Luiren solo agli halfling è concesso di studiare per diventare Pugni Hin, alcuni monasteri al di fuori del Luiren hanno accettato nelle loro fila, in via eccezionale, alcuni nani e gnomi. I monaci dell'ordine dei Pugni Hin possono diventare multiclasse come guerrieri, ladri o paladini (normalmente dediti a Yondalla).

Rosa Gialla (Buono, Neutrale): Conosciuto anche col nome di Discepoli di Saint Sollars, questo solitario monastero di alcuni adoratori di Ilmater tra gli Speroni della Terra a Damara è noto per l'incrollabile fedeltà ai suoi alleati e la fermezza nel distruggere i suoi nemici. I monaci, tenuti in gran rispetto nelle questioni diplomatiche e di giudizio, lavorano duramente per sopravvivere nelle aspre condizioni naturali che circondano il monastero. I monaci spesso si spostano accompagnati da paladini di Ilmater, specialmente dai membri dell'Ordine della Coppa Dorata. Possono diventare liberamente dei multiclasse come ranger e ombre danzanti.

Vecchio Ordine (Neutrale, a volte Buono, raramente Malvagio): I monaci del Vecchio Ordine non adorano alcuna divinità, ma seguono una filosofia teorizzata da una divinità che ora è morta o che non è mai esistita sul Piano Materiale di Toril. I monaci si contraddicono a vicenda su questo punto, ma non si curano troppo dell'identità della divinità: è il suo messaggio che conta. Il Vecchio Ordine non dispone di grossi monasteri, ma è diffuso capillarmente in tutto il Faerûn. I monaci del Vecchio Ordine possono liberamente diventare dei multiclasse come ladri, stregoni, e ombre danzanti, ma il loro livello di monaci deve sempre rimanere superiore alla somma dei livelli delle altre classi.

na, che scelgono all'inizio della loro carriera come paladini. Proprio come i paladini di altre terre, i paladini di Faerûn devono essere sia legali che buoni. La loro divinità patrona deve essere legale buona, legale neutrale o neutrale buona. Ad esempio, sia Helm il Vigilante (legale neutrale) che Chauntea la Madre Terra (neutrale buona) contano paladini legali buoni tra i loro seguaci. Sune, la dea della bellezza, dell'amore e della passione, fa eccezione alla regola dell'allineamento, in quanto conta dei paladini tra i suoi seguaci pur essendo di allineamento caotico buono. Ulteriori informazioni sui paladini di alcuni degli ordini religiosi di Faerûn vengono descritti nel riquadro "Ordini speciali dei paladini".

Regioni prevalenti per il personaggio: I paladini provengono solitamente da regioni come il Cormyr, Damara, Luiren, Impiltur, Mulhorand, Silverymoon, Tethyr, le Valli e Waterdeep.
A volte i nani degli scudi diventano paladini votati alle divinità del pantheon nanico, e gli halfling cuoreforte spesso diventano paladini devoti alle divinità del pantheon halfling.

RANGER

Esistono zone di Faerûn molto vaste che sono completamente ricoperte da boschi e popolate da creature fantastiche. I ranger di Faerûn, assieme ai druidi, a qualche barbaro e ai chierici di alcune divinità come Silvanus e Mielikki, sono i veri signori degli spazi "aperti".

A differenza dei chierici, dei druidi e dei paladini, i ranger Faerûniani non sono tenuti a scegliere una divinità patrona finché non raggiungono il 4° livello e non acquisiscono la capacità di lanciare incantesimi divini (senza una divinità patrona, un ranger non può lanciare incantesimi). Molti ranger scelgono una divinità patrona anche prima di allora, ma altri invece seguono la via del ranger per fedeltà alle tradizioni di questa figura piuttosto che a uno degli dei. I ranger e i druidi dimostrano preferenze analoghe nella scelta delle divinità, anche se alcuni ranger dagli interessi particolari (come la caccia ai non morti) si scelgono un patrono diverso.

I ranger buoni del Nord spesso si ritrovano ad agire in compagnia di gruppi come gli Arpisti. Un ranger buono potrebbe, ad esempio, scegliere di lottare contro il Culto del Drago, mentre i ranger oscuri degli Zhentarim spesso si mettono in caccia degli Arpisti. Questi ranger ottengono il loro bonus di nemico prescelto contro gli agenti dell'organizzazione in questione, indipendentemente dal tipo di creatura. Il bonus viene applicato perfino se la creatura è della stessa razza del ranger e il ranger non è malvagio. Il bonus funziona come il normale bonus di nemico prescelto, tranne per il fatto che viene considerato un bonus di morale, e quindi non si accumula con eventuali altri effetti di morale.

Regioni prevalenti per il personaggio: I ranger vivono ai confini delle civiltà in regioni come Aglarond, il Bosco di Chondal, Chult, Damara, Evermeet, Golfo di Vilhon, la Grande Valle, la Grande Foresta, Lago dei Vapori, Luiren, Narfell, il Nord, Rashemen, lo Shaar, Silverymoon, Tashalar, le Terre Centrali Occidentali, le Terre dell'Orda, Vaasa e le Valli. I ranger sono assai frequenti tra gli elfi della luna, gli elfi selvaggi, gli elfi dei boschi, gli gnomi delle profondità, gli halfling piedilesti, gli halfling cuoreforte e i mezzorchi.

Illustrazione di Sam Wood

ordini speciali dei paladini

Alcune fedi permettono ai paladini di acquisire livelli in un'altra classe per poi tornare a progredire come paladini, esattamente come accade per alcuni ordini monastici. Ecco alcuni di questi ordini speciali di paladini

Azuth: Piuttosto che acquisire livelli come paladini nel corso di tutta la loro carriera, i pochi paladini dell'Altissimo preferiscono passare del tempo a progredire in quella classe e poi apprendere l'arte della magia a tempo pieno. I paladini di Azuth non possono diventare multiclasse liberamente.

Chauntea: I paladini della Dea del Grano sono rari. Danno grande valore alla compassione, oltre che al coraggio, e passano molto tempo ad aiutare la gente comune nelle zone di campagna. Possono liberamente diventare dei multiclasse come chierici, campioni divini e discepoli divini.

Helm: I paladini dell'Osservatore preferiscono ergersi di guardia contro il male o distruggerlo direttamente piuttosto che adoperarsi per rimediare al male inflitto. Sembrano rigidi e poco interessati ad aiutare il prossimo. Possono liberamente diventare dei multiclasse come guerrieri, chierici, campioni divini, devoti arcani e cavalieri dei Draghi Purpurei.

Ilmater: I Paladini del Dio Piangente proteggono i deboli e usano i loro poteri di guarigione su coloro che ne hanno bisogno. Non hanno alcuna esitazione nel combattere il male, ma preferiscono fermarsi per guarire chi sta per morire piuttosto che sacrificare quella vita e continuare ad accanirsi contro i malvagi. Possono liberamente diventare dei multiclasse come chierici, campioni divini, discepoli divini e gerofanti.

Kelemvor: I paladini del Signore dei Morti sono dediti all'inseguimento e alla distruzione dei non morti. Alcuni progrediscono come paladini per tutta la loro carriera, altri iniziano come paladini ma lasciano quel sentiero per progredire come ranger e chierici. Non possono liberamente diventare dei multiclasse.

Lathander: I paladini del Signore del Mattino sono tra gli eroi più amati di Faerûn. Non sono strettamente organizzati (neanche gli altri guerrieri devoti alla divinità lo sono), ma si radunano in un ordine sacro chiamato l'Ordine dell'Astro. All'interno della loro chiesa, i paladini si rivelano spesso più conservatori e preoccupati del modo giusto di fare le cose rispetto ai chierici, che il più delle volte sono neutrali e non legali. I paladini possono liberamente diventare dei multiclasse come chierici, campioni divini, discepoli divini, gerofanti e cavalieri dei Draghi Purpurei.

Moradin: Il Forgiatore di Anime ha pochi paladini, ma quei nani che scelgono di seguire questa via spesso agiscono come campioni in nome di tutto il pantheon nanico, raccogliendo in sé le virtù di tutte le divinità dei nani. Possono liberamente diventare dei multiclasse come chierici, guerrieri, campioni divini, difensori nanici e maestri delle rune.

Sune: I paladini di Chiomadifuoco si ergono a protezione della bellezza. Partono in cerca di creature malvagie particolarmente orribili e le distruggono. Tendono ad essere incredibilmente fiduciosi nelle proprie forze e si rivelano particolarmente efficaci nel distruggere i non morti. Possono liberamente diventare dei multiclasse come campioni divini. I paladini possono scegliere Sune come divinità patrona nonostante si tratti di una divinità caotica buona. Questa è un'eccezione rispetto alle normali restrizioni per la scelta di una divinità, che richiedono che l'allineamento della divinità scelta non sia lontano più di un passo da quello del personaggio.

Torm: I paladini della Vera Divinità difendono i deboli, sconfiggono il male e tengono alti i requisiti morali necessari per gli adoratori della divinità che serve il luminoso e glorioso Tyr. Possono liberamente diventare dei multiclasse in un'altra classe qualsiasi.

Tyr: I paladini del Dio Giusto sono guerrieri di prima linea nella lotta contro il male e la menzogna, e spesso conducono i gruppi di avventurieri e i militari in imprese che favoriranno questa causa. Possono liberamente diventare dei multiclasse come chierici, guerrieri e campioni divini.

Yondalla: I paladini della Protettrice e Provvidente sono rari, ma nelle terre popolate dagli halfling come Luiren, esistono e si mettono al servizio dei propri concittadini impugnando spada e scudo. Possono liberamente diventare dei multiclasse come monaci.

Stregoni

Gli stregoni (assieme ai maghi) sono i principali praticanti dell'Arte, come viene comunemente definito nel Faerûn lo studio e l'applicazione pratica della magia arcana. La gente comune di Faerûn vede poca differenza tra gli studi rigorosi del mago e le vie misteriose dello stregone, ma in alcune terre tra le due tradizioni esiste una feroce rivalità. Molti maghi considerano gli stregoni dei praticanti inesperti dell'Arte e dei servitori di poteri occulti e sinistri che sarebbe meglio non stuzzicare. Alcuni stregoni vedono i maghi come praticanti pomposi e arroganti, colpevoli di impelagare l'Arte in un uso mummificato e appesantito da mille tradizioni ottuse.

Alcune aree di Faerûn sono più tolleranti di altre nei riguardi degli stregoni. Aglarond, un regno di boschi dominato dall'insuperabile regina-stregona conosciuta come la Simbul, è probabilmente l'esempio più famoso al riguardo. A dispetto dei vari atteggiamenti verso la stregoneria, tuttavia, il talento stregonesco si è diffuso uniformemente in tutto il mondo e tra tutte le razze, con l'eccezione dei nani nati prima della Benedizione del Tuono.

Fedeli alle proprie convinzioni, che favoriscono il caos rispetto alla

rune magiche

Ogni mago o stregone a cui piaccia l'idea può scegliere un sigillo o una runa magica personale che contraddistingua il suo operato magico. A volte si tratta solo di segni di proprietà che servono a limitare il territorio, ma è meglio presumere che qualsiasi runa tracciata su una porta o su una pietra di confine racchiuda almeno un incantesimo in attesa di essere attivato, di solito toccando l'oggetto o tentando di lanciare una magia su di esso. L'attivazione può essere regolata sulla razza, sul sesso, sul tempo, sull'ubicazione dell'oggetto in questione, sulla presenza o meno di certe sostanze o di magia e così via.

Gli incantesimi posti in attesa in questo modo sono di solito di natura protettiva, ma possono infliggere danni assai gravi. *Rune esplosive, sigillo del serpente, trappola di fuoco* e *simbolo* sono i più comuni, e si vocifera anche di incantesimi più strani e micidiali pronti a scaturire da una runa magica.

Non esistono due rune magiche identiche. La forma scelta per una runa non funzionerà se per caso assomiglia ad una già usata da un altro mago (sia attivo al momento che appartenente al passato). Molti degli incantatori di Faerûn scelgono un'unica runa che usano poi per tutta la vita, senza mai cambiarla.

Per volere di Mystra stessa, la Suprema infligge una terribile maledizione su coloro che usano falsamente la runa personale di un'altra creatura. Come dice una vecchia filastrocca che recitano gli apprendisti:

> Quando la magia tu vuoi creare,
> Sii sempre saggio e non ingannare.

-Elminster di Shadowdale

legge, gli stregoni adorano ogni tipo di divinità. Mystra, Oghma, Selûne e Shar sono assai popolari tra gli stregoni, essendo divinità che hanno sempre a che fare con la magia. Lathander, Shaundakul, Sune, Tempus e Tymora sono altre scelte popolari tra gli stregoni avventurieri.

Oltre ai famigli disponibili nel *Manuale del Giocatore*, nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS sono disponibili anche queste creature:

Famiglio	Speciale
Ragno peloso†	Morso velenoso, Scurovisione
Lucertola	Il padrone ottiene un bonus di +2 alle prove di Scalare
Piovra	Il padrone ottiene un bonus di +2 alle prove di Osservare

† Questa creatura viene descritta nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*. Un ragno peloso acquisisce un punteggio di Intelligenza, diventa una bestia magica (e non un parassita) e perde la sua immunità agli effetti di influenza mentale.

Il talento Famiglio Migliorato (vedi la sezione seguente di questo capitolo) permette anche la scelta da famigli più potenti.

Regioni prevalenti per il personaggio: Gli stregoni sono presenti in regioni come Aglarond, Calimshan, la Costa del Drago, la Grande Valle, la Grande Foresta, il Lago dei Vapori, Mulhorand, le Isole Nelanther, lo Shaar, Silverymoon, Tethyr e le Terre Centrali Occidentali. I nani dorati, gli elfi selvaggi e gli halfling piedilesti dimostrano una particolare predisposizione per le arti stregonesche.

Uno stregone lancia un incantesimo mentre si arrampica

Regioni dei personaggi

Un personaggio di una campagna di FORGOTTEN REALMS è ben più del semplice abbinamento di una classe e una razza. La sua regione di provenienza determina in parte la sua personalità, il suo aspetto e le capacità che possiede. In termini di gioco, le regioni di provenienza dei personaggi incoraggiano il giocatore a scegliere una classe rilevante nella cultura di quella regione, permettendogli di scegliere talenti speciali appropriati a quella regione e di partire con dell'equipaggiamento aggiuntivo proveniente dalla cultura e dalle produzioni della regione in questione. Ogni personaggio ha la possibilità di scegliere una regione di provenienza nel corso del suo processo di creazione.

"Regione" è, ovviamente, un termine elastico. Nella maggior parte dei casi si riferisce a un'entità politica, come la nazione di Thay, governata dai maghi. Potrebbe però anche riferirsi a un'area geografica che non è dotata di un governo centrale o di confini ben definiti, come le terre barbariche di Narfell. Infine, una regione può anche stare ad indicare l'identità culturale di una razza, come quella dei nani dorati o dei mezzorchi.

Un personaggio può scegliere solo una regione di provenienza, quindi non è possibile ottenere i benefici sia di Amn che della sua nazione vicina, Tethyr. I personaggi non umani sono liberi di scegliere sia la propria regione di provenienza fisica che la propria cultura razziale come regione di provenienza, ma devono comunque essere membri di una classe riportata accanto alla loro regione di provenienza o razza, se vogliono poter scegliere i relativi talenti regionali e ricevere l'equipaggiamento di partenza aggiuntivo. Ad esempio, Vartok il nano dorato proviene dalle Montagne Fumanti di Unther, ma deve scegliere o la voce Unther o quella dei nani dorati come sua regione di provenienza, e otterrà i benefici riportati accanto alla sua regione di scelta solo se sceglie una classe di personaggio che include la regione da lui scelta tra le regioni di provenienza.

La Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi" riporta tutte le regioni disponibili per i personaggi di Faerûn e indica i linguaggi automatici, quelli bonus, i talenti regionali e l'equipaggiamento bonus di partenza disponibile per ogni regione.

Linguaggi automatici: I linguaggi automaticamente conosciuti da tutti i personaggi che provengono da questa regione, indipendentemente dal punteggio di Intelligenza. Il Comune, anche se non viene riportato sulla tabella, viene sempre considerato un linguaggio automatico, a meno che in sua vece non venga indicato sulla tabella il Sottocomune.

Linguaggi bonus: I personaggi dotati di Intelligenza eccezionale (12 o superiore) iniziano il gioco con un linguaggio bonus per ogni punto bonus di Intelligenza, che deve essere scelto dalla lista riportata sulla tabella (che sostituisce quella del *Manuale del Giocatore*). Inoltre, i seguenti linguaggi sono sempre disponibili come linguaggi bonus ai personaggi appropriati, indipendentemente dalla razza o dalla religione: Abissale (chierici), Aquan (genasi dell'acqua), Auran (genasi dell'aria), Celestiale (Chierici), Comune, Draconico (maghi), Elfico, Gigante, Gnomesco, Gnoll, Goblin, Halfling, Ignan (genasi del fuoco), Infernale (chierici), Nanico, Orchesco, Silvano (Druidi), Terran (genasi della Terra) e Sottocomune. I druidi conoscono anche il linguaggio Druidico, in aggiunta ai loro altri linguaggi.

Talenti regionali: Se il personaggio sceglie una regione prevalente per la sua classe di personaggio, può selezionare dei talenti aggiuntivi tipici di quella regione. Questi talenti rappresentano i tipi comuni di talenti che la gente di quella regione è solita apprendere.

Se non è stata scelta una classe di personaggi prevalente in quella regione, il personaggio non può iniziare il gioco dotato di un talento regionale. Rimane limitato al numero di talenti disponibili in base alla sua razza e alla sua classe.

È possibile acquisire i talenti regionali in seguito, nel corso della propria carriera come avventuriero. Tranne alcune eccezioni, qualsiasi talento regionale appropriato per la razza del personaggio o per la regione di provenienza che non è stato scelto al 1° livello rimane comunque disponibile in seguito, quando il personaggio ha diritto a scegliere un nuovo talento.

Le rune magiche e la maledizione di Mystra

Tutti gli incantatori arcani si creano un sigillo o una runa personale. Tale runa viene usata per identificare i propri oggetti, come avvertimento e come firma. In qualità di dea della magia, Mystra si assume l'incarico di proteggere gli incantatori più potenti (quelli superiori al 10° livello) screditati da coloro che hanno utilizzato la loro runa con lo scopo di ingannare. Se qualcuno (che sia un incantatore o meno) copia intenzionalmente un sigillo con l'intenzione di ingannare qualcuno o usurpare l'identità del legittimo proprietario, il falsificatore deve superare tre tiri salvezza con CD 15 per evitare la triplice Maledizione di Mystra.

Fallendo il primo tiro salvezza, il falsificatore subisce un risucchio permanente di 2 punti alla Forza.

Fallendo il secondo tiro salvezza, il falsificatore subisce un risucchio permanente di 2 punti all'Intelligenza e gli effetti di un incantesimo *regressione mentale*.

Fallendo il terzo tiro salvezza, il falsificatore subisce un risucchio permanente di 2 punti alla Saggezza e perde tutti gli slot di incantesimi bonus conferiti da un alto punteggio di caratteristica per un mese.

Mappa dei talenti regionali

Nessuna regione associata

Tabella: Talenti regionali

Regione	Talenti
Aglarond	Elfico, Halruaa, Thayano
Anauroch	Elfico, Thayano
Bosco di Chondal	Elfico, Gnomesco, Sylvano
Calimshan	Elfico, Halruaa, Thayano
Chessenta	Comune, Elfico, Nanico
Chult	Comune, Elfico, Goblinoide
Costa del Drago	Comune, Elfico, Nanico
Cormyr	Comune, Elfico, Nanico
Damara	Comune, Elfico, Nanico
Elfi dei Boschi	Elfico, Sylvano
Elfi dei Mari	Elfico, Marittimo
Elfi Grigi	Elfico, Sottocomune
Elfi Selvatici	Elfico, Sylvano
Evereska	Elfico, Sylvano
Gnomi delle Profondità	Gnomesco, Sottocomune
Gnomi delle Rocce	Gnomesco, Nanico
Halruaa	Elfico, Halruaa
Impiltur	Comune, Elfico, Nanico
Isole Nelanther	Comune, Elfico, Marittimo
Lago dei Vapori	Comune, Elfico, Goblinoide
Lantan	Comune, Elfico, Halruaa
Le Moonshae	Comune, Elfico, Marittimo
Lo Shaar	Comune, Elfico, Halruaa
Luiren	Comune, Elfico, Sylvano
Mare della Luna	Comune, Elfico, Marittimo
Mulhorand	Comune, Elfico, Thayano
Nessuna regione associata	Nessuno
Rashemen	Comune, Elfico, Nanico
Sembia	Comune, Elfico, Nanico
Tashalar	Comune, Elfico, Halruaa
Terre Centrali Occidentali	Comune, Elfico, Nanico
Terre dell'Orda	Comune, Elfico, Nanico
Tethyr	Comune, Elfico, Nanico
Thay	Comune, Elfico, Thayano
Unther	Comune, Elfico, Nanico
Vaasa	Comune, Elfico, Nanico
Valli	Comune, Elfico, Nanico
Waterdeep	Comune, Elfico, Nanico

Tabella 1–4: Regioni dei personaggi

Regione	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Talenti regionali	Equipaggiamento
Aglarond	Aglarondan	Chessentan, Damaran, Draconico, Elfico, Mulhorandi, Orchesco, Silvano	Disciplina Fortuna degli Eroi Scalatore di Alberi	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce*, (B) Pergamene di *protezione dalle frecce* e *ragnatela* (C) Pergamene di *arma spirituale* e *silenzio*
Amn	Chondathan	Alzhedo, Elfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Nexalan, Shaaran	Contrattatore Nato Cosmopolita Istruzione Vita della Strada	(A) Arnesi da scasso*, balestra a mano, 10 quadrelli* (B) Un'arma a scelta tra spada lunga* e spada corta* (C) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare, bardatura in cuoio borchiato
Anauroch	Midani (o Netherese, solo le tenebre)	Chondathan, Damaran, Draconico, Gnoll, Netherese, Orchesco	Disciplina Sopravvissuto	(A) Scimitarra* o pugnale* (B) Arco corto potente composito (+1) e 20 frecce*
Bosco di Chondal	Shaaran	Chessentan, Chondathan, Elfico, Halfling, Gnoll, Shaaran, Silvano, Untheric	Forestale, Scalatore di Alberi, Sopravvissuto	(A) Arco corto*, arco lungo* o mezza lancia* (B) 3 dosi di pozione di whinni blu (C) 2 dosi di veleno di ragno di Taglia Media
Calimshan	Alzhedo	Auran, Chondathan, Chultan, Draconico, Ignan, Shaaran, Tashalan	Mente sul Corpo, Sangue di Fuoco, Sicario, Vita della Strada	(A) *Bacchetta dei dardi incantati* (1°) con 20 cariche (B) Armatura in cuoio borchiato* e 3 *pozioni di cura ferite leggere*
Chessenta	Chessentan	Aglarondan, Chondathan, Draconico, Mulhorandi, Turmic, Untheric	Artista, Istruzione, Istruzione Arcana, Vita della Strada	(A) Spada corta* o lancia lunga* (B) Corazza di piastre* (C) Pergamene di *levitazione* e *sfocatura*
Chult	Chultan	Alzhedo, Draconico, Goblin, Nanico, Shaaran, Silvano, Tashalan	Cacciatore di Nemici, Sangue di Serpente, Sopravvissuto	(A) *Pozioni di furtività* e *nascondersi* (B) 2 dosi di veleno di scorpione mostruoso Grande (C) Kukri* o mezza lancia*
Cormyr	Chondathan	Elfico, Damaran, Gnomesco, Goblin, Halfling, Orchesco, Turmic	Cacciatore di Nemici, Cavallerizzo, Disciplina, Istruzione	(A) Spada lunga* o mazza pesante* (B) Corazza di bande* (C) Pergamene di *sfera infuocata* e *vigore*
Costa del Drago	Chondathan	Aglarondan, Chessentan, Damaran, Goblin, Halfling, Orchesco, Turmic	Contrattatore Nato, Sicario, Testa Dura	(A) Stocco* o balestra leggera* (B) Pozione di *protezione dalle frecce* o *sfocatura*
Damara	Damaran	Chondathan, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco, Uluik	Cacciatore di Nemici, Sopravvissuto, Testa Dura	(A) Spada bastarda (B) 2 pergamene di *cura ferite moderate* (C) pietre di sangue del valore di 300 mo
Elfi dei boschi	Elfico	Chondathan, Draconico, Gnomesco, Gnoll, Goblin, Silvano	Anima Forte, Cacciatore di Nemici, Forestale, Scalatore di Alberi	(A) Arco corto potente composito (+2) (B) Arco lungo potente composito (+2) (C) Armatura in cuoio borchiato* e *pozione di furtività*
Elfi drow	Elfico, Sottocomune	Abissale, Comune, Draconico, Goblin, Illuskan, Linguaggio Silenzioso dei Drow	Adattamento alla luce Diurna, Furtivo, Sopravvissuto, Stile a Doppia Spada	(A) Balestra a mano e 20 quadrelli* (B) Spada corta* o pugnale* (C) Pergamene di *grazia felina* e *ragnatela*
Elfi della luna	Elfico	Auran, Chondathan, Gnomesco, Gnoll, Halfling, Illuskan, Silvano	Anima Forte, Forestale, Istruzione, Mente sul Corpo	(A) Spada lunga* o stocco* o arco lungo* (B) Corazza di piastre e 20 frecce* (C) Pergamene di *cura ferite leggere* e *pelle coriacea*
Elfi selvaggi	Elfico	Gnoll, Illuskan, Orchesco, Silvano, Tashalan	Anima Forte, Forestale, Scalatore di Alberi, Sopravvissuto	(A) Lancia corta* o arco lungo* (B) Armatura in cuoio borchiato* e venti frecce* (C) Armatura di pelle* e *pozione di nascondersi*
Elfi del sole	Elfico	Auran, Celestiale, Chondathan, Gnomesco, Halfling, Illuskan, Silvano	Anima Forte, Disciplina, Istruzione, Mente sul Corpo	(A) Spada lunga*, lancia lunga* o arco lungo* (B) Pergamene di *invisibilità* e *levitazione* (C) *Bacchetta di spruzzo colorato* (20 cariche)
Evermeet	Elfico	Aquan, Auran, Celestiale, Chondathan, Illuskan, Silvano	Artista, Galateo Magico, Istruzione	(A) Pergamena di *scassinare* e *Piuma di Quaal* (*albero*) (B) Armatura in cuoio borchiato*, 3 *pozioni di cura ferite leggere* (C) Spada lunga* o arco lungo*
Gnomi delle profondità	Gnomesco, Sottocomune	Comune, Draconico, Nanico, Elfico, Illuskan, Terran	Anima Forte, Esperienza Mercantile, Sopravvissuto	(A) Pugnale* o piccone leggero* o piccone pesante* (B) Giaco di maglia* e 20 quadrelli*
Gnomi delle rocce	Gnomesco	Chondathan, Draconico, Goblin, Illuskan, Nanico, Silvano, Terran	Anima Forte, Artista, Disciplina	(A) Pistola, polvere nera e 10 proiettili† (B) Armatura in cuoio borchiato*, 3 borse dell'impedimento (C) Pergamene di *immagine minore* e *invisibilità*

Regione	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Talenti regionali	Equipaggiamento
Golfo di Vilhon	Chondathan, Shaaran**, Turmic**	Chessentan, Damaran, Draconico, Elfico, Goblin, Shaaran, Turmic	Contrattatore Nato, Sangue di Serpente (solo a Hlondeth), Sicario, Sopravvissuto	(A) Stocco* o pugnale* (B) Armatura in cuoio borchiato* e 20 quadrelli*
Grande Foresta	Chondathan	Elfico, Gnoll, Goblin, Halfling, Illuskan, Silvano	Forestale, Scalatore di Alberi	(A) Spada lunga* o lancia lunga* (B) Arco lungo potente composito (+2) (C) *Pozione di resistere agli elementi*
La Grande Valle	Damaran	Gigante, Goblin, Rashemi, Mulhorandi	Contrattatore Nato, Forestale, Testa Dura	(A) Arco lungo* o arco corto* (B) Borsa del guaritore, 2 antitossine e 20 frecce*
Halfling cuoreforte	Halfling	Gnoll, Goblin, Halruaan, Nanico, Shaaran	Anima Forte, Disciplina, Furtivo, Milizia	(A) Spada corta* (B) Scudo di legnoscuro (C) *Pozioni di furtività* e *nascondersi*
Halfling piedilesti	Halfling	Chessentan, Chondathan, Damaran, Elfico, Goblin, Illuskan, Nanico	Anima Forte, Furtivo, Lingua Sciolta, Sopravvissuto	(A) Balestra leggera*, fionda* o arco corto* (B) *Piuma di Quaal (uccello)* (C) 40 frecce* o quadrelli*
Halfling degli spiriti	Halfling	Chondathan, Elfico, Gnoll, Shaaran, Silvano	Anima Forte, Forestale, Furtivo, Scalatore di Alberi, Sopravvissuto	(A) Arco corto*, arco lungo* o mezza lancia* (B) 3 dosi di pozione di whinni blu (C) 2 dosi di veleno di ragno di taglia Media
Halruaa	Halruaan	Dambrathan, Elfico, Goblin, Halfling, Shaaran, Tashalan	Addestramento Magico, Galateo Magico, Istruzione Arcana	(A) Pergamene arcane (1 di 2° livello e 6 di 1° livello) (B) Pozioni per un valore di 300 mo o meno
Impiltur	Damaran	Aglarondan, Chessentan, Chondathan, Gigante, Goblin, Nanico, Mulhorandi, Turmic	Contrattatore Nato, Disciplina, Esperienza Mercantile, Milizia	(A) Arnesi da scasso* e armatura in cuoio borchiato* (B) *Pozione del Carisma* (C) Spada bastarda* o spadone*
Isole Moonshae	Illuskan	Aquan, Chondathan, Elfico, Gigante, Orchesco, Silvano	Anima Forte, Sopravvissuto, Testa Dura	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce* (B) Arco lungo* (C) Ascia*, ascia da battaglia* o ascia grande*
Isole Nelanther	Chondathan	Alzhedo, Goblin, Illuskan, Lantanese, Orchesco, Shaaran	Occhi Aperti, Sicario, Testa Dura	(A) Scimitarra* o pugnale* (B) Pistola, polvere nera e 10 proiettili† (C) *3 pozioni di cura ferite leggere* e 150 mo
Lago dei Vapori	Shaaran	Alzhedo, Chondathan, Comune, Goblin, Nanico, Tashalan	Cacciatore di Nemici, Esperienza Mercantile	(A) Scimitarra*, falchion*, o falcione* (B) *Pozione di invisibilità* o *scurovisione*
Lantan	Lantanese	Alzhedo, Chondathan, Gnomesco, Ignan, Nanico, Illuskan, Shaaran	Esperienza Mercantile, Istruzione, IstruzioneArcana	(A) Pistola, polvere nera e 10 proiettili† (B) Balestra pesante*
Luiren	Halfling, Shaaran	Gnoll, Goblin, Halruaan, Nanico, Shaaran, Untheric	Disciplina, Lingua Sciolta, Milizia	(A) Spada corta* (B) Scudo di legnoscuro (C) *Pozioni di furtività* e *nascondersi*
Mare della Luna	Damaran	Chondathan, Chessentan, Draconico, Gigante, Goblin, Midani, Orchesco	Cacciatore di Nemici, Contrattatore Nato, Sicario, Vita della Strada	(A) Spada corta* o spada a due lame* (B) Balestra leggera* (C) Balestra a mano e 2 dosi di olio di sangue verde
Mezzelfi	Elfico, regione di provenienza	Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)	Quelli della regione, o dei relativi elfi	(C) Quelli della regione o dei relativi elfi
Mezzorchi	Orchesco, regione di provenienza	Qualsiasi (tranne i Linguaggi segreti)	Furtivo, Resistere al Veleno	(A) *Pozioni di cura ferite leggere* e *forza straordinaria* (B) Corazza di bande con chiodature (C) Mazzafrusto doppio*, ascia grande*, o doppia ascia orchesca
Mulhorand	Mulhorandi	Aglarondan, Chessentan, Draconico, Durpari, Goblin, Tuigan, Untheric	Istruzione, Istruzione Arcana	(A) Falcetto*, falce* o falchion* (B) 2 pergamene divine di 2° livello (C) *pozione di ristorare inferiore*
Nani dorati	Nanico	Gigante, Gnomesco, Goblin, Shaaran, Terran, Untheric	Contrattatore Nato, Gemello del Tuono, Lingua Sciolta, Testa Dura	(A) Pergamena di *forza straordinaria* e 5 pietre del tuono (B) Ascia da guerra nanica* (C) Corazza a scaglie* e scudo d'acciaio grande*
Nani grigi	Nanico, Sottocomune	Comune, Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran	Adattamento alla Luce Diurna, Contrattatore Nato, Esperienza Mercantile, Resistere al Veleno, Testa Dura	(A) Giaco di maglia* e 10 quadrelli* (B) Ascia* o ascia da battaglia*
Nani degli scudi	Nanico	Chondathan, Draconico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orchesco	Cacciatore di Nemici, Gemello del Tuono, Sopravvissuto, Testa Dura,	(A) Martello da guerra* o ascia da guerra nanica* (B) Corazza di piastre e *pozione di cura ferite leggere*
Narfell	Damaran	Goblin, Orchesco, Rashemi, Tuigan, Uluik	Cavallerizzo, Sopravvissuto, Testa Dura	(A) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato (B) Lancia leggera*, lancia lunga* o kukri*
Il Nord	Chondathan, Illuskan	Elfico, Gigante, Goblin, Midani, Nanico, Orchesco	Cacciatore di Nemici, Cavallerizzo, Sopravvissuto	(A) Armatura in cuoio borchiato e *pozione di nascondersi* (B) Ascia da battaglia*, mazza pesante* o spada lunga*

Regione	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Talenti regionali	Equipaggiamento
Orchi	Orchesco	Damaran, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan, Sottocomune	Adattamento alla Luce Diurna, Resistere al Veleno	(A) *Pozioni di cura ferite moderate* e *forza straordinaria* (B) Corazza a bande con chiodature (C) Mazzafrusto doppio*, ascia grande*, o doppia ascia orchesca
Rashemen	Rashemi	Aglarondan, Damaran, Goblin, Mulhorandi, Tuigan	Ethran, Sopravvissuto, Testa Dura	(A) *Pozioni di cura ferite leggere, saltare, visione* (2 di ognuna) (B) *Bacchetta di individuazione del magico* o *bacchetta di luce* (C) Catena chiodata*, nunchaku* o siangham*
Sembia	Chondathan	Chessentan, Damaran, Gnomesco, Halfling, Mulhorandi, Shaaran, Turmic	Contrattatore Nato, Esperienza Mercantile, Istruzione, Occhi Aperti, Stile a Doppia Spada	(A) 300 mo
Lo Shaar	Shaaran	Alzhedo, Dambrathan, Durpari, Gnoll, Halruaan, Mulhorandi, Nanico, Tashalan, Untheric	Contrattatore Nato, Nomade a Cavallo, Sopravvissuto	(A) Armatura in cuoio borchiato* e *pozione di visione* (B) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato
Silverymoon	Chondathan, Illuskan	Elfico, Gigante, Illuskan, Midani, Nanico, Orchesco, Silvano	Istruzione, Lingua Sciolta, Occhi Aperti, Sopravvissuto	(A) Spada lunga*, stocco*, o arco lungo* (B) Giaco di maglia* (C) Armatura in cuoio borchiato* e pergamena di 2° livello
Tashalar	Tashalan	Alzhedo, Chultan, Draconico, Illuskan, Orchesco, Shaaran, Silvano	Cacciatore di Nemici, Esperienza Mercantile, Sangue di Serpente	(A) Balestra a mano e 2 dosi di olio di sangue verde (B) Balestra leggera* (C) Armatura in pelle* e scudo in legnoscuro
Terre Centrali Occidentali	Chondathan	Elfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Midani, Orchesco	Cavallerizzo, Sopravvissuto, Testa Dura,	(A) Spada bastarda* o spadone* (B) Corazza di piastre (C) *Pozione di ristorare inferiore*
Terre dell'Orda	Tuigan	Damaran, Goblin, Mulhorandi, Rashemi, Shou	Cavallerizzo, Nomade a Cavallo, Sopravvissuto	(A) Arco corto composito (B) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato
Tethyr	Chondathan	Elfico, Goblin, Illuskan, Lantanese, Shaaran, Silvano	Cacciatore di Nemici, Esperienza Mercantile, Fortuna degli Eroi, Occhi Aperti	(A) *Pozione di cura ferite moderate* (B) Pergamene di *protezione dalle frecce* e *sfocatura* (C) Pergamene di *aiuto* e *ristorare inferiore*
Thay	Mulhorandi	Chessentan, Damaran, Infernale, Rashemi, Tuigan, Untheric	Disciplina, Mente sul Corpo, Tatuaggio Focalizzato	(A) Due pergamene di 2° livello (B) Una pergamena di 2° livello e sei di 1° livello (C) Spada lunga*
Thesk	Damaran	Aglarondan, Chondathan, Gigante, Gnoll, Mulhorandi, Rashemi, Tuigan, Turmic, Shou	Contrattatore Nato, Esperienza Mercantile, Lingua Sciolta	(A) Armatura in cuoio borchiato* e arnesi da scasso* (B) Armatura in cuoio borchiato* e borsa del guaritore* (C) Armatura in cuoio borchiato* e strumento musicale*
Umani	Regione di provenienza	Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti)	Quelli della regione	(A) Quello della regione
Unther	Untheric	Chessentan, Draconico, Mulhorandi, Orchesco, Shaaran	Istruzione Arcana, Sicario, Vita della Strada	(A) Corazza di piastre* (B) Corazza a scaglie* e 20 frecce (C) Pergamene di *dissimulare* e *individuazione dei pensieri*
Vaasa	Damaran	Abissale, Gigante, Goblin, Orchesco, Uluik	Cacciatore di Nemici, Nomade a Cavallo (solo Prateria), Occhi Aperti, Sopravvissuto, Testa Dura,	(A) Corazza a strisce* (B) Mazza pesante o mazza leggera* (C) *Pozione della maschera d'ombra*
Le Valli	Chondathan	Elfico, Damaran, Gigante, Gnomesco, Orchesco, Silvano	Anima Forte, Forestale, Fortuna degli Eroi, Milizia, Occhi Aperti	(A) Arco lungo composito potente (+2) (B) Arco corto composito potente (+2) (C) Arco lungo*, lancia corta* o bastone ferrato* (D) *Pozione di cura ferite moderate*
Il Vast	Damaran	Aglarondan, Chondathan, Gigante, Goblin, Mulhorandi, Nanico, Orchesco, Rashemi, Tuigan, Turmic, Shou	Esperienza Mercantile, Fortuna degli Eroi, Sicario	(A) Tre *pozioni di cura ferite leggere* e 20 frecce* (B) Corazza di bande con chiodatura
Waterdeep	Chondathan	Elfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Nanico, Orchesco	Artista, Cosmopolita, Istruzione, Lingua Sciolta, Sicario, Stile a Doppia Spada	(A) Spada lunga*, stocco*, o spada corta* (B) Due pergamene qualsiasi di 2° livello (C) 300 mo

* Oggetto, arma o armatura perfetta.
** Shaaran solo a Sespech, e Turmic solo a Turmish.
† Le armi da fuoco rinascimentali sono descritte a pagina 162 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

É possibile anche imparare talenti in una nuova regione, che si appartenga o meno a una classe prevalente per quella regione. Dopo il 1° livello, per ogni 2 gradi di Conoscenze (locali) il personaggio ha il permesso di scegliere i talenti che gli spettano da una singola regione (diversa dalla regione di provenienza, se applicabile).

Equipaggiamento: Infine, la tabella riporta l'equipaggiamento con cui il personaggio parte se sceglie una regione in cui la sua classe o razza di personaggio sono prevalenti. Questo equipaggiamento si aggiunge all'equipaggiamento ottenuto alla partenza e a quello eventualmente acquistato col denaro di partenza.

È possibile scegliere di vendere il proprio equipaggiamento bonus al 50% del costo indicato, se il personaggio preferisce avere denaro aggiuntivo. (Alcune zone particolarmente ricche elencano le monete d'oro come una delle opzioni aggiuntive. Ovviamente quelle non vanno vendute a metà prezzo).

Talenti

Praticamente qualsiasi ladro o guerriero della mitica terra di Halruaa conosce almeno un po' di magia. Nella Sembia, a Waterdeep e nelle città oscure dei drow, i duellanti più esperti insegnano la splendida e letale arte dello stile di combattimento a due spade. Anche i druidi e i ranger più comuni delle Valli sono famosi per la loro incredibile fortuna e per la loro perseveranza nei confronti del più terribile dei pericoli. Sembra che qualsiasi avventuriero che si dia all'esplorazione delle rovine o delle terre selvagge di Faerûn sia dotato di un addestramento specializzato o di una maestria particolare delle terre di provenienza.

I talenti indicati in questo capitolo si aggiungono ai talenti del *Manuale del Giocatore* e seguono tutte le regole illustrate in quel volume al fine di determinare quanti e quali possono essere scelti e quando un personaggio può sceglierli. Inoltre, alcuni di questi nuovi talenti possiedono un prerequisito aggiuntivo: la regione appropriata del personaggio, descritta nella sezione precedente.

Alcuni dei talenti generali vengono definiti in questo modo [Generale, Guerriero]. Questo significa che un guerriero può utilizzare il suo talento bonus per acquisire uno di questi talenti. Tuttavia, il personaggio necessita comunque di essere qualificato per la regione appropriata al fine di poter scegliere il talento (vedi i "Talenti regionali" nella sezione "Regioni dei personaggi", più sopra).

TABELLA 1–5: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti
Adattamento alla Luce Diurna	Soddisfare i requisiti regionali
Addestramento Magico	Int 10+, soddisfare i requisiti regionali
Anima Forte	Soddisfare i requisiti regionali
Artigiano Magico	Qualsiasi talento di creazione oggetto
Artista	Soddisfare i requisiti regionali
Cacciatore di Nemici	Soddisfare i requisiti regionali
Cavallerizzo	Soddisfare i requisiti regionali
Contrattatore Nato	Soddisfare i requisiti regionali
Controincantesimo Migliorato	–
Cosmopolita	Soddisfare i requisiti regionali
Disciplina	Soddisfare i requisiti regionali
Esperienza Mercantile	Soddisfare i requisiti regionali
Ethran	Femmina, Car 11+, incantatore di livello 1°+, approvazione della società
Famiglio Migliorato	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile
Forestale	Soddisfare i requisiti regionali
Fortuna degli Eroi	Soddisfare i requisiti regionali
Furtivo	Soddisfare i requisiti regionali
Galateo Magico	Soddisfare i requisiti regionali
Gemello del Tuono	Soddisfare i requisiti regionali
Incantatore Prodigio	–
Incantesimo Focalizzato Superiore	Incantesimo Focalizzato
Incantesimo Inarrestabile Superiore	Incantesimo Inarrestabile
Incantesimo Innato	Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili
Incantesimo Personale	Padronanza degli Incantesimi
Istruzione Arcana	Soddisfare i requisiti regionali
Istruzione	Soddisfare i requisiti regionali
Lingua Sciolta	Soddisfare i requisiti regionali
Magia della Trama d'Ombra	Sag 13+ o divinità patrona (Shar)
Mente sul Corpo	Soddisfare i requisiti regionali
Milizia	Soddisfare i requisiti regionali
Nomade a Cavallo	Soddisfare i requisiti regionali
Occhi Aperti	Soddisfare i requisiti regionali
Preparazione Arcana	Lanciare incantesimi arcani come bardo o stregone
Resistere al Veleno	Soddisfare i requisiti regionali
Sangue di Fuoco	Soddisfare i requisiti regionali
Sangue di Serpente	Soddisfare i requisiti regionali
Scalatore di Alberi	Soddisfare i requisiti regionali
Sicario	Soddisfare i requisiti regionali
Sopravvissuto	Soddisfare i requisiti regionali
Stile a Doppia Spada	Combattere con due armi, soddisfare i requisiti regionali
Tatuaggio Focalizzato	Specializzato in una scuola di magia, soddisfare i requisiti regionali
Testa Dura	Soddisfare i requisiti regionali
Vita della Strada	Soddisfare i requisiti regionali
Talenti di creazione oggetto	**Prerequisiti**
Creare *Portale*	Creare Oggetti Meravigliosi
Iscrivere Rune	Int 13+, abilità di Artigianato appropriata, incantatore divino di livello 3°+
Talenti di metamagia	**Prerequisiti**
Incantesimo Persistente	Incantesimi Prolungati
Incantesimo Raddoppiato	Un qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimo Ritardato	Un qualsiasi altro talento di metamagia
Magia Insidiosa	Magia della Trama d'Ombra
Magia Perniciosa	Magia della Trama d'Ombra
Magia Tenace	Magia della Trama d'Ombra

Adattamento alla Luce Diurna [Generale]

Dopo un lungo esilio, lontano dalle terre oscure della propria razza, il personaggio ha appreso a sopportare la dolorosa luce del sole del mondo di superficie.

Regioni: Drow, nani grigi, orchi.

Benefici: Se il personaggio è un tipo di creatura che subisce penalità di circostanza quando viene esposto alla luce diurna (come un drow o un duergar), acquisendo questo talento non subisce più tali penalità, sia che la luce provenga da una fonte di illuminazione magica o naturale.

Addestramento Magico [Generale]

Il personaggio proviene da Halruaa, una terra leggendaria dove la magia di base viene insegnata a tutti coloro che dimostrano una predisposizione naturale. Ogni artigiano o lavoratore, a quanto pare, conosce almeno un trucchetto o due per facilitarsi la vita.

Prerequisiti: Intelligenza 10 o più.

Regioni: Halruaa.

Benefici: Il personaggio può lanciare gli incantesimi arcani di livello 0 *frastornare*, *luci danzanti* e *mano magica*, ciascuno una volta al giorno. Se il personaggio indossa un'armatura, ha una possibilità di fallire il lancio dell'incantesimo arcano. Il personaggio viene considerato come un mago del suo livello di incantatore arcano (1° livello minimo) al fine di determinare il raggio di azione degli incantesimi lanciati.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello.

Anima forte [generale]

Lo spirito del popolo del personaggio è assai difficile da separare dal proprio corpo.

Regioni: Le Valli, le Moonshae, gnomi delle profondità, halfling degli spiriti, halfling piedilesti, elfi della luna, gnomi delle rocce, halfling cuoreforte, elfi del sole, elfi selvaggi, elfi dei boschi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà e un ulteriore bonus di +1 (cumulativo) ai tiri salvezza contro risucchi di energia ed effetti di morte.

Artigiano magico [generale]

Il personaggio è diventato esperto nel metodo di creazione di un particolare tipo di oggetto magico.

Prerequisiti: Un qualsiasi talento di creazione oggetto.

Benefici: Ogni volta che un personaggio acquisisce questo talento, sceglie un talento di creazione oggetto che gli è noto. Al momento di stabilire il costo in PE e dei materiali grezzi per creare oggetti con questo talento, il risultato finale va moltiplicato per il 75%.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta il talento viene applicato a un nuovo talento di creazione oggetto.

Artista [generale]

Il personaggio proviene da una cultura in cui l'arte, la filosofia e la musica hanno un posto prominente nella società.

Regioni: Chessenta, Evermeet, Waterdeep, gnomi delle rocce.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intrattenere e ad un'abilità di Artigianato che riguarda un'arte (di sua scelta) come la calligrafia, la pittura, la scultura o la tessitura.

Cacciatore di nemici [guerriero, generale]

In quelle terre sotto la minaccia di razze non umane malvagie, sono molti i guerrieri che apprendono metodi particolari per contrastare con efficacia queste creature. Il personaggio ha prestato servizio presso una milizia o un'unità militare specializzata nel proteggere la regione dai feroci predatori che infestano l'area.

Regioni: Chult, Cormyr, Damara, il Lago dei Vapori, il Nord, il Mare della Luna, Tashalar, Tethyr, Vaasa, nani degli scudi, elfi dei boschi.

Benefici: La regione di provenienza del personaggio indica il tipo di nemici contro i quali il personaggio è stato addestrato a combattere. In combattimento contro i mostri di quella razza, il personaggio ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri per i danni degli attacchi in mischia e degli attacchi a distanza fino a 9 metri, e agisce come se fosse dotato del talento Critico Migliorato relativo all'arma che sta utilizzando. Questo beneficio non è cumulativo con il talento Critico Migliorato.

Speciale: Nel Cormyr, a Damara, nel Tethyr, a Vaasa o come nano degli scudi, i nemici tradizionali sono i goblinoidi: goblin, hobgoblin e bugbear. Nel Chult e a Tashalar questo talento viene applicato contro i lucertoloidi e gli yuan-ti. Gli elfi dei boschi si addestrano per combattere contro gli gnoll. Presso il Lago dei Vapori, il Nord e il Mare della Luna, questo talento viene applicato contro gli orchi e i mezzorchi.

Questo talento può essere scelto più volte. Ogni volta che viene scelto, il personaggio deve essere in grado di apprendere talenti regionali in una terra in cui viene cacciato un tipo diverso di creatura rispetto a quelli indicati dal talento o dai talenti regionali che già possiede.

Cavallerizzo [guerriero, generale]

Nella comunità del personaggio, andare a cavallo è altrettanto facile che camminare.

Regioni: Cormyr, Narfell, il Nord, Terre Centrali Occidentali, Terre dell'Orda.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +3 a tutte le prove di Cavalcare.

Contrattatore nato [generale]

Nella cultura da cui proviene il personaggio, è fondamentale saper trattare in affari e conoscere l'arte del commercio.

Regioni: Amn, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Grande Valle, Impiltur, Mare della Luna, Sembia, lo Shaar, Thesk, nani dorati, nani grigi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Valutare e Raggirare.

Controincantesimo migliorato [generale]

Il personaggio conosce le molte sfumature della magia al punto che è in grado di contrastare gli incantesimi dei suoi avversari con grande efficienza.

Benefici: Quando il personaggio effettua un controincantesimo, invece di usare l'esatto incantesimo che sta cercando di contrastare può utilizzare un incantesimo della stessa scuola, ma che sia di uno o più livelli superiore rispetto all'incantesimo bersaglio.

Cosmopolita [generale]

Il personaggio, vivendo in città attraversate da mille vie e frequentate da mille culture, ha appreso cose che normalmente non avrebbe mai conosciuto.

Regioni: Amn, Waterdeep.

Benefici: Il personaggio sceglie un'abilità non esclusiva che non appartiene alle sue abilità di classe. Ottiene così un bonus di +2 a tutte le prove di quell'abilità, e quell'abilità viene sempre considerata un'abilità di classe per lui.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, va applicato a una nuova abilità.

Creare portale [creazione oggetto]

Il personaggio ha appreso l'arte perduta di creare un *portale*, uno strumento magico permanente che trasporta istantaneamente coloro che conoscono i suoi segreti da un luogo a un altro. Faerûn è ricco di *portali*.

Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi.

Benefici: Il personaggio ha il potere di creare un *portale* di cui è in grado di soddisfare i prerequisiti. Creare un *portale* richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo costo base. Per creare un *portale* il personaggio deve spendere 1/25 del suo costo base in PE e usare materiali grezzi del costo di metà del suo prezzo base. Vedi il Capitolo 2: "Magia" per i dettagli sulla creazione dei *portali*.

Alcuni *portali* necessitano di costi aggiuntivi in componenti materiali o in PE, come riportato nelle loro descrizioni. Questi costi vanno aggiunti a quelli derivati dal prezzo di base del *portale*.

Disciplina [generale]

I membri della comunità del personaggio sono ammirati per la loro incrollabile determinazione e chiarezza di intenti. Non vengono facilmente distratti da incantesimi o da attacchi.

Regioni: Aglarond, Anauroch, Cormyr, Impiltur, Thay, halfling cuoreforte, elfi del sole, gnomi delle rocce.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di +2 alle prove di Concentrazione.

Esperienza mercantile [generale]

Sono le leghe commerciali e artigianali più potenti a controllare il commercio e le ricchezze delle terre di Faerûn. Il personaggio proviene da una famiglia specializzata in un certo tipo di commercio e conosce bene il valore di qualsiasi tipo di bene o merce di scambio.

Regioni: Impiltur, Lago dei Vapori, Lantan, Sembia, Tashalar, Tethyr, Thesk, il Vast, gnomi delle profondità, nani grigi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Valutare e un bonus di +2 alle prove di abilità di Artigianato o di Professione che ha scelto.

Ethran [generale]

Il personaggio è stato iniziato ai segreti delle Streghe di Rashemen come membro Ethran, la "nuova venuta".

Prerequisiti: Femmina, Carisma 11 o più, livello dell'incantatore 1° o più, approvazione della società.

Regioni: Rashemen.

Benefici: Il personaggio è un membro rispettato delle Streghe di Rashemen. Ottiene un bonus di +2 alle prove di Empatia Animale e di Orientamento. Quando tratta con altri Rashemi, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma. Per acquisire questo talento è necessaria l'approvazione del DM e continuare ad essere considerati membri delle Streghe di Rashemen. Se viene perso il loro appoggio vengono persi anche tutti i benefici di questo talento.

Famiglio migliorato [generale]

Un personaggio in grado di acquisire un nuovo famiglio può sceglierlo da una lista diversa rispetto a quella standard.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un famiglio, allineamento compatibile.

Benefici: Quando il personaggio sceglie un nuovo famiglio, le seguenti creature sono disponibili per essere scelte. È possibile scegliere un famiglio di allineamento distante un passo in ognuno degli assi di allineamento (da legale a caotico e da buono a malvagio). Il famiglio migliorato è legato magicamente al suo padrone proprio come un famiglio normale. Il famiglio usa le statistiche di base di una creatura della sua razza, come vengono riportate nel *Manuale dei Mostri* o al Capitolo 9: "Mostri" di questo volume, con le seguenti eccezioni:

Punti ferita: Metà del totale del padrone o il totale normale del famiglio, in base a quale dei due è più alto.

Attacchi: Il famiglio usa il bonus di attacco base del padrone o il proprio, in base a quale dei due è più alto. Viene applicato il bonus di Destrezza o di Forza del famiglio, il più grande dei due, per ottenere il bonus di attacco in mischia del famiglio con i suoi attacchi senz'armi. I danni sono pari a quelli di una normale creatura di quella razza.

Famigli migliorati: imp, pseudodrago, quasit

TABELLA 1–6: FAMIGLI MIGLIORATI

Tipo di famiglio	Livello dell'incantatore arcano richiesto
Affine dei beholder, sfera oculare† [neutrale malvagio]	5
Gatto, tressym†† [neutrale]	5
Imp [legale malvagio]	7
Pseudodrago [neutrale buono]	7
Quasit [caotico malvagio]	7
Pipistrello cacciatore notturno† [neutrale malvagio]	5
Formian lavoratore [legale neutrale]	7
Lucertola folgorante [neutrale]	5
Uccello stigeo [neutrale]	5

† Queste creature sono descritte nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn.*

†† Questa creatura è descritta nel Capitolo 9: "Mostri".

Attacchi speciali: Il famiglio conserva tutti gli attacchi speciali della sua razza.

Qualità speciali: Il famiglio conserva tutte le qualità speciali della sua razza.

Tiri salvezza: Il famiglio usa i tiri salvezza base del suo padrone, se sono migliori dei propri.

Abilità: Il famiglio usa le normali abilità di una creatura della sua razza.

Capacità speciali del famiglio: Viene usata la Tabella 3-19: "Famigli" per determinare le sue capacità aggiuntive, proprio come si farebbe con un normale famiglio.

Forestale [generale]

Le grandi foreste di Faerûn si estendono per centinaia di chilometri nelle terre del nord. Il personaggio conosce i segreti delle foreste e si muove a suo agio nei boschi.

Regioni: Bosco di Chondal, la Grande Foresta, la Grande Valle, le Valli, halfling degli spiriti, elfi della luna, elfi selvaggi, elfi dei boschi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Guarire e un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenza delle Terre Selvagge.

Fortuna degli eroi [generale]

Le terre di provenienza del personaggio sono note per aver generato molti eroi. Facendo appello al proprio coraggio, alla propria determinazione e alla propria resistenza, la gente di laggiù riesce a sopravvivere anche quando nessuno si aspetta che ce la facciano.

Regioni: Aglarond, Tethyr, le Valli, il Vast.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di fortuna +1 a tutti i suoi tiri salvezza.

Furtivo [generale]

La popolazione da cui proviene il personaggio è nota per la capacità di muoversi furtivamente.

Regioni: Elfi drow, mezzorchi, halfling degli spiriti, halfling piedilesti, halfling cuoreforte.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Galateo magico [generale]

Il personaggio è cresciuto in una terra dove sono i maghi più potenti a governare. Là dove dominano gli incantatori più potenti, prudenza e cortesia sono d'obbligo, e tutti sanno riconoscere gli oggetti magici per quello che sono.

Regioni: Evermeet, Halruaa.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e di Sapienza Magica.

Gemello del tuono [generale]

Il personaggio appartiene alla generazione nanica di gemelli nati dopo la Benedizione del Tuono di Moradin nell'Anno del Tuono (1306 CV).

Regioni: Nani dorati, nani degli scudi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove basate sul Carisma. Il personaggio ha un fratello o una sorella gemella (diverso o identico a lui che sia). È in grado di intuire la sua direzione (se l'altro gemello è in vita e sul suo stesso piano) e se supera una prova di Orientamento con CD 15 (o una prova di Saggezza, se non possiede l'abilità Orientamento). Fallire questa prova significa che il personaggio non ottiene alcuna informazione. Può riprovare una volta per round come azione standard.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello.

Incantatore prodigio [generale]

Il personaggio dimostra di essere straordinariamente portato per la magia.

Benefici: Allo scopo di determinare i suoi incantesimi bonus e le CD dei tiri salvezza che i suoi incantesimi richiedono, il personaggio considera il suo punteggio di caratteristica principale come incantatore (Carisma per i bardi e gli stregoni, Saggezza per gli incantatori divini, Intelligenza per i maghi) più alto di 2 punti rispetto al suo valore effettivo. Se il personaggio possiede più di una classe di incantatore, il bonus viene applicato soltanto a una delle classi in questione.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello. Se viene scelto più di una volta (ad esempio, nel caso in cui il personaggio sia un umano o un altro tipo di creatura che abbia diritto a più di un talento al 1° livello), ogni volta deve essere applicato a una classe di incantatore diversa. Questo talento può essere scelto anche se il personaggio al momento non possiede ancora nessuna classe di incantatore.

Incantesimo focalizzato superiore [generale]

Il personaggio sceglie una scuola di magia alla quale abbia già applicato il talento Incantesimo Focalizzato. I suoi incantesimi di quella scuola diventano ancora più potenti rispetto a prima.

Prerequisiti: Incantesimo Focalizzato.

Benefici: Il personaggio aggiunge +4 alla CD di tutti i tiri salvezza effettuati contro i suoi incantesimi della scuola di magia a cui il talento è stato applicato. Questo bonus si sostituisce (e non si aggiunge) al bonus di Incantesimo Focalizzato.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, deve essere applicato a una diversa scuola di magia.

Incantesimo inarrestabile superiore [generale]

Gli incantesimi del personaggio diventano particolarmente potenti, e sono in grado di sopraffare la resistenza agli incantesimi più facilmente.

Prerequisiti: Incantesimo Inarrestabile.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si sostituisce (e non si aggiunge) al bonus di Incantesimo Inarrestabile.

Incantesimo innato [generale]

Il personaggio ha padroneggiato un incantesimo a tal punto che può ora lanciarlo come una capacità magica.

Prerequisiti: Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili.

Benefici: Il personaggio sceglie un incantesimo che è in grado di lanciare. Può ora lanciare quell'incantesimo come capacità speciale, una volta per round, senza bisogno di prepararlo. Viene usato permanentemente uno slot superiore di otto livelli a quello dell'incantesimo innato per alimentarlo. (Va ricordato che gli slot di incantesimi al di sopra del 9° livello possono essere utilizzati grazie alle regole descritte nel *Manuale dei Livelli Epici*). Se l'incantesimo innato ha una componente in PE, il personaggio paga il costo in PE ogni volta che usa la capacità speciale. Se l'incantesimo innato necessita di un focus, il personaggio non ha bisogno di tale focus per usare la sua capacità magica. Se l'incantesimo innato ha una componente materiale dal costo insignificante, non è necessario fare uso del focus per lanciare la capacità magica. Se l'incantesimo innato necessita di una componente materiale per cui viene fornito un valore in monete d'oro, allora il personaggio ha bisogno di quella componente per utilizzare la sua capacità magica.

Dal momento che un incantesimo innato è una capacità magica e non un vero incantesimo, un chierico non può convertirlo in un incantesimo *curare* o *infliggere*, e nemmeno in un incantesimo personale (vedi il talento Incantesimo Personale). Quegli incantatori divini che perdono la capacità di lanciare incantesimi divini non possono più usare nemmeno incantesimi innati divini.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più di una volta, ma seleziona ogni volta un incantesimo diverso. Deve inoltre pagare il relativo costo in slot di incantesimi, focus e componenti materiali per ogni incantesimo innato che acquisisce.

Incantesimo persistente [metamagia]

Il personaggio può far sì che uno dei suoi incantesimi duri tutto il giorno.

Prerequisiti: Incantesimi Prolungati.

Benefici: Un incantesimo persistente ha una durata di 24 ore. L'incantesimo persistente deve avere un raggio di azione personale o fisso (ad esempio, *comprensione dei linguaggi* o *individuazione del magico*). Gli incantesimi di durata istantanea non possono venire modificati da questo talento, e nemmeno quegli incantesimi i cui effetti vengono scaricati. Non è necessario che il personaggio si concentri su incantesimi come *individuazione del magico* o *individuazione dei pensieri* per avvertire la presenza o l'assenza di ciò che è stato individuato, sebbene debba sempre concentrarsi se desidera avere informazioni aggiuntive, come accade normalmente. La concentrazione su incantesimi come questi è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Un incantesimo persistente usa uno slot di incantesimi superiore di quattro livelli all'effettivo livello dell'incantesimo.

Incantesimo personale [generale]

Il personaggio è talmente esperto nell'uso di un incantesimo di cui ha padronanza che può convertire altri incantesimi preparati in precedenza in quell'incantesimo.

Prerequisiti: Padronanza degli Incantesimi.

Benefici: Ogni volta che il personaggio acquisisce questo talento, deve scegliere un incantesimo a cui ha già applicato il talento Padronanza degli Incantesimi. Ora il personaggio può convertire eventuali incantesimi arcani già preparati di livello pari o superiore in quell'incantesimo personale, proprio come un chierico buono può spontaneamente lanciare incantesimi preparati come incantesimi *curare*.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta il talento viene applicato a un nuovo incantesimo di cui il personaggio ha già padronanza.

Incantesimo raddoppiato [metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo simultaneamente a un altro incantesimo identico, come se si trattasse di un solo incantesimo.

Prerequisiti: Un qualsiasi altro talento di metamagia.

Benefici: Quando viene lanciato un incantesimo alterato da questo talento, l'incantesimo ha effetto due volte sul bersaglio, come se l'incantatore stesse lanciando lo stesso incantesimo due volte sulla stessa locazione o lo stesso bersaglio. Eventuali variabili dell'incantesimo (definizione dei bersagli, dell'area di effetto e così via) vengono applicate a entrambi gli incantesimi. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi gli incantesimi individualmente e ha diritto a un tiro salvezza distinto per ognuno di essi.

In alcuni casi, quando il bersaglio fallisce entrambi i tiri salvezza, subisce degli effetti ridondanti, come una persona che subisca doppiamente l'effetto di *charme* (vedi la sezione "Combinare effetti magici", pagina 153 del *Manuale del Giocatore*), anche se un alleato del soggetto dovrebbe superare due tentativi di dissolvere per poter liberare il bersaglio dall'effetto di *charme*. Come nel caso degli altri talenti di metamagia, raddoppiare l'incantesimo non influenza la sua vulnerabilità a eventuali controincantesimi (ad esempio, usare una forma non raddoppiata dell'incantesimo non nega solo la metà di un incantesimo raddoppiato).

Un incantesimo raddoppiato usa uno slot di incantesimi superiore di quattro livelli al livello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMO RITARDATO [METAMAGIA]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi che hanno effetto con un leggero ritardo, da lui stabilito.

Prerequisiti: Un qualsiasi altro talento di metamagia.

Benefici: Un incantesimo ritardato non si attiva che dopo 1 o 5 round a partire dal completamento del suo lancio. È l'incantatore a determinare il ritardo desiderato nel momento in cui lancia l'incantesimo, e una volta stabilita, la durata del ritardo non può più essere cambiata. L'incantesimo si attiva immediatamente prima del suo turno nel round stabilito dall'incantatore. Solo gli incantesimi ad area, personali e a contatto possono essere influenzati da questo talento.

Qualsiasi decisione relativa all'incantesimo, come i tiri per colpire, la designazione dei bersagli o della sua area di effetto, vengono decisi al momento del lancio. Qualsiasi effetto da applicare su coloro che vengono influenzati dall'incantesimo, compresi i tiri salvezza, vengono decisi quando l'incantesimo si attiva. Se le condizioni, tra il momento del lancio e il momento dell'attivazione, cambiano in modo da rendere l'incantesimo impossibile (ad esempio, se il bersaglio scelto dall'incantatore esce dall'area di effetto dell'incantesimo o va oltre la sua gittata prima dell'attivazione), l'incantesimo fallisce.

Un incantesimo ritardato può essere dissolto normalmente durante i round di ritardo, e può essere individuato normalmente nell'area o sul bersaglio attraverso incantesimi come *individuazione del magico*. Un incantesimo ritardato fa uso di uno slot di incantesimi di tre livelli più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

ISCRIVERE RUNE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio è in grado di creare rune magiche che conservano un incantesimo fino al momento in cui vengono attivate.

Prerequisiti: Intelligenza 13 o più, abilità di Artigianato appropriata, livello di incantatore divino pari al 3° o più.

Benefici: Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo divino che abbia preparato come una runa. L'incantatore deve aver già preparato l'incantesimo che intende iscrivere e deve fornire le componenti materiali o i focus che l'incantesimo richiede. Se lanciando l'incantesimo l'incantatore fosse tenuto a pagare un costo in PE, tale costo viene pagato al momento di iniziare la runa, in aggiunta al costo in PE per realizzare la runa stessa. Analogamente, le componenti materiali vengono consumate nel momento in cui la scrittura ha inizio, mentre non è così per i focus. Vedi la sezione "Magia runica" nel Capitolo 2: "Magia" per il funzionamento in dettaglio delle rune e della magia runica.

Un singolo oggetto di taglia Media o inferiore può contenere solo una runa. Gli oggetti più grandi possono contenere una runa per ogni 2,25 m^2 (un'area quadrata del lato di 1,5 metri) di superficie. La runa ha un prezzo base calcolato sul livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 100 mo (un incantesimo di livello 0 conta come 1/2 livello). Il personaggio deve pagare 1/25 del suo prezzo di base in PE e utilizzare materiali grezzi del costo di metà del prezzo di base. Il valore di mercato di una runa è pari al suo prezzo base.

ISTRUZIONE [GENERALE]

In alcune terre la penna è più potente della spada. In gioventù, il personaggio ha ricevuto un'istruzione formale nel corso di diversi anni.

Regioni: Amn, Chessenta, Cormyr, Evermeet, Lantan, Mulhorand, Sembia, Silverymoon, Waterdeep, elfi della luna, elfi del sole.

Benefici: Tutte le abilità di Conoscenze diventano abilità di classe per il personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di abilità su due abilità di Conoscenze di sua scelta.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello.

ISTRUZIONE ARCANA [GENERALE]

Nella terra di provenienza del personaggio, tutti coloro che hanno dimostrato una certa abilità nell'Arte possono essere addestrati come manipolatori di magia. Molti personaggi hanno una conoscenza minima delle arti dei bardi, degli stregoni e dei maghi.

Regioni: Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorand, Unther.

Benefici: Il personaggio sceglie una classe di incantatore arcano. Questa classe è una classe preferita che si aggiunge ad eventuali altre classi preferite che il personaggio potrebbe possedere. Ad esempio, un guerriero/ladro multiclasse umano potrebbe acquisire dei livelli come stregone senza subire alcuna penalità di esperienza per essere diventato un multiclasse a tre classi.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello.

LINGUA SCIOLTA [GENERALE]

Nella cultura da cui proviene il personaggio tutti sanno come trattare con gli stranieri e gli sconosciuti senza dover ricorrere alle armi per riuscire a persuaderli.

Regioni: Luiren, Silverymoon, Thesk, Waterdeep, nani dorati, halfling piedilesti.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Percepire Inganni.

MAGIA DELLA TRAMA D'OMBRA [GENERALE]

Il personaggio ha scoperto l'oscuro e pericoloso segreto della Trama d'Ombra

Prerequisiti: Saggezza 13 o più, o Shar come divinità patrona.

Benefici: Gli incantesimi del personaggio ora attingono alla Trama d'Ombra invece che alla Trama. Il personaggio diventa inoltre in grado di attivare quegli oggetti magici che fanno uso della Trama d'Ombra senza subire danni.

Viene aggiunto un bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza degli incantesimi delle scuole di Ammaliamento, Illusione e Necromanzia lanciati dal personaggio, nonché agli incantesimi relativi all'oscurità. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle sue prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di quelle scuole o di quel tipo.

La Trama d'Ombra non si rivela affatto ottimale per quegli effetti che agiscono sull'energia e la materia. Il livello di incantatore effettivo del personaggio per gli incantesimi che egli lancia della scuola di Invocazione o Trasmutazione (tranne gli incantesimi relativi all'oscurità) viene ridotto di uno. (I manipolatori della Trama d'Ombra di 1° livello quindi non possono lanciare incantesimi appartenenti a queste scuole). Il livello di incantatore ridotto influenza il raggio di azione dell'incantesimo, la durata, il danno e qualsiasi altra variabile dipendente dal livello che l'incantesimo potrebbe avere, comprese le prove di dissolvere effettuate contro di esso.

Il personaggio non è più in grado di lanciare incantesimi relativi alla luce, indipendentemente dal suo livello. Tali incantesimi falliscono automaticamente. Anche la sua capacità di utilizzare oggetti magici che generano luce viene limitata: il personaggio non può invocare il potere di un oggetto di generare luce se il metodo d'uso dell'oggetto è ad attivazione o a compimento di incantesimo.

Dal momento dell'acquisizione del talento in avanti, qualsiasi oggetto magico creato dal personaggio è un oggetto della Trama d'Ombra (vedi il Capitolo 2: "Magia").

Speciale: La conoscenza della Trama d'Ombra ha un prezzo. Quando un personaggio sceglie questo talento, il suo punteggio di Saggezza viene immediatamente ridotto di 2 punti. Se questa perdita o eventuali perdite future portano la Saggezza a un punteggio inferiore a 13, il personaggio può comunque conservare il talento (questa è un'eccezione rispetto alla regola generica che governa i talenti che necessitano di prerequisiti).

Gli incantesimi ristorativi (come *ristorare* o *ristorare superiore*) non possono invertire la perdita di Saggezza. Il personaggio può, tuttavia, stringere un patto con Shar, la dea che domina la Trama d'Ombra, per recuperare la Saggezza perduta. Il personaggio deve ricevere un incantesimo *espiazione* da un chierico di Shar. I chierici di Shar chiederanno al personaggio di portare a termine una cerca pericolosa prima di poter impartire la loro *espiazione*, dopo di che il personaggio dovrà scegliere Shar come divinità patrona (la cerca più consueta che viene imposta è la distruzione di un seguace di Selûne il cui livello è alto almeno quanto quello del personaggio). Se in

seguito il personaggio cambia divinità patrona, subisce immediatamente di nuovo la perdita di Saggezza. E nemmeno se torna ad avere Shar come divinità patrona gli viene restituita.

Magia insidiosa [Metamagia]

Il personaggio può utilizzare la Trama d'Ombra per rendere i suoi incantesimi più difficili da individuare da parte di altri manipolatori della Trama. Tutte le creature che fanno uso di incantesimi o capacità magiche vengono considerati manipolatori della Trama, a meno che non siano dotati del talento Magia della Trama d'Ombra.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra.

Benefici: Quando un manipolatore della Trama fa uso di un incantesimo di divinazione, una capacità speciale o un oggetto magico (come *individuazione del magico*), che potrebbero individuare l'aura magica di uno degli incantesimi del personaggio, quel manipolatore della Trama deve superare una prova di livello (CD 11 + il livello dell'incantatore del personaggio) per riuscire a individuare tali incantesimi. Analogamente, un manipolatore della Trama che tenti di usare una divinazione come *vedere invisibilità* per rivelare gli effetti di uno degli incantesimi, deve superare una prova di livello per rivelare gli effetti degli incantesimi del personaggio. Il manipolatore della Trama può effettuare una sola prova per ogni incantesimo di divinazione usato, indipendentemente da quanti sono gli effetti degli incantesimi del personaggio che in quel momento operano nell'area.

Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di Invocazione o Trasmutazione che il personaggio lancia.

A partire dalla scelta del talento, tuttavia, il personaggio è limitato nel poter individuare la magia della Trama. Quando è il personaggio a utilizzare un incantesimo di divinazione contro un effetto della Trama, il tentativo ha successo solo se il personaggio supera una prova di livello con CD di 9 + il livello dell'incantatore. Questa penalità non si estende agli effetti degli incantesimi di Illusione, Ammaliamento o Necromanzia. (Il personaggio li individua normalmente).

Magia perniciosa [Metamagia]

Il personaggio può utilizzare la Trama d'Ombra per rendere i propri incantesimi più difficili da contrastare per gli altri manipolatori della Trama. Tutte le creature che fanno uso di incantesimi o capacità magiche vengono considerati manipolatori della Trama.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra.

Benefici: Gli incantesimi del personaggio resistono ai tentativi di controincantesimo da parte di altri manipolatori della Trama. Quando un incantatore della Trama tenta di effettuare un controincantesimo su un incantesimo lanciato dal personaggio, deve superare una prova di livello (CD 11 + il livello dell'incantatore del personaggio) perché il controincantesimo abbia effetto.

Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di Invocazione o Trasmutazione, né a quegli avversari che fanno uso di *dissolvi magie* per effettuare i loro controincantesimi (vedi "Magia Tenace", più sotto in questa sezione).

A partire dalla scelta del talento, tuttavia, il personaggio è limitato nel poter effettuare controincantesimi su incantesimi della Trama. Quando è il personaggio a effettuare un controincantesimo su un incantesimo della Trama, il tentativo ha successo solo se il personaggio supera una prova di livello con CD di 9 + il livello dell'incantatore dell'avversario. Qutsta penalità non si estende agli effetti degli incantesimi di Illusione, Ammaliamento o Necromanzia. (Il personaggio può controincantarli normalmente). I controincantesimi effettuati attraverso l'uso di *dissolvi magie* funzionano normalmente.

Magia tenace [Metamagia]

Il personaggio è in grado di usare la Trama d'Ombra per rendere i propri incantesimi più difficili da dissolvere per gli altri manipolatori della Trama.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra.

Benefici: Gli incantesimi del personaggio resistono ai tentativi di dissolvere effettuati da altri manipolatori della Trama. Quando un incantatore della Trama tenta di effettuare una prova di dissolvere per tentare di dissolvere un incantesimo del personaggio (compreso l'uso di *dissolvi magie* per effettuare un controincantesimo su un incantesimo lanciato dal giocatore), la CD da superare è di 15 + il livello dell'incantatore del personaggio. Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di Invocazione o Trasmutazione.

A partire dalla scelta del talento, tuttavia, il personaggio è limitato nel poter dissolvere la magia della Trama. Quando è il personaggio a effettuare una prova per dissolvere un incantesimo della Trama (o ad usare *dissolvi magie* per effettuare un controincantesimo su un incantesimo di un avversario), la CD da superare è 13 + il livello dell'incantatore dell'avversario. Questa penalità non si estende agli effetti degli incantesimi di Illusione, Ammaliamento o Necromanzia, che vengono dissolti normalmente.

Mente sul corpo [Generale]

Gli incantatori arcani di alcune terre hanno imparato ad andare oltre le fragilità del corpo facendo uso dello smisurato potere della propria mente.

Regioni: Calimshan, Thay, elfi della luna, elfi del sole.

Benefici: Al 1° livello, il personaggio può usare il suo modificatore di Intelligenza invece di quello di Costituzione per determinare i suoi punti ferita bonus. Ottiene 1 punto ferita aggiuntivo ogni volta che acquisisce un talento di metamagia.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello.

Milizia [Generale]

Il personaggio ha prestato servizio presso una milizia locale, e ha ricevuto addestramento nell'uso delle armi da combattimento tipiche del posto.

Regioni: Impiltur, Luiren, le Valli, halfling cuoreforte.

Benefici: Il personaggio ottiene Competenza nella Armi da Guerra (arco lungo) e Competenza nelle Armi da Guerra (lancia lunga). A Luiren questo talento conferisce Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto) e Competenza nella Armi da Guerra (spada corta) invece che nell'arco lungo e nella lancia lunga.

Nomade a cavallo [Guerriero, Generale]

Il personaggio è stato addestrato in una cultura che fa affidamento sull'uso dei cavalli e sul combattimento a distanza per sopravvivere.

Regioni: Lo Shaar, Terre dell'Orda, Vaasa (solo la Prateria).

Benefici: Il personaggio ottiene Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito) e un bonus di +2 a tutte le prove di Cavalcare.

Occhi aperti [Generale]

Il personaggio conosce cosa significa rischiare la vita in combattimento, e l'importanza di tenere gli occhi aperti e di reagire in fretta quando le lame vengono sguainate o gli incantesimi d'attacco vengono intonati. I nemici hanno difficoltà a coglierlo alla sprovvista.

Regioni: Isole Nelanther, Sembia, Silverymoon, Tethyr, Vaasa, Valli.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 all'Iniziativa e un bonus di +2 a tutte le prove di Osservare.

Preparazione arcana [Generale]

Il personaggio è in grado di preparare un incantesimo arcano prima del tempo, proprio come farebbe un mago.

Prerequisiti: Il personaggio deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani come un bardo o uno stregone, prima di poter selezionare questo talento.

Benefici: Ogni giorno il personaggio è in grado di preparare uno o più incantesimi come farebbe un mago. Se il personaggio è uno stregone o un bardo, questo significa che è in grado di preparare un incantesimo con un talento di metamagia prima del tempo, invece di lanciarne uno come azione di round completo.

Resistere al veleno [generale]

Col passare degli anni, alcuni all'interno della comunità del personaggio si sottopongono gradualmente all'ingestione di alcuni veleni in dosi controllate in modo da poter sviluppare un'immunità ai loro effetti. Alcuni vengono indeboliti da questo processo, ma i più forti diventano, in una certa misura, immuni.

Regioni: Nani grigi, mezzorchi, orchi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello.

sangue di fuoco [generale]

Il personaggio discende dagli efreeti che hanno dominato Calimshan per due millenni. Il sangue di questi spiriti infuocati scorre potente nelle sue vene.

Regioni: Calimshan.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del fuoco. Aggiunge anche +2 alla CD dei tiri salvezza degli avversari contro qualsiasi suo incantesimo da stregone con il descrittore del fuoco che lancia. Questo beneficio è cumulativo con il talento Incantesimo Focalizzato, se l'incantesimo lanciato è della scuola scelta dal personaggio.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello.

sangue di serpente [generale]

Nelle vene del personaggio scorre il retaggio degli yuan-ti. Nessun segno visibile rivela la sua discendenza, ma a volte il personaggio si rivela ben più (o molto meno) di un normale essere umano.

Regioni: Chult, Golfo di Vilhon (soltanto a Hlondeth), Tashalar.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni e un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello.

scalatore di alberi [generale]

La gente da cui proviene il personaggio è a suo agio tra gli alberi e ad altezze elevate, sfidando precipizi che paralizzerebbero dal terrore gran parte del resto della gente.

Regioni: Aglarond, Bosco di Chondal, Grande Foresta, halfling degli spiriti, elfi selvaggi, elfi dei boschi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Scalare. Non perde inoltre il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e non concede a un aggressore un bonus di +2 quando viene attaccato mentre si sta arrampicando.

sicario [generale]

La gente da cui proviene il personaggio sa come farsi avanti rispetto alla concorrenza, intimidendo chi si trova attorno a loro. Mentre gli altri discutono, loro agiscono.

Regioni: Calimshan, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Isole Nelanther, Mare della Luna, Unther, il Vast, Waterdeep.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Iniziativa e un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

sopravvissuto [generale]

La gente da cui proviene il personaggio è in grado di vivere in zone che gli altri considerano impossibili, e sono abili nello scoprire i segreti della vita nelle terre selvagge e nel sopravvivere per poterli raccontare.

Regioni: Anauroch, Bosco di Chondal, Chult, Damara, Golfo di Vilhon, Moonshae, Narfell, il Nord, Rashemen, lo Shaar, Silverymoon, Terre Centrali Occidentali, Terre dell'Orda, Vaasa, gnomi delle profondità, elfi drow, halfling piedilesti, halfling degli spiriti, nani degli scudi, elfi selvaggi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra e un bonus +2 a tutte le prove di Conoscenza delle Terre Selvagge.

stile a doppia spada [generale]

Il personaggio diventa esperto in uno stile di difesa che i suoi avversari trovano frustrante.

Prerequisiti: Combattere con Due Armi.

Regioni: Sembia, Waterdeep, elfi drow.

Benefici: Quando il personaggio combatte con due spade (pugnale, spada lunga, stocco, scimitarra o spada corta, in qualsiasi combinazione), può scegliere un avversario in mischia nel corso della propria azione e ottenere un bonus di +2 alla propria Classe Armatura contro gli attacchi di quell'avversario. Questo bonus di armatura è cumulativo con i bonus di armatura delle armature e degli scudi. Il personaggio può selezionare un nuovo avversario ad ogni turno. Se una condizione tuttavia provoca al personaggio la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se esiste), anche i benefici di questo bonus vengono persi.

I benefici di questo bonus hanno effetto solo se il personaggio è competente nell'uso delle armi che sta impugnando.

tatuaggio focalizzato [generale]

Il personaggio porta su di sé i potenti tatuaggi magici dei Maghi Rossi di Thay.

Prerequisiti: Specializzazione in una scuola di magia.

Regioni: Thay

Benefici: Il personaggio aggiunge +1 alla CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi da lui lanciati della scuola in cui è specializzato. Ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura, quando lancia un incantesimo appartenente a quella scuola.

Speciale: Solo i personaggi dotati del Tatuaggio Focalizzato possono entrare a far parte del circolo dei Maghi Rossi.

Testa dura [generale]

La testardaggine e la determinazione della razza del personaggio è leggendaria. Il personaggio è straordinariamente testardo e assai difficile da sviare dai suoi propositi.

Regioni: Costa del Drago, Damara, la Grande Valle, Moonshae, Narfell, Isole Nelanther, Rashemen, Terre Centrali Occidentali, Vaasa, nani dorati, nani grigi, nani degli scudi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

vita della strada [generale]

Il personaggio ha imparato ad ottenere informazioni, fare domande e ad interagire coi bassifondi senza destare sospetti.

Regioni: Amn, Calimshan, Chessenta, Mare della Luna, Unther.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Raggirare e Raccogliere Informazioni.

Descrizione dei personaggi

Oltre ai suggerimenti indicati nel *Manuale del Giocatore*, ecco altri elementi da tenere in considerazione al momento di creare un personaggio per l'ambientazione di Forgotten Realms.

Religione

Le divinità di Faerûn sono profondamente immerse nel funzionamento dell'ecologia magica del mondo e nelle vite dei mortali. I personaggi Faerûniani hanno quasi sempre una divinità patrona. Tutti nel Faerûn sanno che coloro che muoiono senza avere una divinità patrona pronta a guidarli verso il giusto giudizio nella terra dei morti passano l'eternità a contorcersi nel Muro dei Miscredenti o scompaiono

nelle fosse infernali dei diavoli o negli abissi dei demoni.

La scelta di una divinità patrona non significa che il personaggio adora o innalza preghiere ad un'unica divinità. Faerûn è un mondo politeistico, non monoteistico. Nei momenti più appropriati, un personaggio può adorare o rendere omaggio a quasi tutte le divinità, perfino a quelle che non sceglierebbe mai come propria divinità patrona. Ad esempio, i marinai legali buoni non penserebbero mai di scegliere Umberlee, la dea malvagia dell'oceano, come patrona, ma sarebbe pressoché impossibile trovare un marinaio che non abbia fatto un sacrificio ad Umberlee almeno una volta prima di un viaggio, o che non le abbia rivolto un voto nel corso di una tempesta. Analogamente, un seguace malvagio di Mask, il dio dei ladri, potrebbe elargire una donazione a un tempio di Tymora, la dea della fortuna, prima di un colpo particolarmente importante, anche se Tymora è una dea buona.

PERCHÈ SCEGLIERE UNA DIVINITÀ PATRONA?

Scegliere una divinità patrona fornisce a un personaggio nuovi contatti in giro per il mondo, specialmente se il personaggio ha la fama di servire bene la causa della sua divinità. Un personaggio che abbia Helm come suo patrono otterrà con ogni probabilità più aiuto (guarigione al momento giusto, un posto dove rifugiarsi, accesso a incantesimi di divinazione e altri) dalla chiesa di Helm nel momento del bisogno. Un bardo che abbia Tymora come sua patrona ha qualche speranza in più di convincere un gruppo di banditi adoratori di Tymora a discutere pacificamente invece che attaccare.

Assai più importante per molti avventurieri è il fatto che un personaggio che muore senza avere una divinità patrona non può essere riportato in vita attraverso nessun mezzo mortale che non sia l'utilizzo di un incantesimo *miracolo* o *desiderio*. Quando un personaggio del genere muore, viene considerato un Miscredente, e la sua anima viene utilizzata per continuare ad innalzare il muro che circonda il reame di Kelemvor, il dio della morte. Le azioni dei mortali non possono fare nulla per cambiare questo destino, e quindi, a meno che gli amici del personaggio non possano ottenere l'intervento diretto di un'altra divinità (o usare un *miracolo* o un *desiderio*, incantesimi che comunque stano a simboleggiare l'intervento di una divinità) quel personaggio non tornerà più in vita (vedi la sezione "Cosmologia" del Capitolo 5: "Divinità" per ulteriori informazioni.

SCEGLIERE UN PATRONO

Avere una divinità patrona implica che il personaggio dimostri un qualche attaccamento personale a quella divinità. A causa di questo rapporto, è pressoché impossibile che un personaggio abbia un patrono di un allineamento troppo differente dal suo. Ad esempio, è fondamentalmente impossibile per un ladro caotico buono provare un'affinità personale con Bane, il dio legale malvagio della paura e della tirannia.

Quando il personaggio sceglie un patrono, se è un incantatore divino, deve seguire le regole di "un passo" descritte nella sottosezione dell'"Allineamento" della sezione del chierico nel Capitolo 3: "Classi" nel *Manuale del Giocatore*. L'allineamento del personaggio può essere lontano "un passo" da quello del suo patrono. Ad esempio, un ranger caotico neutrale può scegliere Malar (un dio caotico malvagio) come patrono, ma non può scegliere Mielikki (una dea neutrale buona).

Un personaggio può avere solo una divinità patrona alla volta. È possibile cambiare il proprio patrono, ma farlo non è una decisione né da prendere alla leggera né da attuare in fretta. Se il personaggio è un chierico, un druido, un paladino o un ranger incantatore (o un qualsiasi altro incantatore divino) il procedimento da applicare è quello illustrato nella sezione "Cambiare divinità" nel Capitolo 5: "Divinità". Se il personaggio appartiene a un'altra classe, cambiare un patrono è solo un procedimento che non richiede alcun intervento da parte della chiesa del nuovo patrono (anche se è usanza ottenere almeno la benedizione della nuova chiesa, per dimostrare la propria fedeltà alla nuova divinità). Un personaggio che cambi spesso la propria divinità patrona finisce per avere una reputazione di volubile, di essere debole nelle proprie convinzioni e rischia di essere marchiato come Falso nell'aldilà.

Gli umani scelgono una divinità patrona dal pantheon Faerûniano o Mulhorandi basandosi sulla regione in cui vivono o quella in cui sono cresciuti. I non umani solitamente scelgono una divinità del proprio pantheon (i drow dal pantheon dei drow, gli elfi dal pantheon elfico e così via). I non umani possono anche scegliere un patrono dal pantheon umano della regione in cui vivono o in cui sono cresciuti. L'esempio più comune, in questo caso, sono gli halfling del nord, che spesso scelgono Tymora come patrona, e gli gnomi, che spesso scelgono Gond. I mezzorchi scelgono un patrono dal pantheon orchesco o da quello umano della regione in cui sono cresciuti. I mezzelfi scelgono un patrono dal pantheon degli elfi o dei drow (com'è appropriato per il loro genitore non umano) o dal pantheon umano della regione in cui sono nati o cresciuti. Per la maggior parte, le creature scelgono un patrono del proprio pantheon, ma coloro che preferiscono scegliere diversamente sono abbastanza comuni da essere considerati semplicemente come individui singolari, piuttosto che come aberrazioni.

statistiche di base

Gran parte dei personaggi dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS utilizza i normali valori di peso e di altezza indicati nella Tabella 6-6: "Altezza e peso casuali", pagina 93 del *Manuale del Giocatore*. Tuttavia gli elfi di Faerûn sono alti e magri, quindi tutti gli elfi, eccettuati i drow, fanno uso delle voci relative all'altezza umana e al peso dei mezzelfi, sottraendo 4,5 kg dal proprio peso effettivo. I mezzelfi fanno uso delle voci relative all'altezza umana e del peso dei mezzelfi. I drow fanno uso dell'altezza e del peso degli elfi. Gli smagriti nani grigi fanno uso delle voci relative ai nani ma sottraggono 13,5 kg dal risultato del loro peso. Gli aasimar e i tiefling fanno uso del peso e dell'altezza umana standard; i genasi fanno altrettanto, sebbene i genasi dell'aria tendano ad essere più leggeri, quelli della terra più pesanti, quelli del fuoco più alti e quelli dell'acqua più bassi rispetto a quelli standard.

classi di prestigio

Faerûn ospita decine di organizzazioni segrete e ordini elitari, centinaia di avventurieri speciali, campioni prescelti e migliaia di opportunità. Un mago può iniziare la sua carriera come un semplice mago, però man mano che cresce in potere e esperienza, dovrà comunque affrontare delle scelte. Dovrà seguire il sentiero dell'arcimago o immergersi negli studi segreti dei Maghi Rossi? Dovrebbe mettersi alla ricerca delle arti nascoste della Trama d'Ombra, rischiando la propria vita e la propria sanità in cerca del potere, o dovrebbe rafforzare i propri legami a una divinità patrona e servire la propria chiesa come un devoto arcano?

I personaggi di qualsiasi classe affrontano scelte simili. Molti degli avventurieri più potenti e di successo di Faerûn prima o poi rimangono coinvolti nella lotta tra la luce e la tenebra e si assumono la responsabilità e i privilegi che queste speciali classi di personaggi comportano.

Le classi di prestigio che si aggiungono alla classe di base del personaggio per determinare il numero di incantesimi al giorno si aggiungono anche al livello di incantatore del personaggio (per calcolare le sue prove di dissolvere e di livello per superare una resistenza agli incantesimi).

adepto d'ombra

Alcuni incantatori che scoprono l'esistenza della Trama d'Ombra si muovono con cautela, e alterano la propria magia lentamente. Altri sono più avventati, e si gettano nell'abisso della Trama d'Ombra immediatamente, reclamando tutti i doni disponibili per i nuovi studiosi e scoprendo segreti accessibili soltanto agli esperti più perseveranti. Questi incantatori sono gli adepti d'ombra, che fanno grandi sacrifici in alcuni aspetti dell'Arte al fine di ottenere benefici assai più grandi altrove.

Molti adepti d'ombra sono maghi o stregoni, coloro che da questo sentiero ottengono i poteri più grandi. Tuttavia, qualsiasi incantatore può attingere alla Trama d'Ombra, e alcuni bardi, druidi e ranger hanno a loro volta scelto questo sentiero. Tra i chierici, solo i seguaci di Shar sono frequenti tra le fila degli adepti d'ombra.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un adepto d'ombra (Ado), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 3° livello.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Magia della Trama d'Ombra e un qualsiasi talento di metamagia.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'adepto d'ombra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Nascondersi (Des), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'adepto d'ombra.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti d'ombra non sono competenti in nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: L'addestramento di un adepto d'ombra si concentra sullo studio della magia. Quindi, quando un adepto d'ombra guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Questo significa in pratica che i livelli di adepto d'ombra vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore in base al risultato.

Adepto d'ombra Aeron Morieth

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un adepto d'ombra, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di adepto d'ombra prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Talenti d'ombra: Un adepto d'ombra acquisisce i talenti Magia Insidiosa, Magia Perniciosa e Magia Tenace.

Visione crepuscolare (Sop): Un adepto d'ombra acquisisce la visione crepuscolare, se ancora non ne era dotato.

Difesa d'ombra: Questo valore viene aggiunto ai tiri salvezza dell'adepto d'ombra contro gli incantesimi delle scuole di Ammaliamento, Illusione, Necromanzia e gli incantesimi con il descrittore dell'oscurità.

Scurovisione: Un adepto d'ombra può vedere al buio come se fosse permanentemente sotto l'effetto di un incantesimo *scurovisione*.

Talento di metamagia: L'adepto d'ombra può scegliere un qualsiasi talento di metamagia.

Potenza degli incantesimi: Questo valore viene aggiunto ai tiri salvezza dell'adepto d'ombra e alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi contro gli incantesimi delle scuole di Ammaliamento, Illusione, Necromanzia e gli incantesimi con il descrittore dell'oscurità. Questo bonus è cumulativo con eventuali altri effetti magici relativi agli incantesimi specificati.

Scudo d'ombra: Un adepto d'ombra è in grado di creare un disco mobile di energia nero-violacea utilizzando un'azione standard. Lo scudo d'ombra ha gli stessi effetti di un incantesimo *scudo* e fornisce occultamento per tre quarti (possibilità di mancare del 30%) contro gli attacchi che provengono da oltre lo scudo. Proprio come nell'incantesimo *scudo*, l'adepto d'ombra può cambiare la direzione di protezione dello scudo d'ombra con un'azione gratuita una volta per round, al momento del suo turno. L'adepto d'ombra può vedere oltre lo scudo e attraversarlo, quindi lo scudo non fornisce alcun tipo di copertura o occultamento agli avversari.

Lo scudo d'ombra dura 1 round per livello dell'incantatore ogni giorno, ma non è necessario utilizzare tutti i round in una sola volta. Generare o annullare uno scudo d'ombra conta come un'azione standard.

All'8° livello, lo scudo conferisce anche una resistenza agli incantesimi pari a 12 + il livello di adepto d'ombra rispetto agli attacchi contro l'adepto d'ombra che provengono da oltre lo scudo, come se egli fosse sotto gli effetti di un incantesimo *resistenza agli incantesimi*.

***Camminare nelle ombre* (Mag)**: Un adepto d'ombra può lanciare l'incantesimo *camminare nelle ombre* una volta al giorno.

Sosia d'ombra: Una volta al giorno, un adepto d'ombra può usare un'azione standard per generare un sosia di se stesso ricavato da materia d'ombra. Il sosia ha gli stessi punteggi di caratteristica, la CA di base, i punti ferita, i tiri salvezza e i bonus di attacco del suo creatore, ma non lo stesso equipaggiamento (qualsiasi indumento od oggetto visibile si rivela non funzionante). Il sosia può attaccare i nemici del suo creatore se gli viene fornita un'arma o un oggetto (dal momento che è in grado di utilizzare qualsiasi cosa che possa usare il suo creatore) o agire come il bersaglio di un incantesimo *immagine proiettata*, duplicando le azioni del creatore e agendo come l'origine degli incantesimi del creatore, quando si trova lungo una linea visuale diretta con lui. Comandare mentalmente il sosia conta come azione gratuita. Usarlo come originatore di un incantesimo conta come un'azione sia per il creatore che per il sosia. Se in qualche modo il creatore o il sosia si ritrovano su un piano diverso l'uno dall'altro, il sosia scompare.

Il sosia dura 1 round per livello dell'incantatore. La morte del sosia non influenza l'adepto d'ombra e viceversa. Il sosia permane fino all'esaurimento della sua durata anche se nel frattempo il creatore muore.

TABELLA 1–7: ADEPTO D'OMBRA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Talenti d'ombra	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Difesa d'ombra +1, visione crepuscolare	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Potenza degli incantesimi +1	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Scudo d'ombra	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Talento di metamagia, difesa d'ombra +2	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Potenza degli incantesimi +2	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Camminare nelle ombre, scurovisione	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Difesa d'ombra +3, scudo d'ombra superiore	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Potenza degli incantesimi +3	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Sosia d'ombra	+1 livello alla classe esistente

Illustrazione di Carlo Arellano

Agente divino

A volte, a causa di restrizioni politiche o burocratiche, o più semplicemente perché non vuole rendere nota la propria presenza in un'area, una chiesa non può intervenire apertamente. In questi casi capacità come la discrezione, la furtività e la velocità sono più preziose di qualsiasi dimostrazione di potere diretto. L'agente divino riveste questo ruolo, infiltrandosi in luoghi pericolosi per salvare prigionieri, recuperare reliquie rubate o eliminare i capi della fede rivale. Gli agenti divini, silenziosi e protetti dal potere della loro divinità, spesso riescono a ottenere quello che un attacco diretto non potrebbe.

Gli agenti divini possono appartenere a qualsiasi classe, anche se i monaci, i ranger e i ladri sono quelli più frequenti. Anche i barbari e i bardi a volte diventano degli agenti divini, ma tendono ad essere troppo indisciplinati o a fare affidamento su capacità troppo rumorose. I maghi e gli stregoni dotati di magie sottili e silenziose a volte diventano agenti divini, ma sono una rarità.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un agente divino (Adi), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (religioni) 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 10 gradi, Osservare 5 gradi.

Patrono: Un agente divino deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere l'agente divino.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'agente divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int

Illustrazione di Carlo Arellano

Agente divino di Mask

Tabella 1-8: Agente divino

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Santuario, superare glifo
2°	+1	+0	+3	+0	Difesa sacra +1, attacco furtivo, +1d6
3°	+2	+1	+3	+1	Localizza oggetto, occultare oggetto
4°	+3	+1	+4	+1	Difesa sacra +2, attacco furtivo +2d6
5°	+3	+1	+4	+1	Localizza creatura, perseveranza divina

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'agente divino. Tutte le capacità magiche dell'agente divino funzionano come se venissero lanciate da un chierico di livello di incantatore pari al livello di classe dell'agente divino più il suo bonus di Carisma.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli agenti divini sono competenti in tutte le armi semplici e nell'uso delle armature leggere.

Santuario **(Mag):** Una volta al giorno, un agente divino può proteggersi lanciando un incantesimo *santuario*.

Superare glifo: Un agente divino ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di Cercare e Disattivare Congegni per localizzare, disattivare, oltrepassare glifi, rune e simboli magici.

Difesa sacra: Questo valore (+1 al 2° livello, +2 al 4° livello) viene aggiunto ai tiri salvezza dell'agente divino contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni.

Attacco furtivo: Funziona come la capacità del ladro. È cumulativa con qualsiasi altro bonus di attacco furtivo proveniente da altre classi.

Localizza oggetto **(Mag):** Una volta al giorno, un agente divino può usare l'incantesimo *localizza oggetto*.

Occultare oggetto **(Mag):** Una volta al giorno, un agente divino può usare l'incantesimo *occultare oggetto*, che gli impedisce di essere rintracciato attraverso l'individuazione di un oggetto rubato che porta con sé.

Localizza creatura **(Mag):** Una volta al giorno, l'agente divino può usare l'incantesimo *localizza creatura*.

Perseveranza divina: Una volta al giorno, se l'agente divino scende a -1 punti ferita o meno, viene automaticamente curato di 1d8+5 danni.

Arcimago

La magia è la più alta forma d'arte, spesso chiamata l'Arte per eccellenza. I suoi manipolatori più esperti vengono chiamati spesso arcimaghi, incantatori in grado di plasmare i propri incantesimi in modi che gli altri nemmeno possono concepire. L'arcimago possiede poteri misteriosi e la capacità di alterare i propri incantesimi in modo sorprendente, ma per poter padroneggiare questi segreti arcani deve sacrificare parte delle sue capacità magiche.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un arcimago (Acm), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 7° livello, conoscenza di incantesimi di almeno 5° livello da almeno cinque scuole diverse.

Abilità: Conoscenze (arcane) 15 gradi, Sapienza Magica 15 gradi.

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Sapienza Magica), Incantesimo Focalizzato su due scuole di magia.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arcimago (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos),

Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arcimago.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcimaghi non sono competenti in nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando un arcimago guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli di arcimago vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un arcimago, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di arcimago prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Conoscenza arcana superiore: L'arcimago scopre conoscenze segrete ignote ai maghi e agli stregoni inferiori. Ottiene la capacità di selezionare una tra le capacità speciali seguenti eliminando permanentemente uno slot di incantesimi. Ad esempio, un mago di 15° livello normalmente può lanciare due incantesimi di 7° livello al giorno (senza contare gli incantesimi bonus per la specializzazione o un altro punteggio di Intelligenza). Un Mag 13/Acm 2 che sceglie la capacità portata arcana sacrifica un incantesimo di 7° livello e può così lanciare solo un incantesimo di 7° livello al giorno, senza contare gli incantesimi bonus.
L'arcimago può scegliere di eliminare uno slot di incantesimi di un livello superiore a quello necessario per ottenere la conoscenza arcana superiore, se così desidera.

Fuoco arcano (Sop): L'arcimago ottiene la capacità di incanalare energia magica arcana in un getto di fuoco arcano, che si materializza in un lampo di energia magica pura. Il lampo è un attacco di contatto a distanza a raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello dell'arcimago) e infligge danni pari a 1d6 per livello dell'arcimago più 1d6 danni per livello dell'incantesimo incanalato per creare l'effetto. Quindi un arcimago di 5° livello che incanala un incantesimo di 7° livello in un effetto di fuoco arcano infligge 12d6 danni sul suo bersaglio, se lo colpisce. Questa capacità costa uno slot di incantesimi di 9° livello.

Portata arcana: L'arcimago è in grado di usare incantesimi a contatto su bersagli lontani fino a 9 metri. Se l'incantesimo richiede un attacco di contatto (in mischia o a distanza), l'arcimago deve effettuare un attacco di contatto a distanza. Se questo effetto viene selezionato una seconda volta come capacità speciale, la distanza massima diventa di 18 metri. Questa capacità costa uno slot di incantesimi di 7° livello.

Arcimaga Perendra Raslemtar di Tethyr

Illustrazione di Carlo Arellano

Maestro di controincantesimi: Quando l'arcimago effettua un controincantesimo contro un altro incantesimo, tale incantesimo si rivolge contro l'incantatore che lo ha lanciato come se fosse stato applicato *riflettere incantesimo*. Se l'incantesimo non può venire influenzato da *riflettere incantesimo* (ad esempio, se è un incantesimo ad area o ad effetto), allora avviene solo il normale controincantesimo. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 7° livello.

Maestro degli elementi: L'arcimago può alterare un incantesimo arcano che è stato lanciato in modo che utilizzi un elemento differente da quello che normalmente utilizza. Ad esempio, un arcimago può lanciare una *palla di fuoco* che infligga danni sonici invece che da fuoco.

Questa capacità altera solo incantesimi basati sui descrittori dell'acido, freddo, fuoco, elettricità o sonoro. Il tempo di lancio dell'incantesimo rimane invariato. L'incantatore decide se alterare o meno il tipo di energia dell'incantesimo e sceglie il nuovo tipo di energia quando inizia a lanciarlo. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 8° livello.

Maestro delle forme: L'arcimago può alterare quegli incantesimi ad area o ad effetto che fanno uso delle seguenti categorie: a esplosione, a cono, a cilindro, ad emanazione o a propagazione. La dimensione minima per questi spazi è un cubo con spigolo di 1,5 metri. Ad esempio, un arcimago può lanciare una palla di fuoco e lasciare un buco vuoto là dove si trovano i suoi alleati, evitando che vengano toccati dai danni del fuoco. Inoltre, qualsiasi incantesimo formabile (F) può avere una dimensione minima di 1,5 metri invece che 3 metri. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 6° livello.

Potenza degli incantesimi +1: Questa capacità aumenta la CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi arcani dell'arcimago e le prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di +1. Questa capacità può essere scelta solo una volta, ma è cumulativa con potenza degli incantesimi +2 e potenza degli incantesimi +3, oltre che ad eventuali altri effetti magici provenienti da altre fonti, come la classe di prestigio del Mago Rosso. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 5° livello.

Potenza degli incantesimi +2: Funziona come potenza degli incantesimi +1, ma il bonus aggiuntivo è di +2 invece che di +1. Questa capacità può essere scelta solo una volta, ma è cumulativa con potenza degli incantesimi +1 e potenza degli incantesimi +3, oltre che ad eventuali altri effetti magici provenienti da altre fonti. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 7° livello.

Potenza degli incantesimi +3: Funziona come potenza degli incantesimi +1, ma il bonus aggiuntivo è di +3 invece che di +1. Questa capacità può essere scelta solo una volta, ma è cumulativa con potenza degli incantesimi +1 e potenza degli incantesimi +2, oltre che ad eventuali altri effetti magici provenienti da altre fonti. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 9° livello.

Capacità magica: L'arcimago può utilizzare uno dei suoi slot di incantesimi arcani (oltre a quello speso per aver appreso questa conoscenza arcana superiore) per preparare permanentemente uno dei suoi incantesimi arcani e renderlo una capacità magica da poter utilizzare due volte al giorno. L'arcimago non deve utilizzare nessuna componente quando lancia l'incantesimo, ma l'eventuale prezzo in PE che un incantesimo potrebbe richiedere deve comunque essere speso, e un

TABELLA 1–9: ARCIMAGO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Conoscenza arcana superiore	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Conoscenza arcana superiore	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Conoscenza arcana superiore	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Conoscenza arcana superiore	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Conoscenza arcana superiore	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

incantesimo che richieda l'uso di una componente materiale costosa richiederà 10 volte l'ammontare del costo in PE. Questa capacità richiede l'uso di uno slot di incantesimi di 5° livello.

La capacità magica normalmente fa uso di uno slot di incantesimi dello stesso livello dell'incantesimo, anche se l'arcimago può scegliere di trasformare in capacità magica un incantesimo modificato con un adeguato talento di metamagia ad un livello di incantesimo appropriato. Ad esempio, un arcimago può rendere *fulmine* una capacità magica usando uno slot di incantesimi di 3° livello, oppure un *fulmine* massimizzato una capacità magica di 6° livello.

L'arcimago può utilizzare uno slot disponibile di livello più alto, se desidera utilizzare la capacità magica più volte al giorno. Usando uno slot più alto di tre livelli rispetto all'incantesimo scelto, la capacità può essere lanciata quattro volte al giorno, e usandone uno di sei livelli più alto, sei volte al giorno. Ad esempio, Hezark (Mag 15/Acm 2) è un piromane e vuole avere la possibilità di lanciare *palla di fuoco* quando vuole, quindi usa permanentemente uno slot di incantesimi di 9° livello e trasforma *palla di fuoco* in una capacità magica utilizzabile sei volte al giorno. Sacrifica uno slot di incantesimi di 5° livello per padroneggiare questa capacità.

Se questo tipo di conoscenza viene selezionato più volete come capacità speciale, può venire applicata allo stesso incantesimo o a incantesimi diversi.

Illustrazione di Carlo Arellano

Lady Jeryth Phaulkon di Waterdeep, campionessa divina di Mielikki

campione divino

I campioni divini sono potenti guerrieri che giurano fedeltà alla causa della propria divinità, proteggendo i terreni sacri, distruggendo i nemici della chiesa e uccidendo le bestie mitologiche e i chierici appartenenti alle fedi nemiche. Nel caso di quelle divinità che non annoverano paladini tra i propri seguaci, i campioni divini rivestono il ruolo di guerrieri ufficiali della chiesa.

Gran parte dei campioni divini proviene da una carriera di combattenti o di militari. Barbari, guerrieri, monaci, paladini e ranger sono i campioni divini più comuni, ma anche alcuni tra i chierici e i druidi più avvezzi al combattimento decidono di diventare campioni divini. Bardi, ladri, stregoni e maghi raramente diventano campioni divini, a meno che non siano particolarmente devoti e abili nell'arte della guerra.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un campione divino (Cam), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (religioni) 3 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata relativo all'arma preferita della divinità.

Patrono: Un campione divino deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere il campione divino.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del campione divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del campione divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I campioni divini sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso delle armature leggere, medie e nell'uso degli scudi.

Imposizione delle mani (Mag): In qualità di difensore della fede, un campione divino può imporre le mani per curare se stesso o un'altra creatura che sia affiliata alla sua stessa divinità patrona. La capacità funziona come l'imposizione delle mani di un paladino, tranne che per il fatto che il campione divino può curare 1 danno per livello di campione divino più il suo bonus di Carisma. Se il campione divino è anche un paladino, può combinare questo metodo di guarigione con la sua capacità di imposizione delle mani di paladino.

Talento da guerriero: Al 2° livello, una seconda volta al 4° livello, un campione divino può scegliere un talento qualsiasi (tranne la Specializzazione in un'Arma) dalla lista dei talenti bonus di classe del guerriero a pagina 37 del *Manuale del Giocatore* o un talento qualsiasi che riporti l'indicazione [Guerriero] in questo capitolo.

Difesa sacra: Questo valore (+1 al 2° livello, +2 al 4° livello) viene aggiunto ai tiri salvezza del campione divino contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni.

Punire gli infedeli (Sop): Una volta al giorno, un campione divino può tentare di punire una creatura affiliata a una diversa divinità patrona (o priva di una qualsiasi divinità patrona) con un normale attacco in mischia. Il personaggio aggiunge il suo bonus di Carisma al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di campione divino che possiede. Se il campione divino colpisce accidentalmente qualcuno che è affiliato al suo stesso patrono, il colpo non ha effetto, ma viene considerato comunque utilizzato per quella

TABELLA 1–10: CAMPIONE DIVINO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Imposizione delle mani
2°	+2	+3	+3	+0	Talento da guerriero, difesa sacra +1
3°	+3	+3	+3	+1	Punire gli infedeli
4°	+4	+4	+4	+1	Talento da guerriero, difesa sacra +2
5°	+5	+4	+4	+1	Collera divina

giornata. Se il campione divino è anche un paladino, può usare punire il male e questa capacità separatamente o combinarle in un singolo colpo, se il bersaglio è malvagio e appartiene a un'altra fede rispetto alla sua.

Collera divina (Sop): Il campione divino incanala una parte dell'energia del suo patrono in un flusso di collera che gli conferisce un bonus di +3 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per un numero di round pari al suo bonus di Carisma. Durante questo periodo, il campione divino ottiene anche una riduzione dei danni pari a 5/-. Questa capacità può essere utilizzata una volta al giorno e viene invocata come azione gratuita.

cavaliere dei draghi purpurei

I famosi Draghi Purpurei del Cormyr sono considerati in tutto il Faerûn come i migliori modelli di soldati disciplinati, efficienti e fedeli. La loro reputazione è dovuta in parte anche alle gesta eroiche compiute dai loro condottieri, i cavalieri dei Draghi Purpurei.

I cavalieri dei Draghi Purpurei sviluppano abilità straordinarie nel campo dell'organizzazione e del comando delle truppe. Molti di loro sono guerrieri, ranger o paladini, ma si sa anche di alcuni bardi, chierici e ladri che sono diventati cavalieri dei Draghi Purpurei. I maghi e gli stregoni di solito si uniscono ai Maghi della Guerra, la compagnia scelta di incantatori da combattimento del Cormyr, mentre i barbari sono troppo indisciplinati e i druidi e i monaci troppo poco "civilizzati" per fare carriera nel Cormyr.

In genere, i cavalieri comandanti PNG sono i responsabili del comando delle truppe all'interno della nazione del Cormyr. I cavalieri personaggi giocanti sono solitamente soldati a riposo, contatti speciali di cui l'esercito fa uso o portatori di un titolo onorifico. Il livello di un personaggio in questa classe di prestigio è irrilevante nei confronti del suo rango nell'esercito, anche se i cavalieri di grado più alto tendono ad essere di livello più alto. Non è necessario acquisire questa classe di prestigio per poter servire nell'ordine dei Draghi Purpurei in genere. Questa classe di prestigio può essere usata come modello per gli ufficiali di altri eserciti in altre nazioni, per i membri di altri ordini cavallereschi e così via. Non è necessario acquisire questa classe di prestigio nemmeno per diventare un ufficiale nei Draghi Purpurei, anche se molti ufficiali di alto grado ne fanno comunque parte.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un cavaliere dei Draghi Purpurei (Pur), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio e non caotico.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Diplomazia o Intimidire 1 grado, Ascoltare 2 gradi, Cavalcare 2 gradi, Osservare 2 gradi.

Talenti: Autorità, Combattere in Sella.

Speciale: Deve essere membro dei Draghi Purpurei del Cormyr.

Cavaliere dei Draghi Purpurei

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cavaliere dei Draghi Purpurei (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere dei Draghi Purpurei.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri dei Draghi Purpurei sono competenti in tutte le armi semplici e nell'uso della armature leggere, medie e degli scudi.

Grido di adunata (Sop): Il cavaliere può lanciare un potente grido (normalmente "Per il Cormyr!") che conferisce a tutti gli alleati che si trovano entro 18 metri da lui un bonus al morale di +1 al loro successivo tiro per colpire e che aumenta la loro velocità di 1,5 metri fino al turno seguente del cavaliere. Tradizionalmente, il grido di adunata viene usato quando una formazione di soldati sta per andare alla carica. Questa capacità di influenza mentale può essere usata tre volte al giorno.

Scudo eroico: Un cavaliere può usare l'azione aiutare un altro (vedi pagina 135 del *Manuale del Giocatore*) per conferire a un suo alleato un bonus di circostanza +4 alla CA invece del normale +2.

Infondere coraggio (Sop): Questa capacità ha lo stesso effetto dell'omonima capacità dei bardi. Il cavaliere pronuncia un discorso ispirato, che rincuora i suoi alleati contro la paura e migliora le loro capacità di combattimento. Per beneficiare di questi effetti un alleato deve essere in grado di udire il cavaliere che parla per un round completo. L'effetto dura fin quando il cavaliere continua a parlare e per 5 round dopo che il cavaliere ha concluso il suo discorso (o per 5 round dopo che l'alleato ha smesso di ascoltare il cavaliere). Mentre parla, il cavaliere può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a compimento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici attraverso un parola magica (come le bacchette). Gli alleati che ne subiscono gli effetti ricevono un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus al morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni delle armi.

Paura (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere può evocare un effetto di *paura* (CD 13 + il modificatore di Carisma dell'ufficiale). I suoi alleati sono immuni all'effetto.

Giuramento dell'ira (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere è in grado di selezionare un unico avversario nell'arco di 18 metri e formulare un giuramento di sconfiggerlo. Per la durata dello scontro, il cavaliere ha un bonus al morale di +2 ai tiri per colpire in mischia, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza e alle prove di abilità effettuate contro il bersaglio sfidato.

L'effetto viene negato im-

Illustrazione di Matt Wilson

TABELLA 1-11: CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Grido di adunata, scudo eroico
2°	+2	+3	+0	+0	Infondere coraggio (1 volta al giorno)
3°	+3	+3	+1	+1	Paura
4°	+4	+4	+1	+1	Giuramento dell'ira, infondere coraggio (2 volte al giorno)
5°	+5	+4	+1	+1	Difesa finale

mediatamente se il cavaliere effettua un attacco o lancia un incantesimo puntato su una creatura che non sia l'avversario sfidato (gli attacchi di opportunità non contano), o se il cavaliere usa un'azione di round completo per allontanarsi dall'avversario sfidato.

Difesa finale (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere può ispirare le sue truppe a compiere uno sforzo eroico, aumentando temporaneamente la loro vitalità. Tutti gli alleati che si trovano entro 3 metri da lui acquisiscono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità ha effetto su un numero di creature pari al livello di classe del cavaliere + il suo modificatore di Carisma, e dura per altrettanti round.

Devoto arcano

Ognuna delle fedi più grandi annovera tra i suoi seguaci numerosi maghi e stregoni. Anche se alcuni maghi si alleano alle chiese più vicine alle proprie convinzioni per prudenza o per convenienza, altri lo fanno per sincera devozione alla loro fede e subordinano volontariamente le proprie cause a quelle della loro divinità patrona, diventando dei devoti arcani.

Illustrazione di Matt Wilson

Devoto arcano di Kossuth

I devoti arcani fungono da complemento per la magia divina dei capi della chiesa, e sono alcuni tra i seguaci più rispettati e importanti all'interno di una religione. Sono loro a fornire gran parte dell'energia magica da combattimento di una chiesa, e collaborano con i chierici della chiesa nella creazione di nuovi oggetti magici per i quali siano necessari sia incantesimi arcani che divini. I devoti arcani forniscono supporto agli eserciti della chiesa in tempo di guerra, usano la loro divinazione per capire le intenzioni dei nemici della fede e spesso si mettono in prima linea per decimare le truppe nemiche o per distruggere gli incantatori delle fedi rivali.

Naturalmente, i devoti arcani sono sempre incantatori arcani. I maghi e gli stregoni sono le due categorie principali, ma alcune divinità affini alla musica tendono ad avere anche devoti bardi, e alcune tra le più rare divinità malvagie a volte hanno fatto uso di devoti assassini in grado di concentrarsi su forme di magia mortale crudeli e terribili.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un devoto arcano (Dev) di una particolare divinità, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 4° livello.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Incantesimi Estesi.

Patrono: Un devoto arcano deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere il devoto arcano.

Abilità di classe

Le abilità di classe del devoto arcano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Concentrazione (Cos), Artigianato (Int), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del devoto arcano.

Competenza nelle armi e nelle armature: I devoti arcani non sono competenti nell'uso di nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: L'addestramento di un devoto arcano si concentra sui suoi incantesimi arcani. Quindi, quando un devoto arcano guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli di devoto arcano vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un devoto arcano, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di devoto arcano prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Incantesimi Estesi: Il devoto arcano può lanciare un incantesimo come se fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Estesi. Non ha bisogno di preparare il suo incantesimo in precedenza, e il farlo non incrementa il tempo di lancio e non consuma uno slot di incantesimi più alto. Questa capacità può essere usata un numero di volte al giorno pari a 1 + il bonus di Carisma del devoto arcano (per un minimo di una volta al giorno).

Difesa sacra: Questo valore (+1 al 2° livello, +2 al 4° livello) viene aggiunto ai tiri salvezza del devoto arcano contro gli incantesimi divini, e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni.

Focus di allineamento: Un devoto arcano di 2° livello sceglie una componente dell'allineamento della sua divinità. Può ora lanciare gli incantesimi di quell'allineamento a un livello dell'incantatore +1. Se la divinità è neutrale, sceglie una componente del suo allineamento per questo focus. Se il devoto arcano e la sua divinità sono neutrali, il personaggio può scegliere come focus caos, legge, bene o male.

Talento bonus: Al 3° livello, un devoto arcano può scegliere un qualsiasi talento di creazione oggetto, oppure uno tratto dalla seguente lista: Artigiano Magico, Controincantesimo Migliorato, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Focalizzato Superiore, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore o Magia della Trama d'Ombra (solo per i devoti di Shar).

Sudario divino (Sop): Una volta al giorno, un devoto arcano di 5° livello può avvolgersi in un alone di potere divino che lo protegge dagli incantesimi nemici. L'alone è di un colore appropriato all'allineamento della divinità patrona del devoto arcano: blu uniforme per la legge, bianco splendente per il bene, nero ondeggiante per il male, giallo intermittente per il caos. Il sudario conferisce una resistenza

Tabella 1–12: Devoto arcano

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Incantesimi Estesi	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Difesa sacra +1, focus di allineamento	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Talento bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Difesa sacra +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Sudario divino	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

agli incantesimi di 12 + il livello di incantatore del personaggio, come se fosse sotto gli effetti di un incantesimo *resistenza agli incantesimi*. Questa capacità può essere invocata come azione gratuita e dura un numero di round pari al bonus di Carisma del devoto arcano +5.

Discepolo divino

I chierici, druidi e paladini più zelanti, pii e devoti sono dotati della capacità di servire la propria divinità come intermediario tra i suoi servitori mortali e quelli divini. Interpretano il volere della divinità, fungono da mentori e guide per gli altri membri del clericato e conferiscono ai seguaci laici della divinità i poteri e i doni del loro patrono. Presto o tardi trascendono la loro stessa natura mortale e incarnano la presenza divina della divinità sulla faccia di Toril.

I discepoli divini sono sempre incantatori divini. I chierici e i druidi sono i candidati più probabili a diventare discepoli divini, ma anche i paladini e i ranger a volte lo diventano, e alcune divinità malvagie come Bane hanno innalzato alcune guardie nere fino allo status di discepoli divini per metterle a capo delle loro schiere di fedeli oscuri.

Dado Vita: d8.

Discepola divina di Velsharoon

Illustrazione di Matt Hilton

Illustrazione di Todd Lockwood

Requisiti

Per aspirare ad essere un discepolo divino (Dis), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi divini di 4° livello.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 5 gradi.

Patrono: Un discepolo divino deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere il discepolo divino.

Abilità di classe

Le abilità di classe del discepolo divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli divini non sono competenti nell'uso di alcun tipo di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Un discepolo divino si addestra continuamente nell'uso dei suoi incantesimi divini. Quindi, quando un discepolo divino guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Questo significa in pratica che i livelli di discepolo divino vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un discepolo divino, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di discepolo divino prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Nuovo dominio: Il discepolo divino può scegliere un nuovo dominio tra quelli disponibili della sua divinità. Il discepolo divino riceve il potere concesso dal dominio e può scegliere gli incantesimi del dominio come suoi incantesimi di dominio (il discepolo ha quindi tre scelte per gli incantesimi di dominio invece di due).

Emissario divino: I discepoli divini possono comunicare telepaticamente con un esterno che si trovi entro 18 metri, purché l'esterno sia al servizio della divinità o sia dello stesso allineamento del discepolo.

Difesa sacra: Questo valore (+1 al 2° livello, +2 al 4° livello) viene aggiunto ai tiri salvezza del discepolo divino contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni.

Infondere capacità magiche **(Mag)**: Questa capacità ha gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, con la differenza che un discepolo divino non deve utilizzare uno slot di incantesimi di 4° livello o superiore per attivarla. (Trasferisce gli incantesimi preparati del momento sui suoi bersagli uno alla volta, senza dover utilizzare uno slot di incantesimi per l'incantesimo *infondere capacità magiche*). Gli unici limiti al numero di incantesimi che un discepolo divino può trasferire sono i suoi incantesimi disponibili di 1° e 2° livello.

Trascendenza: Il discepolo divino, dopo una lunga frequentazione dei servitori esterni della divinità e numerosi interventi diretti della divinità stessa, trascende la sua forma mortale e diventa una creatura divina. Il suo tipo di creatura diventa un esterno, il che implica che il personaggio acquisisce tutte le immunità e le invulnerabilità di quella razza (vedi la voce "Nativo esterno", sotto la descrizione della razza stirpeplanare). Come azione gratuita, il personaggio può proteggersi con un incantesimo di *protezione dal caos/male/bene/legge*). (Deve scegliere la forma che assume nel momento in cui raggiunge la trascendenza, e non può più cambiarla da allora in poi).

Una volta raggiunta la trascendenza, l'aspetto del discepolo divino muta in alcuni dettagli fisici minori appropriati al suo allineamento e alla sua divinità. Ad esempio, gli occhi di un discepolo di Lathander, il Signore del Mattino, potrebbero diventare risplendenti di un bagliore dorato. Chiunque abbia lo stesso patrono del discepolo, compresi i servitori esterni della divinità, riconoscono immediatamente la sua natura trascendente, e il discepolo ottiene un bonus di +2 a tutte le abilità basate sul Carisma e a tutte le prove di abilità relative a tali creature.

Tabella 1-13: Discepolo divino

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Nuovo dominio, emissario divino	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Difesa sacra +1	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Infondere capacità magiche	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Difesa sacra +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Trascendenza	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

esploratore arpista

Gli esploratori Arpisti fanno parte degli Arpisti, una società segreta che si prefigge di combattere il male, preservare la conoscenza e mantenere l'equilibrio tra le terre civilizzate e quelle selvagge. Gli esploratori Arpisti imparano a usare vari incantesimi arcani e molte abilità da utilizzare nelle loro missioni di spionaggio, infiltrazione e recupero informazioni.

Molti esploratori Arpisti sono dei bardi, ma non tutti. Anche i ranger, i ladri, gli stregoni e i maghi diventano a volte esploratori Arpisti, dal momento che queste classi tendono ad essere dotate di versatilità e mobilità. Tutti hanno una certa esperienza nel manipolare gli altri, una resistenza alle influenze mentali esterne, abilità acute di percezione e un talento per risolvere i problemi.

Non tutti gli Arpisti sono membri della classe di prestigio degli esploratori Arpisti, e la gerarchia all'interno dell'organizzazione non dipende dal livello di un personaggio in questa o in qualsiasi altra classe. Tuttavia, gran parte degli Arpisti di rango più alto possiedono almeno un livello nella classe di prestigio dell'esploratore Arpista.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un esploratore Arpista (Ear), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 2 gradi, Conoscenze (locali) 4 gradi, Diplomazia 8 gradi, Intrattenere 5 gradi, Percepire Inganni 2 gradi, Raggirare 4 gradi.

Talenti: Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Speciale: Un membro degli Arpisti deve garantire per il personaggio, ed è necessaria l'approvazione degli Alti Arpisti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'esploratore Arpista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Parlare Linguaggi, Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Svuotare Tasche (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esploratore Arpista.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esploratori Arpisti sono competenti in tutte le armi semplici e nell'uso delle armature leggere.

Incantesimi al giorno: A partire dal 1° livello, un esploratore Arpista acquisisce la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. La capacità dell'esploratore Arpista di lanciare questi incantesimi funziona esattamente come la capacità di un bardo di lanciare incantesimi. (Sono basati sul Carisma e non necessitano di essere preparati).

Un esploratore Arpista di 1° livello apprende dalla lista degli incantesimi dell'esploratore Arpista due incantesimi di 1° livello. Ad ogni ulteriore livello di esploratore Arpista che guadagna, potrà scegliere dalla lista di incantesimi dell'esploratore Arpista due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che gli sia concesso lanciare. Non c'è limite al numero di incantesimi della lista che l'esploratore Arpista può conoscere. Può apprenderne altri studiando pergamene o libri di incantesimi arcani.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DEGLI ESPLORATORI ARPISTI

1° Livello - *caduta morbida, cambiare sembianze, cancellare, cavalcatura, charme, comprensione dei linguaggi, dispersione, lettura del magico, luce, messaggio, movimenti del ragno, saltare, sonno.*

2° Livello - *bocca magica, dissimulare, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, localizza oggetto, maschera d'ombra, scassinare, scurovisione, splendore dell'aquila, vedere invisibilità.*

3° Livello - *allineamento imperscrutabile, anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza, linguaggi, suggestione.*

Conoscenze Arpiste: Proprio come un bardo, un Arpista ha una dote particolare per scoprire e per seguire tracce di conoscenze strane o perdute. Questa capacità funziona esattamente come la capacità di conoscenze bardiche della classe del bardo. Se un esploratore Arpista possiede anche dei livelli come bardo, i suoi livelli di esploratore Arpista e quelli di bardo si sommano al fine di utilizzare la sua capacità di conoscenze bardiche.

Nemico prescelto: Un esploratore Arpista sceglie un nemico prescelto dalla seguente lista di organizzazioni malvagie che si oppongono agli obiettivi degli Arpisti: la Chiesa di Bane, il Culto del Drago, il Trono di Ferro, i malaugrym, i Maghi Rossi o gli Zhentarim. Questa capacità funziona esattamente come la capacità di nemico prescelto per la classe di ranger. Se un esploratore Arpista con i livelli di ranger seleziona un nemico prescelto che corrisponde alla categoria che ha già scelto come ranger, i due bonus si sommano.

Quando l'esploratore Arpista raggiunge il 4° livello, il bonus contro il suo primo nemico prescelto sale a +2, e il personaggio sceglie un nuovo, ulteriore nemico prescelto a +1.

Occhio di Deneir (Sop): Un esploratore Arpista ottiene un bonus sacro +2 ai tiri salvezza contro glifi, rune e simboli.

Abilità Focalizzata: Un esploratore Arpista ottiene il talento Abilità Focalizzata per la sua abilità di Intrattenere e una qualsiasi altra abilità di classe dell'esploratore Arpista.

Sorriso di Tymora (Sop): Una volta al giorno, un Arpista può aggiungere un bonus di fortuna +2 a un singolo tiro salvezza. Questo bonus può essere aggiunto dopo che il dado è stato tirato e dopo che il successo o il fallimento del tiro privo della modifica è stato determinato.

Esploratrice Arpista Arilyn Moonblade

Illustrazione di Todd Lockwood

TABELLA 1-14: ESPLORATORE ARPISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°
1°	+0	+0	+2	+2	Conoscenza Arpista, 1° nemico prescelto	0	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Occhio di Deneir, Abilità Focalizzata	1	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Sorriso di Tymora	1	0	-
4°	+3	+1	+4	+4	Cuore di Lliira, 2° nemico prescelto	1	1	-
5°	+3	+1	+4	+4	Creare oggetti degli Arpisti	1	1	0

Cuore di Lliira (Sop): Un esploratore Arpista ottiene un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e compulsione.

Creare oggetti degli Arpisti: Questa capacità, una forma specializzata del talento Creare Oggetti Meravigliosi, permette all'esploratore Arpista di creare oggetti musicali magici, strumenti, spille degli Arpisti e alcune pozioni (*Carisma, individuazione dei pensieri, linguaggi, loquacità* e *verità*). Questa capacità sostituisce ogni talento richiesto come prerequisito per la creazione di quell'oggetto. Il livello di incantatore dell'esploratore Arpista per questi oggetti è pari al livello di esploratore Arpista più tutti gli altri livelli da incantatore delle altre classi di incantatori. Tutti i normali requisiti per un oggetto (come gli incantesimi o la razza) rimangono invariati. Tutte le altre regole di creazione di oggetti meravigliosi o di pozioni permangono.

EX-ESPLORATORI ARPISTI

È possibile che un personaggio violi il codice di condotta degli Arpisti, o che metta in pericolo altri Arpisti con azioni negligenti o deliberate, oppure che si allontani volontariamente dall'ordine. Un tale individuo ottiene subito una reputazione immediata presso gli altri Arpisti e non può più avanzare di livello nella classe dell'esploratore Arpista. Inoltre, l'ex-esploratore Arpista non può più usare le capacità dell'occhio di Deneir, del cuore di Lliira o del sorriso di Tymora. Una richiesta presso gli Alti Arpisti, una cerca adeguata stabilita dall'ordine e un incantesimo *espiazione* impartito da una divinità stabilita dagli Alti Arpisti può riportare l'ex-esploratore Arpista in buona luce e permettergli di tornare ad acquisire livelli nella classe di prestigio.

gerofante

Un incantatore divino che si dimostra fedele nel servire la sua divinità acquisisce la conoscenza di nuovi incantesimi e capacità che il resto dei fedeli non può neanche immaginare. La classe di prestigio del gerofante è riservata a quegli incantatori divini talmente potenti da essere pronti ad affrontare lo studio degli incantesimi divini più difficoltosi. Ritardando l'acquisizione di questi potenti doni, i gerofanti ottengono una comprensione più approfondita del potere divino e una maggiore capacità di controllarlo.

Dado Vita: d8.

Gerofante di Lathander

REQUISITI

Per aspirare ad essere un gerofante (Ger), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi divini di 7° livello.

Abilità: Conoscenze (religioni) 15 gradi.

Talenti: Qualsiasi talento di metamagia.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del gerofante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del gerofante.

Competenza nelle armi e nelle armature: I gerofanti non sono competenti nell'uso di nessun'arma o armatura.

Incantesimi e livello dell'incantatore: I livelli della classe di prestigio del gerofante non vengono calcolati per far progredire l'acquisizione di incantesimi nella classe di base del personaggio, ma vengono considerati cumulativi al suo livello base dell'incantatore al fine di determinare il livello dell'incantatore complessivo.

Capacità speciale: Ad ogni livello, un gerofante acquisisce una capacità speciale a sua scelta tra quelle di seguito descritte:

Folgorare gli infedeli: Il gerofante utilizza incantesimi di energia negativa al loro effetto massimo sulle creature che seguono un patrono diverso dal suo. Qualsiasi incantesimo che riporti, nella descrizione, l'applicazione o l'incanalamento di energia negativa (incantesimi *infliggi ferite, cerchio di devastazione, ferire*) lanciato su queste creature agisce come se fosse stato amplificato dal talento Incantesimi Massimizzati (senza usare uno slot di livello superiore). I non morti sottoposti agli effetti di questa capacità guariscono di un ammontare di punti ferita pari al danno che avrebbero dovuto subire, indipendentemente dal loro patrono (se ne hanno uno).

Portata divina: Il gerofante è in grado di usare incantesimi a contatto su bersagli lontani fino a 9 metri. Se l'incantesimo richiede un attacco a contatto (in mischia o a distanza), il gerofante deve effettuare un attacco di contatto a distanza. Se questo effetto viene selezionato una seconda volta come capacità speciale, la distanza massima diventa di 18 metri.

Guarigione dei fedeli: Il gerofante può utilizzare i suoi incantesimi di guarigione con effetti amplificati su quelle creature che seguono il suo stesso patrono (il che vale anche per se stesso). Qualsiasi incantesimo relativo alla guarigione lanciato su tali creature agisce come se fosse stato amplificato dal talento Incantesimi Massimizzati (senza usare uno slot di livello superiore). Se una creatura proclama falsamente di essere dello stesso patrono del gerofante nella speranza di ottenere benefici extra, quando l'incantesimo viene lanciato la creatura non beneficia di nessun effetto di guarigione e deve anzi superare un tiro salvezza sulla Volontà (con la CD dell'incantesimo), altrimenti verrà stordita per 1 round.

Dono del potere divino: Il gerofante può trasferire uno o più usi della sua capacità di scacciare i non morti a una creatura consenziente (quei gerofanti che fanno uso della capacità di intimorire i non morti possono invece trasferire tale capacità). Il trasferimento continua ad avere effetto ovunque e dura da 24 ore a dieci giornate (il che viene stabilito al momento del trasferimento). Fintanto che il trasferimento ha effetto, il numero dei tentativi di scacciare i non morti che il gerofante può effettuare si riducono del numero di tentativi che sono stati trasferiti sull'altra creatura. Chi riceve il dono diventa in grado di scacciare i non morti come un chierico del livello da chierico del gerofante, ma utilizzando il proprio bonus di Carisma.

Maestro dell'energia: Il gerofante incanala l'energia positiva o negativa con molta più efficacia, aumentando la sua capacità di influenzare i non morti. Guadagna così un bonus di +4 alle proprie prove di scacciare i non morti e dai danni così inferti.

Talento di metamagia: Il gerofante può ora scegliere un talento di metamagia.

Potere della natura: Questo effetto è utilizzabile solo dai gerofanti con almeno un livello da druido; permette al gerofante di trasferire uno o più dei suoi poteri druidici speciali a una creatura consenziente. Il trasferimento continua ad avere effetto ovunque e dura da 24 ore a dieci giornate (il che viene stabilito al momento del trasferimento). Fintanto che il trasferimento ha effetto, il gerofante non può utilizzare il potere

TABELLA 1–15: GEROFANTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	Capacità speciale
2°	+1	+3	+0	+3	Capacità speciale
3°	+1	+3	+1	+3	Capacità speciale
4°	+2	+4	+1	+4	Capacità speciale
5°	+2	+4	+1	+4	Capacità speciale

Illustrazione di Todd Lockwood

che ha elargito. Possono essere trasferite tutte le capacità speciali druidiche eccetto il lancio di incantesimi e il compagno animale.

La capacità *forma selvatica* può essere trasferita parzialmente o completamente. Ad esempio, il gerofante può trasferire la capacità *forma selvatica* una volta al giorno al destinatario e conservare il resto degli usi al giorno per sé. Se il gerofante è in grado di assumere la forma di animali Piccoli, Enormi o crudeli, anche chi riceve la capacità diventa in grado di farlo.

Come nel caso della capacità *infondere capacità magiche*, il gerofante rimane il responsabile agli occhi della propria divinità dell'utilizzo del dono che il ricevente ne fa.

Potenza degli incantesimi +2: Questa capacità aumenta la CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi divini del gerofante e le prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di +2. Questa capacità può essere scelta più volte ed è cumulativa con se stessa e con eventuali altri effetti magici provenienti da altre fonti che influenzano gli incantesimi divini.

Capacità magica: Il gerofante può utilizzare uno dei suoi slot di incantesimi per preparare permanentemente uno dei suoi incantesimi divini e renderlo una capacità magica da poter utilizzare due volte al giorno. Il gerofante non deve utilizzare nessuna componente quando lancia l'incantesimo, ma l'eventuale prezzo in PE che un incantesimo potrebbe richiedere deve comunque essere pagato, e un incantesimo che richieda l'uso di una componente materiale costosa richiederà 10 volte l'ammontare del costo in PE.

La capacità magica normalmente fa uso di uno slot di incantesimi dello stesso livello dell'incantesimo (o superiore, se il gerofante decide di abbinare permanentemente all'incantesimo un talento di metamagia). Il gerofante può utilizzare uno slot disponibile di livello più alto, se desidera utilizzare la capacità magica più volte al giorno. Usando uno slot più alto di tre livelli rispetto all'incantesimo scelto, la capacità può essere lanciata quattro volte al giorno, e usandone uno di sei livelli più alto, sei volte al giorno. Ad esempio, Lonafin il gerofante è un seguace di Velsharoon e vuole essere in grado di creare non morti ogni volta che ne abbia l'opportunità, quindi usa permanentemente uno slot di incantesimi di 9° livello e trasforma *animare morti* in una capacità magica utilizzabile sei volte al giorno.

Se questo tipo di conoscenza viene selezionato più volte come capacità speciale, può venire applicata allo stesso incantesimo o a incantesimi diversi.

Illustrazione di Todd Lockwood

Illustrazione di Sam Wood

Hathran Lady Thelbruna di Rashemen

hathran

Le Hathran sono una sorellanza elitaria di incantatrici che governano Rashemen, note anche come le Streghe di Rashemen. Nelle terre di Rashemen i loro poteri sono superiori a quelli di altri incantatori dello stesso livello. Nella società Rashemi, le hathran occupano il posto che nelle altre società Faerûniane normalmente spetta ai chierici più potenti. Curano i feriti e gli ammalati, guidano le anime dei loro fedeli, reclutano campioni provenienti da altri piani e rianimano i morti. Nella classe delle hathran (che nel linguaggio di Rashemen significa "sorelle sapienti"), i personaggi di 1° livello vengono chiamati blethran ("sorelle minori"), mentre le hathran di 9° e 10° livello sono chiamate othlor ("vere sorelle") e hanno autorità completa su tutte le altre Streghe. Le hathran hanno potere di vita e di morte su tutti i cittadini di Rashemen, anche se abusare di questa autorità viene considerato una grave offesa contro tutta la sorellanza. Quando le hathran viaggiano oltre i confini di Rashemen, indossano sempre delle maschere. Molte vengono inviate nelle altre terre per studiare le altre culture e osservare i personaggi più importanti.

Per essere una hathran è richiesta una conoscenza approfondita delle arti arcane e divine. Normalmente le hathran sono maghe/chieriche, ma alcune delle sorelle hanno inizialmente sviluppato i loro poteri come barde, druide, ranger o stregone. Il concetto di rivalità tra incantatori presso le hathran è considerato follia, e tutte condividono i propri incantesimi con coloro che reputano meritevoli di questa responsabilità.

Nella società Rashemi la creazione di oggetti magici è lasciata agli incantatori maschi, e alle hathran non viene concesso di apprendere i talenti di creazione oggetto (se lo fanno, lo scandalo pubblico è talmente grave che la colpevole viene espulsa dalla sorellanza ed esiliata da Rashemen). Le uniche eccezioni sono le pergamene, che possono essere utilizzate per addestrare i membri più inesperti nell'uso della magia arcana e divina. Le maghe Rashemi che sperano di diventare hathran usano i loro talenti bonus per talenti di metamagia o di padronanza degli incantesimi.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere una hathran (Hat), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono, legale neutrale o neutrale buono.

Razza: Femmina umana di Rashemen o di discendenza Rashemi.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello e incantesimi arcani di 2° livello.

Talenti: Ethran.

Patrono: Chauntea, Mielikki o Mystra.

Speciale: Deve essere un membro ben accetto delle Streghe di Rashemen.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della hathran (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Empatia Animale (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Parlare Linguaggi, Profes-

TABELLA 1–16: HATHRAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Gregario, magia del luogo	+1 livello alla classe esistente di incantatore
2°	+1	+3	+0	+3		+1 livello alla classe esistente di incantatore
3°	+1	+3	+1	+3	Paura (1 volta al giorno)	+1 livello alla classe esistente di incantatore
4°	+2	+4	+1	+4	Maestra del circolo	+1 livello alla classe esistente di incantatore
5°	+2	+4	+1	+4		+1 livello alla classe esistente di incantatore
6°	+3	+5	+2	+5	Paura (2 volte al giorno)	+1 livello alla classe esistente di incantatore
7°	+3	+5	+2	+5		+1 livello alla classe esistente di incantatore
8°	+4	+6	+2	+6	Paura (3 volte al giorno)	+1 livello alla classe esistente di incantatore
9°	+4	+6	+3	+6		+1 livello alla classe esistente di incantatore
10°	+5	+7	+3	+7	Comando superiore	+1 livello alla classe esistente di incantatore

sione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della hathran.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le hathran possiedono la Competenza nelle Armi Esotiche (frusta). Non ottengono alcuna nuova competenza nell'uso di armature.

Incantesimi al giorno: L'addestramento di una hathran si concentra sullo studio sia degli incantesimi arcani che di quelli divini. Quindi, quando una hathran guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Questo significa in pratica che i livelli di hatran vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore in base al risultato. Dal momento che tutte le hathran sono incantatori multiclasse, alcune scelgono di ampliare le proprie abilità nell'arcano, altre nel divino, e altre ancora a far procedere con equilibrio entrambi i tipi di magia.

Ladro di gilda

Le hathran sono inoltre dotate di una breve lista di incantesimi personali. Tali incantesimi sono incantesimi arcani, e devono essere guadagnati come qualsiasi normale incantesimo arcano. Gli incantesimi fanno uso dei relativi slot di incantesimi di livello appropriato nella classe di incantatore della hathran.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DELLA HATHRAN

1° Livello - *dispersione.*
2° Livello - *bagliore lunare.*
3° Livello - *esplosione luminosa, lama lunare.*
5° Livello - *sentiero lunare.*

Gregario: La hathran ottiene un gregario come se avesse acquisito il talento Autorità (vedi pagina 45 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Questo gregario può essere una femmina Rashemi dotata del talento Ethran oppure un maschio Rashemi che possieda almeno un livello come barbaro. Questo gregario non viene calcolato nel numero di gregari (o seguaci) che l'hathran può acquisire scegliendo il talento Autorità.

Magia del luogo: I legami delle hathran con la terra di Rashemen sono talmente profondi che, quando si trovano in patria, possono attingere al potere della terra stessa e ai suoi spiriti per poter lanciare incantesimi senza averli preparati. Quando una hathran usa la magia del luogo, può lanciare qualsiasi incantesimo arcano che conosca o qualsiasi incantesimo divino che sia presente sulla sua lista di incantesimi. Questo incantesimo fa uso di uno slot di incantesimi regolarmente. Lanciare incantesimi utilizzando la magia del luogo è considerata un'azione di round completo. Se l'incantesimo ha un tempo di lancio pari a 1 azione o superiore, 1 round completo viene aggiunto al tempo di lancio dell'incantesimo. Se la hathran desidera utilizzare un suo talento di metamagia su un incantesimo lanciato attraverso la magia del luogo, 1 round completo viene aggiunto al tempo di lancio dell'incantesimo.

Da notare che quando una hathran si trova nella sua terra natia può usare slot di incantesimi divini del livello appropriato per lanciare qualsiasi incantesimo della lista di incantesimi degli hathran, anche se non conosce quell'incantesimo come incantesimo arcano.

Paura (Sop): Una hathran può lanciare l'incantesimo *paura* come una stregona del suo più alto livello di incantatore. La capacità può essere usata una volta al giorno al 3° livello, due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno all'8° livello.

Maestra del circolo: Una hathran ottiene la capacità di diventare una maestra del circolo, vale a dire la persona che funge da focus per un circolo magico hathran. Vedi Capitolo 2: "Magia" per la descrizione del circolo magico.

Comando superiore (Sop): Una hathran può lanciare un *comando superiore* rapido una volta al giorno come stregona al suo più alto livello di incantatore.

Illustrazione di Sam Wood

Ladro di gilda

I ladri di gilda sono ladri che agiscono nelle grandi città e che fanno parte di una gilda di ladri organizzata. Controllano e manipolano quasi tutto il crimine della città in cui vivono. I ladri di gilda di solito si organizzano in sezioni (assassini, mendicanti, cacciatori di taglie, scassinatori, truffatori e imbroglioni, scippatori e borseggiatori, sicari, guardaspalle, spacciatori, esploratori, spie, ricettatori, pirati e contrabbandieri), ciascuna guidata da un maestro di gilda responsabile dei crimini di quel genere particolare. I maestri di gilda a loro volta rispondono a un gran maestro di gilda. I ladri che fanno parte della gilda di solito conoscono solo i propri diretti sottoposti, i propri colleghi e il proprio diretto superiore. Queste precauzioni servono a garantire la segretezza dell'organizzazione, in quanto chi viene catturato potrà fare solo pochissimi nomi.

Gran parte dei ladri di gilda sono ladri anche come classe di partenza, ma gli specialisti di alcune sezioni spesso sono guerrieri o ranger. I chierici delle divinità malvagie (specialmente Mask e Shar) svolgono vari ruoli in diverse sezioni, e anche i maghi e gli stregoni hanno ruoli importanti, ma la loro predominanza dipende dalla terra in cui opera la gilda (in alcune terre i maghi e gli stregoni sono pochi, o vengono scoraggiati a rimanere o a crescere attraverso numerose restrizioni). I ladri di gilda sono esperti nel lavorare in gruppo, nell'intimorire la gente comune, nel mettere a segno rappresaglie e nell'acquisire nuovi contatti importanti.

Dado Vita: d6.

TABELLA 1–17: LADRO DI GILDA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, lingua lunga
2°	+1	+0	+3	+0	Talento bonus, schivare prodigioso (bonus Des alla CA)
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6, reputazione +1
4°	+3	+1	+4	+1	Talento bonus, reputazione +2
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6, schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi), reputazione +3

REQUISITI

Per aspirare ad essere un ladro di gilda (Gld), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intimidire 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 3 gradi, Nascondersi 8 gradi, Raccogliere Informazioni 3 gradi.

Speciale: Deve essere membro di una gilda di ladri.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del ladro di gilda (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ladro di gilda.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri di gilda sono competenti in tutte le armi semplici e nell'uso delle armature leggere.

Attacco furtivo: Funziona come la capacità del ladro. È cumulativa con qualsiasi altro bonus di attacco furtivo proveniente da altre classi.

Lingua lunga: Un ladro di gilda ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Comunicazione Segreta, Diplomazia e Raggirare.

Maestro delle Rune

Illustrazione di Carlo Arellano

Illustrazione di Sam Wood

Talento bonus: Un ladro di gilda ottiene un talento da scegliere dalla seguente lista: Abilità Focalizzata (qualsiasi abilità di classe dei ladri di gilda), Arma Focalizzata, Arma Preferita, Autorità, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Cosmopolita, Incantesimi Immobili, Istruzione, Riflessi Fulminei, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Vita della Strada.

Schivare prodigioso: Funziona come la capacità del ladro. Se un ladro di gilda è dotato di un'altra classe che gli conferisce la capacità di schivare prodigioso, si aggiungono tutti i livelli delle classi che conferiscono la capacità e si determina la capacità di schivare prodigioso del personaggio su quella base.

Reputazione: Questo valore viene aggiunto al punteggio di Autorità del personaggio (vedi il talento "Autorità", pagina 45 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Molte gilde di ladri interessate a radunare nuovi seguaci hanno una base operativa fissa in una città, che conferisce loro un bonus aggiuntivo di +2 al punteggio di Autorità, in base alla Tabella 2-26: "Modificatori ad autorità", pagina 45 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Maestro delle rune

La capacità di tracciare rune di potere, un'abilità in origine sviluppata dai nani e dai giganti, si è presto diffusa oltre le colline e le montagne. Coloro che scelgono di padroneggiare quest'arte vengono chiamati maestri delle rune, e sono in grado di creare potenti e duraturi simboli che possono avere usi molteplici e possono essere attivati senza neanche essere toccati. Le proprietà di un maestro delle rune affermato sono di solito completamente adornate con molti di questi simboli, rendendo ogni oggetto assai elegante da guardare e altrettanto pericoloso da rubare.

Molti maestri delle rune sono chierici o adepti, dal momento che la maggior parte dei praticanti di quest'arte sono nani e giganti. Alcuni ranger e alcuni paladini hanno scelto di diventare maestri delle rune, specialmente da quando la voce del Tuono ha fatto sì che molti giovani nani lasciassero le proprie case per esplorare il mondo esterno. Alcuni druidi, anche se raramente, hanno scelto la via del maestro delle rune, quasi sempre in quelle zone in cui i druidi sono talmente rari da dover ricorrere alle rune per proteggere le aree più vaste. I chierici e i paladini in grado di tracciare rune le usano per proteggere i loro templi e i loro oggetti sacri, mentre i ranger maestri delle rune le usano per proteggere le piste, le tane degli animali minacciati e i rifugi naturali.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un maestro delle rune (Run), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Abilità: Sapienza Magica 8 gradi, Artigianato 8 gradi (Vedi la sezione "Magia runica" del Capitolo 2: "Magia" per le relative abilità di Artigianato).

Talenti: Iscrivere Rune.

TABELLA 1-18: MAESTRO DELLE RUNE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Artigianato runico +1	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
2°	+1	+3	+0	+3	Potere runico +1	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Tracciare rune migliorato	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	Artigianato runico +2	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Potere runico +2	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
6°	+4	+5	+2	+5	Rune massimizzate	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
7°	+5	+5	+2	+5	Artigianato runico +3	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Tracciare rune migliorato	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Potere runico +3	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Canto runico	+1 livello alla classe esistente di incantatore divino

Numero di usi/attivazione	Prezzo di base per il maestro delle rune	Livello**
Uno	Livello dell'incantesimo* x livello dell'incantatore x 50 mo	-
Cariche†	Livello dell'incantesimo* x livello dell'incantatore x cariche x 50 mo	3
Cariche al giorno†	Livello dell'incantesimo* x livello dell'incantatore x cariche x 400 mo	8
Permanente (finché non viene dissolto)††	Livello dell'incantesimo* x livello dell'incantatore x 2.000 mo	8
Agisce quando toccata	Costo di base	-
Agisce quando letta o oltrepassata	Costo di base x 2	3

* Un incantesimo di livello 0 conta come 1/2 livello.

** Il livello minimo di maestro delle rune per iscrivere una runa di questo tipo. "-" indica la capacità di base concessa dal talento Iscrivere Rune.

† Se l'incantesimo ha una componente o un costo in PE, quel costo va aggiunto e moltiplicato per il numero di cariche per stabilire il prezzo di base della runa.

†† Se l'incantesimo ha una componente o un costo in PE, si aggiunge 100 volte quel costo al prezzo di base della runa.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro delle rune (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle rune.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle rune non sono competenti nell'uso di nessun tipo di arma o di armatura.

Incantesimi al giorno: L'addestramento di un maestro delle rune si concentra sullo studio degli incantesimi divini. Quindi, quando un maestro delle rune guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Questo significa in pratica che i livelli di maestro delle rune vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un maestro delle rune, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di maestro delle rune prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e il suo livello di incantatore.

Artigianato runico: Questo bonus viene aggiunto alle prove di Artigianato del maestro delle rune effettuate al momento di tracciare questi simboli.

Tracciare rune migliorato: Man mano che un maestro delle rune sale di livello, può creare rune che funzionano più di una volta e che hanno metodi diversi di attivazione. Queste opzioni aggiuntive fanno crescere il costo della runa, tuttavia, come descritto nella tabella soprastante.

Agisce quando letta o oltrepassata: Qualsiasi tentativo di studiare, identificare o indovinare il significato di una runa conta come un tentativo di "leggere" la runa. Oltrepassare una porta su cui è tracciata una runa conta come tentativo di "oltrepassare" la runa. Una runa deve avere una linea ininterrotta di effetto fino al suo bersaglio, al fine di poterlo influenzare, e il bersaglio deve trovarsi entro 9 metri dalla runa.

Zulkir Aznar Thrul, Mago Rosso

Illustrazione di Todd Lockwood

Una runa che viene attivata quando viene oltrepassata può essere regolata su qualsiasi condizione speciale che il maestro delle rune abbia specificato. Le rune possono essere regolate su alcune caratteristiche fisiche (altezza o peso), sul tipo o sottotipo di creatura, o sulla sua specie (come "drow", o "aberrazione"). Le rune possono anche essere regolate in base al bene, al male, alla legge, al caos o alla divinità patrona. Non possono però essere regolate sulla classe, i Dadi Vita o sul livello di una creatura. Le rune reagiscono in presenza di eventuali creature invisibili normalmente, ma non vengono attivate da coloro che le oltrepassano in forma eterea. Quando viene collocata una runa ad attivazione "oltrepassandola", un maestro delle rune può specificare una parola d'ordine o una frase che eviterà alla creatura che la pronuncia di attivare la runa.

Potere runico: Questo valore viene aggiunto alla CD delle rune create dal maestro delle rune al fine di calcolare i tiri salvezza e tentativi di cancellare, dissolvere o disattivare la runa, e alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza alla magia di un bersaglio.

Rune massimizzate: Il maestro delle rune può creare rune massimizzate come se fossero sotto l'effetto di un talento Incantesimi Massimizzati senza alterare il livello dell'incantesimo usato per creare la runa. Massimizzare una runa aggiunge +5 alla CD della prova di Artigianato necessaria per iscriverla.

Canto runico: Quando il maestro delle rune lancia un incantesimo divino, può tracciare una runa nell'aria come componente somatica aggiuntiva dell'incantesimo. Questo permette al maestro delle rune di ottenere il beneficio della sua capacità di potere runico per quell'incantesimo. Nel caso di quegli incantesimi che hanno un tempo di lancio pari a 1 azione, il tempo di lancio diventa 1 round completo. Tutti gli altri incantesimi aumentano il loro tempo di lancio di 1 round. Questa capacità non può essere utilizzata su incantesimi immobili, e non funziona con la capacità rune massimizzate.

MAGO ROSSO

I Maghi Rossi sono i signori di Thay, hanno conquistato i territori dei Rashemi nativi di quella terra e aspirano a diventare i signori supremi di Faerûn attraverso la magia. Sono in grado di concentrarsi in una scuola di magia molto più a fondo di qualsiasi specialista, conseguendo un'incredibile padronanza della magia in un settore molto ristretto. La gente di Toril li vede come tiranni malvagi e crudeli, e alcuni scelgono di lasciare la loro terra natale, di assumere identità segrete e di praticare la magia senza doversi preoccupare di alleanze politiche e di possibili rivolte degli schiavi.

Agli inizi delle loro carriere, gli aspiranti Maghi Rossi si specializzano in una scuola di magia e acquisiscono il talento Tatuaggio Focalizzato, che li prepara ad entrare a pieno diritto nella classe di prestigio. Tutti i Maghi Rossi possiedono abilità tipiche di un mago specialista, e molti seguono fino in fondo quella carriera, ma ce ne

TABELLA 1–19: MAGO ROSSO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Specializzazione potenziata, difesa specializzata +1	+1 livello di mago
2°	+1	+0	+0	+3	Potenza degli incantesimi +1	+1 livello di mago
3°	+1	+1	+1	+3	Difesa specializzata +2	+1 livello di mago
4°	+2	+1	+1	+4	Potenza degli incantesimi +2	+1 livello di mago
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus, maestro del circolo	+1 livello di mago
6°	+3	+2	+2	+5	Potenza degli incantesimi +3	+1 livello di mago
7°	+3	+2	+2	+5	Difesa specializzata +3, iscrivere tatuaggio	+1 livello di mago
8°	+4	+2	+2	+6	Potenza degli incantesimi +4	+1 livello di mago
9°	+4	+3	+3	+6	Difesa specializzata +4	+1 livello di mago
10°	+5	+3	+3	+7	Signore del grande circolo, potenza degli incantesimi +5	+1 livello di mago

sono anche alcuni che progrediscono in altri tipi di studio (come la magia divina, o da combattimento). Sebbene sia possibile per uno stregone o un bardo diventare un Mago Rosso, tali reietti vengono dileggiati nella loro terra natale e sono estremamente rari.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un Mago Rosso (Mro), un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Razza: Umano di Thay.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità: Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Tatuaggio Focalizzato e un totale di tre talenti di metamagia o di creazione oggetto.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del Mago Rosso (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Mago Rosso.

Competenza nelle armi e nelle armature: I Maghi Rossi non sono competenti nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: L'addestramento di un Mago Rosso si concentra sullo studio degli incantesimi arcani. Quindi, quando un Mago Rosso guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli di Mago Rosso vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un Mago Rosso, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Mago Rosso prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Specializzazione potenziata: Quando un personaggio diventa un Mago Rosso intensifica la sua dedizione alla propria scuola di magia specializzata. In cambio, il Mago Rosso deve rinunciare agli studi in una o più delle scuole rimanenti. Il Mago Rosso deve scegliere una o più ulteriori scuole proibite usando le regole riportate a pagina 42 del *Manuale del Giocatore*. Non potrà mai più apprendere incantesimi appartenenti a quelle scuole proibite. Non potrà inoltre scegliere come scuole proibite le stesse che ha scelto come mago di 1° livello. Potrà tuttavia continuare ad utilizzare gli incantesimi proibiti che aveva appreso prima di diventare un Mago Rosso, nonché utilizzare oggetti che vengono utilizzati tramite compimento o attivazione di incantesimo.

Ad esempio, Ghorus Toth si è specializzato nella scuola di Trasmutazione. Le sue scuole proibite sono Abiurazione e Ammaliamento (opzione 3). Quando diventa Mago Rosso, deve scegliere una delle altre categorie di scuole proibite per la Trasmutazione elencate nel riquadro delle scuole di specializzazione del *Manuale del Giocatore*. Le sue opzioni sono: (1) Evocazione, (2) Invocazione o (4) tre scuole qualsiasi. Non può scegliere l'opzione (3) perché non c'è modo di scegliere quell'opzione senza selezionare delle scuole che al momento non gli siano già proibite. Decide quindi di scegliere Evocazione come sua scuola aggiuntiva proibita.

Difesa specializzata: Questo valore viene aggiunto ai tiri salvezza del Mago Rosso contro gli incantesimi della sua scuola specializzata.

Potenza degli incantesimi: Questo valore viene aggiunto a tutti gli incantesimi relativi alla scuola di specializzazione del Mago Rosso, alla CD dei tiri salvezza e alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi. Il valore è inizialmente pari a +1 al 1° livello, sale a +2 al 4° livello, a +3 al 6° livello, a +4 all'8° livello e a +5 al 10° livello. Questa capacità è cumulativa con gli altri effetti magici che possono influenzare gli incantesimi della scuola di specializzazione del Mago Rosso.

Talento bonus: Il Mago Rosso può scegliere un talento di creazione oggetto, di metamagia oppure Padronanza degli Incantesimi (vedi pagina 42 del *Manuale del Giocatore*).

Maestro del circolo: Un Mago Rosso ottiene la capacità di diventare un maestro del circolo, vale a dire la persona che funge da focus per un circolo magico dei Maghi Rossi. Vedi il Capitolo 2: "Magia" per la descrizione del circolo magico.

Iscrivere tatuaggio: Il Mago Rosso ottiene la capacità di porre il tatuaggio magico dei maghi di Thay su quei novizi consenzienti e qualificati a riceverlo per introdurli nel circolo dei maghi.

Signore del grande circolo: Il Mago Rosso può diventare il centro di un grande circolo, che può disporre di nove assistenti invece che di soli cinque. Vedi il Capitolo 2: "Magia" per le informazioni sui circoli magici.

Magia

Il mondo di Toril è letteralmente un luogo magico. L'intera esistenza è infusa di potere magico, e una potenziale energia giace inutilizzata in ogni roccia, ogni torrente, ogni creatura vivente e perfino nell'aria stessa. La magia pura è la materia cristallizzata della creazione, la silenziosa e incurante volontà dell'*essere*, soffusa in ogni frammento di materia e presente in ogni manifestazione di energia nell'intero mondo.

La magia permea la gente di Faerûn come le sue terre. Ogni città ospita potenti templi che venerano una moltitudine di divinità, e i cui chierici attingono al potere divino per guarire le ferite, interdire il male e difendere le vite e le proprietà dei fedeli. Maghi scaltri e ingegnosi sono al fianco (e a volte dietro) al trono di ogni terra, rivolgendo i loro formidabili poteri al servizio dei loro signori. Le aberrazioni dell'antica magia ribollono fameliche negli spazi oscuri sotto la superficie del mondo, in attesa di un'occasione per cibarsi. Perfino il guerriero meno fantasioso e il ladro più impulsivo imparano presto a rispettare il potere della magia, se non vogliono che la propria carriera di avventuriero termini in maniera spettacolare e orrenda.

La Trama

I mortali non possono dar forma direttamente alla magia pura. Invece, la maggior parte di coloro che si servono della magia fanno uso della Trama. La Trama è la manifestazione della magia pura, una specie di interfaccia fra la volontà dell'incantatore e la materia della magia pura. Senza la Trama, la magia pura è nascosta e inaccessibile: un arcimago non può neanche accendere una candela in una zona di magia morta. Invece, circondato dalla Trama, un incantatore può dar forma al fulmine per spazzar via i suoi nemici, trasportarsi per centinaia di miglia in un batter di ciglia, perfino invertire la morte stessa. Tutti gli incantesimi, gli oggetti magici, le capacità magiche e perfino le capacità soprannaturali, come la capacità di un fantasma di passare attraverso i muri, dipendono dalla Trama e attingono ad essa in vari modi.

L'esatta natura della Trama è elusiva: essa è molte cose simultaneamente. La Trama è il corpo di Mystra, la dea della magia. Mystra ha il dominio sulla magia utilizzata in tutto il Toril, ma non può interrompere del tutto il flusso della magia senza cessare di esistere essa stessa. La Trama è il condotto che gli incantatori usano allo scopo di incanalare l'energia magica per i loro incantesimi, sia arcani che divini. Infine, la Trama è l'intreccio di regole e formule esoteriche che comprende l'Arte (incantesimi arcani) e il Potere (incantesimi divini). Tutto, dai testi dei libri di incantesimi arcani alle componenti individuali di un incantesimo, è parte della Trama. Non solo la magia fluisce dalla sorgente all'incantatore tramite la Trama, ma la Trama offre all'incantatore gli strumenti che gli servono per dar forma alla magia in base ai suoi scopi.

Ogniqualvolta un incantesimo, una capacità magica o un oggetto magico funzionano, i fili della Trama si intrecciano, si concatenano, si incurvano, si torcono e si piegano per rendere possibile l'effetto. Quando i personaggi usano incantesimi di divinazione come *analizzare dweomer*, *identificare* o *individuazione del magico*, colgono un balenio di Trama. Un incantesimo come *dissolvi magie* spiana la Trama, cercando di farla tornare al suo stato originale. Incantesimi come *campo anti-magia* riorganizzano la Trama in modo che la magia scorra attorno, e non attraverso, all'area influenzata dall'incantesimo.

Le zone in cui la magia non funziona, come le zone di magia morta o le zone di magia selvaggia, rappresentano un danno nella Trama.

Magia selvaggia

In alcune aree di Toril, la Trama è così deformata o logora che la magia non vi funziona più in modo affidabile. Questo danno può essere dovuto a qualche disastro magico come quelli che erano comuni durante il Periodo dei Disordini nel 1358 CV, o a potenti effetti che distorcono la Trama, come un *mythal* (vedi "Alta magia elfica", più oltre). La maggior parte delle zone di magia selvaggia create durante il Periodo dei Disordini sono da allora sparite, ma alcune piccole sacche di magia selvaggia rimangono, specialmente sottoterra e in zone selvatiche.

Individuare le zone di magia selvaggia

Le zone di magia selvaggia passano generalmente inosservate fino a quando non interferiscono con qualche incantesimo o effetto. Un personaggio che osserva una zona di magia selvaggia con un incantesimo di *identificazione del magico* rivela la presenza della magia al primo round e l'esistenza di una zona di magia selvaggia al secondo. Se studia l'area per 3 round, può tentare una prova di Sapienza Magica (CD 25) per determinare i confini esatti dell'area influenzata.

Alcuni maghi astuti utilizzano le zone di magia selvaggia esistenti per difendere le proprie torri o roccaforti. Con uno studio attento, definiscono in dettaglio i confini dell'effetto della magia selvaggia e poi usano questa informazione a proprio vantaggio quando combattono in casa contro incantatori nemici.

Effetti delle zone di magia selvaggia

Qualsiasi incantesimo o capacità magica il cui incantatore sia presente all'interno di una zona di magia selvaggia è vulnerabile agli effetti della magia selvaggia. (La magia selvaggia non influenza le

capacità soprannaturali, straordinarie o naturali). L'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 15 + livello dell'incantesimo). Per un oggetto magico, si usa il suo livello di incantatore per la prova di livello dell'incantatore.

Se la prova di livello dell'incantatore fallisce, bisogna tirare in base alla Tabella 2-1: "Effetti di magia selvaggia" per determinare se l'incantesimo fallisce davvero, e in quale modo. Gli incantesimi o le capacità magiche lanciate dall'esterno di una zona di magia selvaggia verso eventuali bersagli all'interno della zona non sono influenzati dalla zona, e gli effetti mobili non si propagano all'interno di una zona di magia selvaggia. Solo la magia che ha origine all'interno della zona ne subisce l'effetto.

TABELLA 2-1: EFFETTI DI MAGIA SELVAGGIA

d%	Effetto
01-10	L'incantesimo si riflette contro l'incantatore con effetto normale. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, fallisce.
11-25	L'incantesimo colpisce un bersaglio o un'area casuale. Il DM dovrebbe scegliere a caso un bersaglio diverso fra quelli nel raggio dell'incantesimo, o spostare il punto di origine dell'incantesimo in un punto casuale entro il raggio dell'incantesimo. Per generare la direzione in cui il punto di origine viene spostato a caso, tirare 1d8 sul diagramma delle armi deflagranti a pagina 138 del *Manuale del Giocatore*. Per determinare quanto lontano il punto di origine dell'incantesimo viene spostato in modo casuale rispetto alla posizione prescelta, tirare 3d6. Moltiplicare il risultato per 1,5 metri per incantesimi a raggio vicino, 6 metri per incantesimi a raggio medio, o 24 metri per incantesimi a raggio lungo. È possibile che l'effetto dell'incantesimo si estenda al di fuori della zona di magia selvaggia; tuttavia, il suo punto di origine non può superare il suo raggio. Se accadesse questo con il risultato generato, bisogna porre il punto di origine al limite del raggio nella direzione generata a caso. Gli incantesimi il cui raggio è personale o a contatto semplicemente falliscono.
26-40	Non succede niente. L'incantesimo non funziona. Tutte le componenti materiali si consumano. L'incantesimo o lo slot dell'incantesimo è sprecato, e le cariche o gli usi di un oggetto o di una capacità magica si consumano.
41-50	Non succede niente. L'incantesimo non funziona. Le componenti materiali non si consumano. L'incantesimo non viene rimosso dalla mente dell'incantatore. (In questo modo, uno slot per incantesimo o incantesimo preparato può essere usato di nuovo). Un oggetto non perde cariche, e l'uso non conta contro i limiti d'uso di un oggetto o di una capacità magica.
51-55	L'incantesimo funziona, ma attorno all'incantatore roteano colori iridescenti in un raggio di 9 metri per 1d4 round. Questo è da considerare come un effetto di *polvere luccicante* con un tiro salvezza con CD 10 + livello dell'incantesimo che ha generato quel risultato.
56-85	L'incantesimo funziona normalmente.
86-95	L'incantesimo funziona normalmente, ma le componenti materiali non vengono consumate. L'incantesimo non viene eliminato dalla mente dell'incantatore. (In questo modo, uno slot per incantesimo o incantesimo preparato può essere usato di nuovo). Un oggetto non perde cariche che altrimenti sarebbero state spese, e l'uso non conta per i limiti d'uso di un oggetto o di una capacità magica.
96-100	L'incantesimo funziona con forza aumentata. I tiri salvezza contro l'incantesimo subiscono una penalità di -2. L'incantesimo è massimizzato come con il talento Incantesimi Massimizzati. Se l'incantesimo è già massimizzato, questo risultato non ha altri effetti.

SOPPRIMERE LA MAGIA SELVAGGIA

Attraverso l'esperienza guadagnata a caro prezzo, gli incantatori di Faerûn hanno trovato per caso un paio di metodi per affrontare una zona di magia selvaggia. L'uso di *dissolvi magie* ad area, se lanciato in una zona di magia selvaggia, fa sì che l'area coperta dall'incantesimo funzioni normalmente per 1d4 minuti. L'uso ad area di *dissolvere superiore* fa sì che la magia funzioni normalmente per 1d4x10 minuti. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* ripara definitivamente tutte le zone di magia selvaggia in un'area del raggio di 9 metri (o una porzione del raggio di 9 metri in una zona di magia

Mystra e la Trama

Aprite tre libri a caso che descrivono la magia e la tradizione magica di Faerûn, ed è facile che troviate tre descrizioni contrastanti delle origini e della vera natura della magia. Alcune di queste apparenti contraddizioni sono menzogne deliberate, inventate per limitare il dominio della magia agli esseri adeguatamente addestrati. Gran parte del resto nasce da strane idee o evidenti errori, spesso involontariamente tramandati da studiosi successivi.

Ascoltate ora la verità delle cose, per quanto bene la si possa capire. In parole povere, tutti i mondi e i pianeti conosciuti pullulano di energia onnipresente. Grandi o piccole, libere o legate da barriere o effetti magici (che sono essi stessi solo energie modellate e progettate per limitare o trattenere altre energie), queste ondate e dissipazioni di energia danno luce e vita e movimento a tutto. Sono la materia della vita stessa, e sarebbero presenti anche se tutte le cose viventi oggi e vissute un tempo su Toril fossero ridotte a nude rocce.

Ciò che alcuni chiamano magia e che i maghi chiamano Arte è il mezzo con cui alcuni esseri attingono a queste onnipresenti energie e le usano per creare effetti. Gli stregoni lo fanno istintivamente attraverso un dono innato e l'incredibile forza della loro personalità. I canti dei bardi risvegliano echi dei canti delle origini, la musica stessa della creazione. I maghi costruiscono processi, cioè incantesimi, che li rendono capaci di piegare la Trama al loro volere per fare ciò che desiderano. Il potere divino che infonde un chierico custode degli incantesimi della sua divinità può fare lo stesso, dando forma alla Trama attraverso il potere sacro (o sacrilego) concessogli.

Molti tipi di magia, come la magia delle rune, la magia d'ombra (da non confondere con la Trama d'Ombra), la magia delle gemme, la magia elementale, perfino l'antica alta magia degli elfi, sono stati menzionati negli anni, ma sono tutti diversi processi o sentieri verso lo stesso dominio delle energie naturali. Questa eterna, perennemente mutevole ragnatela di forze è nota come la Trama. Gli umani chiamano Mystra l'entità o consapevolezza legata alla Trama di Toril, e la venerano come loro dea della magia.

L'attuale Mystra è una donna mortale recentemente ascesa, che ha preso il posto di colei che la precedeva, ormai sfinita, durante il Periodo dei Disordini. Mystra esiste per dare la magia a tutte le creature e per controllarne l'uso. In tempi antichi, gli arcimaghi di Netheril ignorarono le direttive di Mystryl, la dea della magia di allora. Uno di loro, il mago Karsus il Pazzo, cercò di ottenere per sé la condizione divina lanciando potenti incantesimi che avrebbero distrutto la Trama di Toril. Mystryl si sacrificò per salvare la Trama. Colei che le successe, Mystra, stabilì che a nessun mortale sarebbe mai più stato permesso di possedere una tale terribile magia... e quel decreto è ancora in vigore oggi.

Mystra difende la Trama contro coloro abbastanza potenti o abbastanza incoscienti da danneggiarla ulteriormente. Finché il mondo non cambierà o i poteri divini stessi deporranno il fardello delle faccende umane, l'alta e pericolosa magia del passato rimane nascosta al sicuro sotto lo sguardo di Mystra.

selvaggia più ampia). Nessuno di questi incantesimi, tuttavia, può contrastare gli effetti di magia selvaggia causati da un *mythal*.

magia morta

In alcune zone di Toril, la Trama è del tutto assente. Da qualche parte è avvenuto uno strappo o un buco, e l'area in questione, a tutti gli effetti, non contiene alcuna magia. Come le rare zone di magia selvaggia, molte regioni di magia morta furono create durante il Periodo dei Disordini, e da allora sono svanite o si sono ritirate. Spesso le zone di magia morta persistono in posti dove un'estrema concentrazione di poteri magici è stata improvvisamente dissipata o distrutta, come ad esempio nelle vicinanze di un *mythal* frantumato, nel punto in cui si è rotto un artefatto, o sulla scena della morte di una divinità.

Individuare la magia morta

Gli incantatori e le creature con capacità magiche o soprannaturali si accorgono immediatamente di essere entrati in una zona di magia morta. Gli incantatori sono in sintonia con la Trama, e si sentono a disagio e nervosi in zone di magia morta. Un manipolatore della Trama può compiere un'azione equivalente al movimento per stabilire gli esatti confini di una zona di magia morta. Gli utenti della Trama d'Ombra non sono in sintonia con la Trama e non provano alcuna sensazione insolita nelle regioni di magia morta.

Qualsiasi incantatore, sia che usi la Trama o la Trama d'Ombra, può usare un incantesimo *individuazione del magico* per stabilire l'estensione di una zona di magia morta entro il raggio dell'incantesimo. Ovviamente, chi usa la Trama deve trovarsi al di fuori dell'area influenzata per utilizzare questa tattica.

Effetti della magia morta

Una zona di magia morta funziona sotto molti aspetti come un incantesimo *campo anti-magia*, con la differenza che non impedisce gli incantesimi o le capacità magiche di chi usa la Trama d'Ombra, e neppure interferisce con il funzionamento degli oggetti magici basati sulla Trama d'Ombra. Gli incantesimi di divinazione non possono rilevare quei soggetti che si trovano all'interno di zone di magia morta. Infine, non è possibile usare un effetto di teletrasporto per entrare o uscire da una zona di magia morta.

Un'area di magia morta non può essere riportata temporaneamente alle funzioni normali. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* ripara permanentemente tutte le zone di magia morta in un'area del raggio di 9 metri (o una porzione del raggio di 9 metri in una zona più grande di magia morta).

fuoco magico

Il fuoco magico è l'energia pura della Trama. Può essere manipolato in due modi. Mystra concede la capacità del fuoco d'argento ai suoi Eletti e a certi altri servitori favoriti. La capacità del fuoco magico (l'uso del vero fuoco magico) è decisamente il più potente di questi rari e preziosi talenti. È un dono concesso casualmente a solo un pugno di donne e uomini nel corso di una generazione.

Fuoco d'argento

Questa potente capacità soprannaturale è riservata agli Eletti di Mystra. Si manifesta come una bellissima fiamma bianco-argentea che circonda chi la usa e riempie l'area in cui viene proiettata, e può essere usata per diversi effetti. Può agire come un *anello di calore* o *anello di scudo mentale*, permette all'incantatore di respirare sott'acqua, o di bandire tutte le costrizioni magiche esterne su di lui come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *dissolvere superiore*. Tali effetti possono essere usati soltanto uno alla volta.

L'incantatore può utilizzare il fuoco d'argento per rivitalizzarsi, il che gli permette di sopravvivere e agire senza cibo o bevande fino a un periodo di sette giorni. (Questa funzione può essere usata solo una volta ogni dieci giorni). Una volta ogni 70 minuti, l'Eletto può scatenare il fuoco d'argento come un getto di fiamma. Il getto può coprire un'area ampia 1,5 metri e lunga fino a 21 metri, che infrange le barriere normali come un *fulmine* e supera automaticamente le barriere magiche e la resistenza agli incantesimi. Questo getto infligge 4d12 danni da fuoco (Riflessi dimezza, CD 23). In alternativa, il fuoco d'argento può essere scatenato in un cono di 21 metri, senza infliggere danni ma riportando permanentemente alla normalità le zone di magia morta all'interno del cono e dissolvendo (come un incantesimo di *dissolvere superiore*) qualsiasi effetto di *campo anti-magia* che viene in contatto con il cono. Questo effetto di cono richiede un grosso sforzo alla Trama, e Mystra ne scoraggia l'uso tranne che in caso di emergenza.

Tutti gli effetti funzionano come se lanciati da uno stregone di 20° livello.

Fuoco magico

Le persone dotate della capacità del fuoco magico possono compiere imprese straordinarie, dipendenti dalla loro abilità, dal talento e dalla quantità di energia magica che hanno dentro di sé in quel momento. In generale, il fuoco magico può essere usato per guarire, creare getti di fuoco distruttivo, o assorbire gli effetti magici con cui viene in contatto, anche se gli effetti esatti variano in base alle circostanze e a chi lo usa. Chi ha talento può lanciare getti multipli in una volta sola o addirittura volare grazie a questa capacità.

Chi usa il fuoco magico può preparare un'azione per assorbire gli incantesimi diretti su di lui come se l'incantatore stesso fosse una *verga di assorbimento*. Riceve un livello di energia di fuoco magico per ogni livello di incantesimo assorbito e può immagazzinare un numero di livelli di energia di fuoco magico pari al suo punteggio di Costituzione.

Come azione standard, l'incantatore può spendere questi livelli di

La storia del fuoco magico

A ragione o a torto, le leggende affermano che solo una persona per volta in tutto il Faerûn possa essere dotata del vero fuoco magico. Le voci dicono che oggi quella persona sia un'orfanella di nome Shandril Shessair, una sguattera di cucina proveniente da una taverna a Highmoon di Deepingdale.

Shandril possiede il fuoco magico, è vero, e centinaia di maghi le danno la caccia per questo: gli Zhentarim, gli abitanti del Thay, il Culto del Drago e gli indipendenti, che si massacrano a vicenda nella spietata ricerca del suo potere. Imparate questo, se anche non presterete ascolto a null'altro in questo libro: le leggende mentono.
Gli Eletti di Mystra usano un fuoco magico minore, se vogliono attingere a esso, e alcuni fra loro dominano il vero fuoco magico.

Un mago nascosto nei Regni di Confine possiede il vero fuoco magico, così come un crudele e arrogante nobile di Chessenta, e anche il mago R- ma ormai avete capito che cosa intendo.

Nell'antica Costa della Spada Settentrionale, il ranger Haelam Sunderstone indubbiamente possedeva il fuoco magico. Affrontò da solo un'orda di orchi che si riversava verso sud oltre il Boscofreddo... e li trasformò in tizzoni fumanti.

Potrei proseguire. E può farlo chiunque voglia trascorrere anni a studiare a Candlekeep come ho fatto io prima di decidere di rintanarmi in questa remota fortezza senza nome e ammantarmi di squallore e oscurità.

Perché ho speso la mia fortuna e la mia vista, e poi mi sono ritirata qui, a diventare brutta e curva e disseccata?

Perché? Ebbene, perché anch'io possiedo il vero fuoco magico, naturalmente. Venite a cercarmi, e vi polverizzerò, e poi distruggerò tutti i vostri discendenti, antenati, e il regno da cui venite, fino all'ultimo albero e pietra. Perché? Ebbene, è ciò che faccio abitualmente.

- Baerendra Riverhand, Saggia di Spandeliyon

energia di fuoco magico come un attacco di contatto a distanza (raggio massimo 120 metri), infliggendo 1d6 danni da fuoco magico per livello speso (Riflessi dimezza, CD 20). I danni da fuoco magico sono per metà danni da fuoco e per metà potere magico puro, proprio come i danni di un incantesimo *colpo infuocato* sono per metà fuoco e per metà energia divina. Le creature dotate di immunità, resistenza o protezione contro il fuoco applicano questi effetti alla metà dei danni.

Chi usa il fuoco magico può anche guarire un soggetto a contatto, ristorando 2 punti ferita per livello di energia di fuoco magico speso per lo scopo.

A differenza di molte capacità soprannaturali, il fuoco magico è influenzato dagli incantesimi e oggetti magici che interferiscono con le capacità magiche, come una *verga di assorbimento* o una *verga di negazione* (se puntata contro la manifestazione piuttosto che contro l'incantatore). Può essere intralciato o contrastato da *dissolvi magie*, e in teoria chi usa il fuoco magico potrebbe contrastare il fuoco magico di un altro. Tuttavia, il fuoco magico è una capacità soprannaturale e non provoca un attacco di opportunità quando viene usato, e non è neppure soggetto alla resistenza agli incantesimi.

Conoscenza segreta

Fin dai tempi in cui gli elfi, i nani, i giganti e i draghi dominavano un continente di Faerûn pieno di foreste inesplorate e zone selvagge inviolate, coloro in grado di manipolare la Trama hanno sempre cercato una comprensione più profonda, un maggior potere, e una conoscenza nascosta nella speranza di guadagnare un vantaggio sui loro nemici. Gli antichi imperi umani non erano diversi. Gli Imaskari dominarono la conoscenza dei *portali*, trasportando migliaia di schiavi indifesi da altri mondi per asservirli al loro arcano potere. I Netheresi studiarono l'arte di inventare meccanismi magici, creando meraviglie e terrori che dormono ancora sotto le sabbie dell'Anauroch. I Raumathari devastarono Faerûn per sempre, evocando orde di guerrieri orchi per servire nella loro guerra contro la vecchia Narfell e poi perdendo il controllo di tali guerrieri.

I maghi sognano scuole segrete di magia, sentieri di incantesimi resi possibili da una nuova comprensione dell'Arte, e studi proibiti che conducano a nuovi spaventosi poteri. Decine di sentieri verso il potere e la comprensione sono stati tentati e abbandonati, e nuove ricerche (alcune basate su studi meticolosi, altre ispirate da febbricitanti voli di orrore) svelano continuamente qualche nuovo metodo di incantamento arcano o producono incantesimi mai visti prima nel Faerûn.

Esistono numerose storie degli incantesimi leggendari della vecchia Netheril e dei reami perduti degli elfi, incantesimi il cui potere annichiliva quello del più potente *desiderio* oggi possibile. I maghi hanno scoperto i segreti di una Trama oscura libera dalle pastoie del potere di Mystra, i chierici e gli adepti creano potenti incantesimi con le rune, e i resti di antichi dweomer giacciono sparsi per la terra sotto forma di una rete di *portali* che crivella l'intreccio dello spazio.

La Trama d'Ombra

Nel corso della sua eterna guerra con la dea Selûne, la dea Shar creò la Trama d'Ombra in risposta a Selûne che aveva creato Mystra e dato origine alla Trama. Se la Trama è un ampio intreccio che permea la realtà, la Trama d'Ombra è lo schema formato dallo spazio negativo fra i fili della Trama. Essa fornisce un condotto e un metodo alternativo per lanciare incantesimi.

Shar, essendo la dea dei segreti, ha prevalentemente mantenuto per sé il segreto della Trama d'Ombra. Attraverso i millenni alcuni mortali, soprattutto i suoi servitori, hanno avuto il permesso di scoprire la Trama d'Ombra o l'hanno trovata per caso nelle loro ricerche.

I manipolatori della Trama d'Ombra godono di diversi vantaggi. Per prima cosa, non sono soggetti alle fratture nella Trama. Un effetto di Trama d'Ombra funziona normalmente in una zona di magia morta o di magia selvaggia (mentre invece, un *campo antimagia*, che blocca lo scorrere della magia, funziona regolarmente contro la magia della Trama d'Ombra, come anche la resistenza agli incantesimi). Gli abili manipolatori della Trama d'Ombra possono lanciare incantesimi che i manipolatori della Trama fanno molta fatica a percepire, contrastare o dissolvere.

I manipolatori della Trama d'Ombra sono anche soggetti ad alcuni svantaggi. Per prima cosa, Shar ha il pieno controllo della Trama d'Ombra e può isolare qualsiasi creatura da essa o annullarla completamente senza riceverne danni. Secondo, i segreti della Trama d'Ombra sono inquietanti e dannosi per la mente dei mortali. Senza aiuto da Shar, chi usa la Trama d'Ombra, poco alla volta, perde la ragione. Terzo, mentre la Trama serve altrettanto bene per qualsiasi tipo di incantesimo, la Trama d'Ombra funziona meglio per gli incantesimi che assorbono la vita od offuscano la mente e i sensi, non è adatta a incantesimi che manipolano l'energia o la materia, infine non può sostenere alcun incantesimo che produca luce. (Per i dettagli, vedi il talento Magia della Trama d'Ombra al Capitolo 1: "Personaggi").

Infine, più un mortale diventa familiare con i segreti della Trama d'Ombra, più si allontana dalla Trama. Un manipolatore esperto della Trama d'Ombra può eseguire incantesimi che gli utenti della Trama rilevano, dissolvono e contrastano con fatica, ma allo stesso modo l'utente della Trama d'Ombra è incapace di influenzare gli incantesimi eseguiti grazie alla Trama.

Oggetti magici della Trama d'Ombra

Gli oggetti magici creati da coloro che usano la Trama d'Ombra sono rari e pericolosi. Solo i chierici di Shar e i pochi devoti arcani di Shar sanno creare oggetti della Trama d'Ombra. Gli adepti d'ombra non alleati alla chiesa di Shar sono rari e così solitari che solo

Il Magister

Periodicamente, nel Faerûn, un mago viene designato da Mystra e Azuth come il Magister. Molti credono che questa carica sia abitualmente guadagnata tramite la competizione (sottraendola al Magister attuale in un duello di incantesimi spesso fatale). Questo titolo conferisce poteri speciali a chi lo detiene. Tuttavia lo mette anche in pericolo rendendolo il bersaglio di molti maghi ambiziosi e potenti in tutto il Faerûn.

Il Magister è il campione personale di Mystra. Questo non significa che il Magister combatta per Mystra, ma piuttosto che il titolo viene conferito per propagare l'influenza e il potere di Mystra rendendo la magia più disponibile a chiunque voglia cercare di conoscere i suoi segreti. I Magister spesso incoraggiano o insegnano ad altri maghi a sviluppare nuovi incantesimi, a migliorare quelli vecchi, e ad aumentare i loro stessi poteri magici come allievi o sfidanti del Magister.

Un Magister riceve poteri speciali e l'accesso a molti incantesimi sconosciuti ai normali maghi e incantatori. Quei maghi che vengono da terre competitive come Thay inevitabilmente vedono l'ascensione a Magister come il modo per diventare il mago più potente nel Faerûn. Bramano i poteri speciali del titolo, sperano di usarli per uccidere antichi nemici e potenziali rivali e per impadronirsi di qualsiasi magia interessi loro. La storia di violenza che circonda questo titolo riflette le ambizioni di tali maghi crudeli ed egoisti. Tuttavia, i Magister che si prefiggono di essere guidati da scopi più alti sono istruiti, persuasi e guidati personalmente dal dio Azuth, e ottengono il compito di diffondere la magia.

Per la maggior parte dei mortali di Faerûn, un Magister nel pieno delle sue funzioni è qualcuno che appare senza preavviso per far crescere la magia, dare un avvertimento, o scagliare un incantesimo o prevenirlo. Perché creare i Magister e farli comportare così? Come dice l'antica massima dei maghi: "Le vie degli dei sono misteriose, e la magia è il mistero più grande di tutti".

una manciata di oggetti magici vengono creati come oggetti della Trama d'Ombra.

Gli oggetti della Trama d'Ombra sono quasi identici a quelli creati dagli utenti della Trama, ma le differenze sono profonde.

Gli effetti magici generati dagli oggetti di Trama d'Ombra hanno gli stessi vantaggi e limitazioni che ha un incantatore della Trama d'Ombra. Gli effetti dalle scuole di Incantamento, Illusione e Necromanzia guadagnano un bonus di +1 alle CD dei tiri salvezza, e un bonus di +1 alle prove sul livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi. Gli stessi benefici sono applicati agli effetti basati sull'oscurità. Gli effetti dalle scuole di Invocazione e Trasmutazione hanno i loro livelli di incantamento ridotti di uno (sebbene i costi siano basati sul livello dell'incantatore originale). La riduzione del livello dell'incantatore influenza il raggio di azione, la durata, i danni prodotti dall'incantesimo e tutte le altre variabili dipendenti dal livello che l'effetto può avere. La CD sul tiro salvezza dell'effetto viene ridotta di -1 e le prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi subiscono una penalità di -1. La CD per dissolvere effetti di Invocazione o Trasmutazione da parte di un manipolatore della Trama d'Ombra è 11 + il livello ridotto dell'incantatore. In generale, i manipolatori della Trama d'Ombra non si preoccupano di creare oggetti che includono effetti di Invocazione o Trasmutazione.

Gli oggetti della Trama d'Ombra non possono generare effetti di incantesimi basati sulla luce.

Gli oggetti della Trama d'Ombra possono costituire un grave pericolo per gli utenti che non sono familiari con i misteri della Trama d'Ombra. Attivare un oggetto di Trama d'Ombra tramite compimento di incantesimi, attivazione di incantesimi o parola di comando infligge 1d4 danni temporanei di Saggezza a chi effettua il tentativo, a meno che questi non possieda il talento Magia della Trama d'Ombra. Un oggetto di Trama d'Ombra attivato ad uso infligge 1 danno temporaneo alla Saggezza ogni giorno la prima volta che viene usato, a meno che chi lo usa non possieda il talento Magia della Trama d'Ombra. Se l'oggetto funziona continuamente, il danno temporaneo alla Saggezza avviene al crepuscolo di ogni giorno o quando l'utente si toglie o mette via l'oggetto, a seconda di cosa si verifica prima.

Alta magia elfica

Nei tempi antichi, prima che la Trama prendesse la sua attuale forma, le regole della magia erano diverse. Molti esseri facevano esperimenti con potenti dweomer che producevano effetti più grandi e molto più potenti di quanto sia possibile oggi. Molti artefatti maggiori e minori risalgono a quei tempi.

Proprio allo stesso modo in cui è possibile trovare antichi artefatti sparsi per il Faerûn, è possibile trovare anche antichi ma potenti effetti magici che oggi ancora indugiano (e di solito funzionano erroneamente). Il più famoso di questi è il *mythal* di Myth Drannor (vedi la sezione sulla foresta di Cormanthor al Capitolo 4: "Geografia"). Un mythal è un'antica forma di magia elfica creata da un gruppo di incantatori che lavorano assieme per creare un effetto magico duraturo su un'ampia area. I mythal oggi ancora esistenti di solito cominciano a dar segni di cedimento, ma resistono ai tentativi di dissolverli. Possono produrre un gran numero di effetti bizzarri, inclusa la magia selvaggia (vedi sopra la sezione "Magia selvaggia"). L'esatta natura di tali effetti varia per ogni singolo *myhtal*.

Magia runica

Nelle nevose montagne del Nord i nani e i giganti hanno dimorato per innumerevoli anni come rivali e nemici, e delle loro imprese nelle terre degli umani giungono solo voci assai vaghe. I nani degli scudi hanno imparato a tracciare delle rune (simboli tracciati con cura, tratti dai caratteri segreti dell'alfabeto nanico) per custodire incantesimi di grande potenza.

Conoscere le rune

Per usare la magia delle rune, un personaggio deve imparare il talento Iscrivere Rune (vedi Capitolo 1: "Personaggi"). La magia delle rune è strettamente legata alle divinità dei nani e dei giganti ed è riservata agli incantatori divini. Alcuni studiosi della magia delle rune scelgono di abbandonare virtualmente la normale pratica della magia per concentrarsi sul mezzo da loro scelto, e diventano maestri delle rune di grande potere.

Tracciare le rune

Se si conosce il talento Iscrivere Rune, qualsiasi incantesimo divino che l'incantatore ha pronto al momento può invece essere lanciato sotto forma di runa. Una runa è uno scritto magico temporaneo, simile a una pergamena. Può essere attivata solo una volta prima che perda il suo potere magico, ma fino a quando non viene attivata, dura indefinitamente. Una runa scritta o dipinta su una superficie svanisce quando viene utilizzata, cancellata o dissolta. Una runa incisa in una superficie rimane dov'è come frammento di scrittura non magica anche dopo che la sua magia è stata utilizzata.

Tracciare una runa richiede 10 minuti più il tempo di lancio dell'incantesimo che va incluso in essa. Quando si crea una runa, si può stabilire il livello dell'incantatore, di un valore compreso fra il livello dell'incantatore minimo necessario a lanciare l'incantesimo in questione e il livello effettivo dell'incantatore. Quando si crea una runa, vanno effettuate tutte le scelte che si farebbero normalmente lanciando l'incantesimo.

L'incantatore deve fornire tutte le componenti materiali o focus richieste dall'incantesimo. Se lanciare l'incantesimo riduce il totale di PE dell'incantatore, questo prezzo viene pagato all'atto di cominciare la runa, in aggiunta al costo di PE per creare la runa stessa.

Tracciare una runa richiede una prova di Artigianato con CD 20 + il livello dell'incantesimo usato. Si usa una qualsiasi abilità di Artigianato che sia appropriata al compito di creare un simbolo scritto su una superficie (lavorazione dei metalli, calligrafia, tagliare pietre preziose, scolpire pietra, lavorazione del legno e così via). La runa viene dipinta, disegnata o incisa su una superficie e poi si esegue la prova. (I nani di solito incidono le loro rune nella pietra o nel metallo, per avvantaggiarsi della loro radicale affinità per tali materiali).

Se la prova fallisce, la runa viene considerata imperfetta e non può contenere l'incantesimo. L'atto di scrivere attiva l'incantesimo preparato, sia che la prova di Artigianato riesca o meno, e ciò rende l'incantesimo impossibile da lanciare fino a quando l'incantatore non ha riposato e ha riguadagnato gli incantesimi. Ovvero, l'incantesimo viene speso dagli incantesimi preparati al momento proprio come se fosse stato lanciato.

Un singolo oggetto di grandezza Media o inferiore può contenere una sola runa. Oggetti più grandi possono accogliere una runa per ogni 2,25 m^2 di superficie (un'area quadrata del lato di circa 1,5 metri). Le rune non possono essere scritte su una creatura. La runa ha un prezzo base equivalente al livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 100 mo (un incantesimo di livello 0 conta come 1/2 livello). L'incantatore deve spendere 1/25 del prezzo base in PE e consumare materiali grezzi per un costo pari a metà del prezzo base. Il valore di mercato di una runa è pari al prezzo base.

Attivare le rune

Chiunque tocchi la runa la attiva e diventa il bersaglio dell'incantesimo racchiuso in essa. Il creatore della runa può toccare con sicurezza la runa senza attivarla, oppure può attivarla deliberatamente, se così desidera (i maestri delle rune spesso portano con sé rune di guarigione o ristorazione a questo scopo). È la runa stessa che deve essere toccata per essere attivata, quindi un oggetto con sopra una runa può essere maneggiato con sicurezza, fintanto che si fa attenzione a non entrare in contatto con la runa vera e propria. Se l'incantesimo colpisce solo gli oggetti, allora deve essere un oggetto ad attivare la runa.

Come nel caso di un incantesimo *simbolo*, una runa non può essere messa su un'arma con l'intenzione di attivare la runa quando l'arma colpisce un nemico.

A differenza dell'incantesimo *glifo di interdizione*, l'incantesimo della runa non è nascosto in alcun modo, anzi è evidente a chiunque ispezioni l'oggetto che ospita la runa. Un incantesimo *lettura del magico* permette all'incantatore di identificare l'incantesimo contenuto in una runa con una prova riuscita di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo).

Disattivare le rune

Le rune possono essere disarmate o disattivate in vari modi. Un incantesimo *cancellare* che abbia successo disattiva una runa (CD 15 + il livello dell'incantatore). Toccare la runa per cancellarla non la attiva, a meno che l'incantesimo non fallisca.

Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato su una runa non attivata può dissolvere la sua magia se ha successo (CD 11 + il livello dell'incantatore). Le rune non attivate non sono soggette agli utilizzi ad area di *dissolvi magie*. Infine, un ladro può usare la sua abilità di Disattivare Congegni per disabilitare le rune (CD 25 + il livello dell'incantesimo), come qualsiasi trappola magica.

circoli magici

Alcuni degli incantesimi più potenti e spettacolari eseguiti in tutto il Faerûn vengono lanciati sotto forma di circoli magici. Il circolo magico è un tipo di incantamento collaborativo che permette all'incantatore che guida il circolo di aumentare significativamente il suo livello e raggiungere risultati altrimenti non disponibili ai singoli incantatori che compongono il circolo. I Maghi Rossi di Thay e le Streghe di Rashemen fanno uso frequente dei circoli magici. Nel Faerûn le voci su altri tipi di circoli magici abbondano.

Partecipazione

La capacità di partecipare ad un circolo magico richiede che il personaggio sia dotato di un particolare talento: Tatuaggio Focalizzato per un Mago Rosso oppure Ethran per una Strega di Rashemen.

Un incantatore, di solito il personaggio più potente o esperto presente, sta in piedi al centro del circolo e si pone come maestro del circolo. Una hathran deve essere almeno di 4° livello nella classe di prestigio delle hathran per essere una maestra del circolo. Un Mago Rosso non può essere maestro del circolo a meno che non sia un Mago Rosso di almeno 5° livello.

Per formare un circolo sono necessari un minimo di due partecipanti più il maestro del circolo. Fino a cinque partecipanti possono aiutare il maestro del circolo in un circolo standard, mentre un Mago Rosso di 15° livello può guidare un grande circolo, che ospita fino a nove partecipanti.

Tutti i partecipanti in un circolo devono stare a 3 metri dal maestro del circolo, che deve ergersi in piedi, al centro.

Poteri del circolo

Il primo scopo di un circolo magico è quello di conferire al maestro del circolo la forza degli altri partecipanti. Questo richiede 1 ora intera di concentrazione ininterrotta da parte di tutti i partecipanti e del maestro del circolo. Ogni partecipante lancia un qualsiasi singolo incantesimo preparato, che viene consumato dal circolo e non serve ad altro che ad essere speso. I livelli di incantesimo spesi dai partecipanti al circolo si sommano come livelli bonus del circolo. Ciascun livello bonus può essere usato per compiere i seguenti effetti:

- Aumentare il livello dell'incantatore del maestro del circolo di uno per ogni livello bonus speso (livello dell'incantatore massimo 40°).
- Aggiungere agli incantesimi preparati al momento dalla guida del circolo i talenti di metamagia Incantesimi Potenziati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Intensificati. Ciascun livello bonus conta come un livello di incantesimo addizionale richiesto dall'applicazione di un talento di metamagia a un incantesimo. Il maestro del circolo può aggiungere i talenti elencati a un incantesimo anche se non conosce il talento o se la loro aggiunta innalzerebbe il livello dell'incantesimo oltre al normale livello massimo di incantesimo a lui consentito (livello di incantesimo massimo 20°).
- Aumentare il livello del maestro del circolo di uno per le prove di livello (prove di dissolvere, prove di livello dell'incantatore e così via) per ogni livello bonus speso (livello massimo 40°).

Questi effetti durano 24 ore o finché non vengono spesi. I livelli bonus del circolo possono essere divisi come pare utile al maestro del circolo. Per esempio, il Mago Rosso Hauth Var è il maestro di un circolo in cui quattro partecipanti lanciano ciascuno un incantesimo di 2° livello. Hauth Var sceglie di usare tre livelli bonus di circolo per massimizzare il suo incantesimo *cono di freddo*, tre per aumentare il suo livello dell'incantatore dal 10° al 13° per quanto riguarda tutte le variabili basate sui livelli nei suoi incantesimi, e due per aggiungere un bonus di +2 a ogni prova di livello che debba fare. L'incantesimo massimizzato viene usato ogni volta che lancia il suo *cono di freddo*, e gli altri due effetti rimangono per le successive 24 ore. Molti Maghi Rossi di alto livello fungono da maestri di circoli quotidianamente, per attingere ai poteri magici dei loro apprendisti.

portali

I *portali* magici collegano numerosi luoghi in tutto Toril. Un *portale* è semplicemente un effetto di teletrasporto permanente che spedisce in tutta sicurezza chi lo usa in un posto predeterminato. Molti portali conducono da un luogo di Toril a un altro, ma alcuni portano ad altri piani o ad altri corpi celesti nei cieli di Toril.

Le qualità dei portali

Centinaia di arcimaghi, gran sacerdoti, circoli segreti, razze mostruose e cabale oscure hanno contribuito a creare la moltitudine di passaggi nascosti che attraversano il Faerûn. La magia di questo genere è insolitamente durevole, e spesso sopravvive per secoli o millenni dopo che i suoi creatori sono svaniti nei meandri del passato o nell'oscurità.

I portali hanno alcuni tratti e qualità comuni. Tutti i portali sono aree bidimensionali, di solito un circolo con un raggio ampio fino a 4,5 metri, ma a volte anche un quadrato, un rettangolo o un'altra forma. Il *portale* stesso è intangibile e invisibile.

I portali sono spesso a coppie o in rete. Un singolo *portale* costituisce un viaggio senza ritorno. Per poter ritornare ci deve essere a destinazione un *portale* simile. Alcuni portali sono in sintonia con diverse potenziali destinazioni, ciascuna dotata di un *portale* corrispondente, ma la maggior parte sono semplicemente porte a due vie fra un punto e un altro più lontano. Una volta creato, un *portale* non può essere spostato.

Individuare i portali

Un'arcata o una cornice di qualche genere di solito vengono posti ad indicare la posizione di un *portale*, in modo da poterlo trovare quando necessario, e per evitare che le creature ci finiscano dentro per sbaglio. *Individuazione del magico* può rilevare l'aura magica di un *portale*. Se il *portale* al momento è funzionante (pronto a trasportare creature), emana una forte aura. Se il portale non è al momento in grado di trasportare creature (di solito perché ha un numero limitato di usi, che al momento sono esauriti), ha un'aura debole. Forte o debole, un *portale* irradia sempre magia di trasmutazione.

L'incantesimo *analizzare portale* può rivelare ancora di più su un *portale*.

Utilizzo dei portali

Le creature che toccano o attraversano l'area del *portale* vengono istantaneamente teletrasportate nel luogo che il costruttore del *portale* ha specificato. (L'effetto di teletrasporto è simile a *teletrasporto senza errore* lanciato da un incantatore di 17° livello, con la differenza che è possibile anche il viaggio interplanare).Non è possibile mettere la testa in un *portale* per vedere cosa ci sia dall'altra parte. Un *portale* può solo trasportare creature le cui dimensioni sono adatte alle dimensioni fisiche del *portale*.

Se un oggetto solido blocca la destinazione, il *portale* non funziona. Tuttavia le creature non bloccano i portali. Se una creatura occupa già lo spazio dove conduce un *portale*, l'utente viene invece trasportato in un luogo adatto il più vicino possibile alla destinazione originale. Per luogo adatto si intende una superficie abbastanza forte per sostenere l'utente e abbastanza ampia per accoglierlo.

Gli oggetti incustoditi non possono passare attraverso un *portale*. Per esempio, un personaggio può trasportare tutte le frecce che vuole attraverso un *portale*, ma non può scagliare una freccia attraverso un *portale*. Un oggetto incustodito che colpisce un *portale* rimbalza semplicemente.

Questo portale attivo offre una visione di ciò che attende dall'altra parte

Illustrazione di Matt Milton

A meno che il costruttore non abbia stabilito dei limiti, qualsiasi numero di creature può passare attraverso un *portale* ad ogni round. Una creatura che usa un *portale* può portare con sé fino a 382,5 kg di equipaggiamento. In questo caso viene considerato equipaggiamento qualsiasi cosa una creatura porti o tocchi. Se due o più creature toccano lo stesso pezzo di equipaggiamento, tale oggetto viene conteggiato nei limiti di peso di entrambe le creature.

Portali a combinazione

I costruttori di portali spesso limitano l'accesso alle loro creazioni stabilendo condizioni per il loro uso. Le condizioni speciali per attivare un *portale* possono essere basate sul possesso di una *chiave del portale*, sul nome della creatura, l'identità o l'allineamento, ma altrimenti devono essere basate su azioni o qualità osservabili. I valori astratti come livello, classe, Dadi Vita o punti ferita non valgono.

Un *portale* a combinazione rimane attivo per 1 round intero. Qualsiasi creatura tocchi il *portale* attivato nello stesso round può a sua volta usare il *portale* anche se non ha la chiave.

Molte *chiavi di portali* sono oggetti rari e insoliti che la creatura che usa il *portale* deve avere con sé. Alcuni *portali* sono regolati per funzionare solo in un momento particolare, come all'alba, al tramonto, con la luna piena, o a mezzanotte. Anche un incantesimo può essere la chiave di un *portale*, nonché l'incanalamento di energia positiva o negativa. Quando il *portale* è il bersaglio dell'incantesimo specificato o si trova all'interno dell'area dell'incantesimo o è toccato dal suo effetto, l'incantesimo viene assorbito e il *portale* viene attivato. Qualsiasi forma dell'incantesimo funziona per attivare il *portale*, inclusi gli effetti magici delle creature, gli oggetti magici e gli incantesimi delle pergamene.

Sigillare i portali

Un *portale* non può essere distrutto con mezzi fisici o con effetti di incantesimo che distruggono gli oggetti (come *disintegrazione*). Un uso mirato di *dissolvi magie* (CD 27) fa sì che un *portale* diventi inattivo per 1d4 round. *Disgiunzione di Mordenkainen* distrugge un *portale*, a meno che esso non superi un tiro salvezza sulla Volontà (il bonus del tiro salvezza sulla Volontà di un *portale* è +10). L'incantesimo *sigilla portale* (descritto oltre in questo capitolo) chiude un *portale* e ne impedisce l'uso.

portali insoliti

Le cose non sono mai del tutto sicure nelle molte terre di Faerûn, e i portali non sono sempre affidabili. I creatori di portali hanno creato, intenzionalmente o per disgrazia, alcuni portali dotati di molte caratteristiche insidiose e pericolose.

Portali casuali

Questi *portali* possono essere attivati solo in momenti casuali. Possono o non possono richiedere una chiave per l'attivazione nel momento in cui entrano in funzione. Uno schema casuale abbastanza comune è un *portale* che funziona fino a quando 1d6+6 creature lo usano, poi si chiude per 1d6 giorni. Sono possibili altri schemi.

Portali variabili

Questi *portali* sono estremamente rischiosi per coloro che non sono familiari con le loro bizzarrie. Le creature che usano questi *portali* sono trasportate in una qualsiasi fra diverse locazioni preselezionate. La sequenza di destinazione può seguire uno schema fisso oppure può essere casuale.

Alcuni *portali* variabili hanno chiavi che permettono agli utenti di scegliere una destinazione specifica servita dal *portale*. Altri funzionano trasportando gli utenti a un luogo predefinito (una segreta senza uscita, le viscere di un vulcano, o qualche piano esterno particolarmente ostile) *a meno che* l'utente non usi la chiave giusta.

Portali per sole creature

Questi *portali* trasportano solo le creature che li usano, non gli abiti e l'equipaggiamento. Tali *portali* vengono spesso usati come difesa

per rendere gli intrusi vulnerabili dopo che hanno usato il *portale*. Una variazione rara e più difficile di questo tipo di *portale* trasporta le creature in una zona e l'equipaggiamento in un'altra.

PORTALI MALFUNZIONANTI

I tipi di *portali* insoliti sopradescritti sono generalmente stati creati attraverso attenti sforzi dei loro creatori. I *portali* malfunzionanti, d'altro canto, sono quasi sempre non voluti.

Attraverso i secoli, forze prodigiose hanno sconvolto Toril, influenzando profondamente la magia. A causa di decenni (o secoli, o millenni) di consumo della magia o a causa del potere delle forze cataclismiche a cui sono stati esposti, molti antichi dweomer sono andati lentamente degenerando. I *portali* non fanno eccezione.

Un *portale* malfunzionante ha di solito almeno cento anni, ma molti sono assai più vecchi. Usarne uno può dare molti risultati diversi. Si tira un dado una volta secondo la Tabella 2-2: "Malfunzionamento dei portali" ogni volta che viene attivato un *portale* malfunzionante. Se tale *portale* funziona continuamente, l'effetto indicato dura 1d10 round, e chiunque usi il *portale* in quel periodo è soggetto all'effetto.

TABELLA 2-2: MALFUNZIONAMENTO DEI PORTALI

d%	Effetto
01-05	Il *portale* non funziona, ma assorbe parte del potere magico dall'utente nel tentativo di ricaricarsi. L'utente è influenzato come se fosse stato colpito dall'effetto mirato di dissolvimento di un incantesimo di *dissolvere superiore*, lanciato al 17° livello.
06-10	Il *portale* non funziona, ma assorbe parte del potere magico dagli oggetti dell'utente nel tentativo di caricarsi. Un numero casuale di oggetti (1d10) sono colpiti da un effetto simile a un *dissolvere superiore* mirato, lanciato al 17° livello. Usare la Tabella 10-1: "Oggetti influenzati da attacchi magici", pagina 150 del *Manuale del Giocatore*, per determinare quali oggetti vengono colpiti. Una dissoluzione riuscita sopprime gli oggetti magici permanenti per 1d4 round. Gli oggetti a cariche o ad uso limitato perdono 1d4 cariche o usi come se fossero stati usati senza effetto e sono soppressi per lo stesso numero di round (se ancora magici).
11-20	Il *portale* non funziona. L'utente viene scagliato via come colpito dalla spinta violenta di un incantesimo *telecinesi* lanciato al 17° livello. L'utente può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) per negare l'effetto e subisce 1d6 danni se viene scagliato contro una superficie solida.
21-25	Il *portale* non funziona. Invece, un'ondata di energia negativa (50%) o positiva (50%) si propaga dal *portale* in un raggio di 9 metri. L'energia negativa agisce esattamente come un incantesimo *infliggi ferite gravi* lanciato al 17° livello (3d8+15 danni, Volontà dimezza, CD 14). L'energia positiva agisce esattamente come un incantesimo di *cura ferite gravi* lanciato al 17° livello.
26-40	Il *portale* funziona, ma manda l'utente alla destinazione sbagliata. Per determinare dove finisce l'utente, usare la tavola nella descrizione degli incantesimi *teletrasporto* (pagina 273 del *Manuale del Giocatore*) e tirare 1d20+80 consultando il risultato della "falsa destinazione".
41-50	Non succede nulla. Il *portale* non funziona.
51-100	Il *portale* funziona normalmente.

costruire un portale

Qualsiasi personaggio che sia almeno di 17° livello può costruire un *portale*, se conosce il talento Creare Portale e l'incantesimo *cerchio di teletrasporto* o *portale*. Il *portale* può condurre in qualsiasi luogo che il costruttore abbia personalmente visitato almeno una volta. Il *portale* fallisce se il costruttore sceglie una destinazione che non può accoglierlo senza rischi (come all'interno di un oggetto solido o sospeso in aria). Il *portale* fallisce anche se la destinazione è un luogo dove il viaggio astrale è bloccato (vedere la descrizione dell'incantesimo *teletrasporto*).

Costo base: Il costruttore deve spendere 50.000 mo in materiali grezzi per creare un singolo *portale* continuamente attivo verso una direzione, che copra un'area del raggio di 3 metri (circa 28 m^2). Il valore di mercato di un *portale* è il doppio del suo costo in materiali grezzi. Produrre un *portale* richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato, e 1/25 del prezzo di mercato in PE (cento giorni e 4.000 PE per un *portale* di base).

Il costruttore può creare un secondo *portale* al punto di destinazione, rendendolo un *portale* a due vie, per la metà del prezzo (25.000 mo, cinquanta giorni, 2.000 PE).

Portali più piccoli o più grandi: Un *portale* può essere creato con le dimensioni minime di 0,09 m^2 (circa un raggio di 15 cm), ma questo non riduce il costo. Il *portale* più piccolo utilizzabile da una creatura di taglia Media è di 1,08 m^2 (approssimativamente un raggio di 60 cm). Le creature Piccole possono usare *portali* fino a 0,63 m^2 (un raggio di 45 cm), e le creature Minuscole possono passare per *portali* di 0,18 m^2 (un raggio di 25 cm). Le creature Minute e Piccolissime sono le uniche creature che possono passare per un *portale* di 0,09 m^2.

Portali più grandi aggiungono il 100% al prezzo base per ogni 27 m^2 addizionali di area o frazioni di 27 m^2. Le creature Grandi ed Enormi possono passare attraverso un *portale* standard, ma le creature Mastodontiche e Colossali generalmente hanno bisogno di *portali* di dimensioni doppie o triple.

Proprietà speciali: Alcune proprietà speciali innalzano significativamente il costo della creazione di un *portale*.

Portale a combinazione: I *portali* a combinazione possono essere creati senza costi aggiuntivi. La chiave deve essere designata durante la creazione dell'oggetto e non può essere cambiata in seguito.

Portali casuali: I *portali* casuali possono essere creati senza costi aggiuntivi. Le condizioni devono essere stabilite durante la creazione del *portale* e non possono essere cambiate in seguito.

Portali variabili: I *portali* variabili aggiungono 25% al prezzo base per ogni ulteriore destinazione dopo la prima inclusa nell'oggetto. Per esempio, la creazione di un *portale* continuamente attivo con due destinazioni variabili costa 62.500 mo. La creazione di un *portale* continuamente attivo con tre destinazioni variabili costa 75.000 mo.

Portali per sole creature: I *portali* per sole creature costano il doppio dei *portali* standard. Se il *portale* spedisce le proprietà della creatura in un posto diverso dalla destinazione dell'utente, è considerato un *portale* variabile con una destinazione extra.

Uso limitato: I prezzi e i tempi di costruzione indicati più sopra sono per i *portali* che operano costantemente, trasportando chiunque passi attraverso di essi in qualunque momento. Se il *portale* può essere usato solo quattro volte al giorno o di meno, i costi base sono ridotti.

I materiali e il costo in PE di un *portale* a tempo limitato sono basati sul numero di usi permessi. Il costo dei materiali è 10.000 mo x gli usi quotidiani del *portale*, e il costo in punti esperienza è 800 PE x gli usi quotidiani del *portale*. (Il secondo *portale* in una coppia a due vie costa la metà della somma). Il valore di mercato è il doppio del costo dei materiali. Il tempo di costruzione è un giorno per 1.000 mo di valore di mercato.

Un *portale* utilizzabile cinque volte al giorno o più costa quanto un *portale* continuamente attivo. I *portali* utilizzabili meno di una volta al giorno possono essere creati tramite l'apposita frazione. Per esempio, un *portale* utilizzabile una volta ogni quattro giorni in effetti ha 1/4 usi al giorno, costa 2.500 mo in materiali, e 200 PE. Il costo minimo di un *portale* a uso limitato è 1.000 mo e 80 PE per un *portale* utilizzabile una volta ogni dieci giorni. (Il costruttore del *portale* può scegliere di far sì che il *portale* operi anche meno spesso, una volta all'anno per esempio, ma questo non riduce ulteriormente il costo o la spesa in PE).

Ogni attivazione di un *portale* a uso limitato dura 1 round. Una volta attivato, un *portale* a uso limitato può trasportare tante creature quante possono toccarlo in quel round.

Incantesimi di Faerûn

Quasi ogni fede di Faerûn custodisce incantesimi divini segreti, nonché preghiere e invocazioni note solo ai chierici iniziati. Centinaia di maghi reclusi e circoli sinistri creano in continuazione nuovi incantesimi arcani, alla ricerca di una comprensione più pura dell'Arte o una semplice arma che altri incantatori non possiedono. I templi di divinità cadute e le rovine di antiche città nascondono pergamene di potenti e pericolosi incantesimi, dimenticati dai chierici e maghi minori che popolano oggi il Faerûn.

Gli incantesimi e i domini descritti nel *Manuale del Giocatore* formano la conoscenza comune dei bardi, dei chierici, dei druidi, dei paladini, dei ranger, degli stregoni e dei maghi di Faerûn. Qualsiasi personaggio può acquisire tali incantesimi nel modo usuale. I domini e gli incantesimi qui descritti rappresentano i segreti e la speciale conoscenza disponibile a certi gruppi e individui, più alcuni incantesimi di Faerûn che sono diventati dominio comune fra gli incantatori del paese.

Domini dei chierici

In aggiunta ai domini descritti nel *Manuale del Giocatore*, le varie divinità di Faerûn permettono ai chierici di scegliere fra gli ulteriori domini presentati qui. Questi nuovi domini seguono tutte le regole presentate per i domini nella descrizione della classe dei chierici nel *Manuale del Giocatore*. Un chierico sceglie due domini qualsiasi relativi alla sua divinità (vedi Capitolo 5: "Divinità").

Nelle descrizioni che seguono vengono forniti i poteri concessi e le liste di incantesimi per i domini presentati in questo libro. Se manca la descrizione di un dominio, di alcuni poteri concessi o incantesimi, consultare il *Manuale del Giocatore* per tale informazione. Nell'elenco degli incantesimi di dominio, il simbolo (†) che precede il nome di un incantesimo significa che l'incantesimo è descritto in questo libro.

Dominio dell'Acqua

Divinità: Auril, Deep Sashelas, Eldath, Isis, Istishia, Sebek, Silvanus, Umberlee.

Dominio Animale

Divinità: Aerdrie Faenya, Baervan Wildwanderer, Chauntea, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Sebek, Shiallia, Silvanus, Thard Harr, Ulutiu, Uthgar.

Dominio dell'Aria

Divinità: Aerdrie Faenya, Akadi, Auril, Set, Shaundakul, Sheela Peryroyl, Valkur.

Dominio dell'Artigianato

Divinità: Callarduran Smoothhands, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Flandal Steelskin, Garl Glittergold, Geb, Gond, Laduguer, Moradin, Thoth.

Poteri concessi: L'incantatore lancia incantesimi di creazione a livello dell'incantatore +1 e guadagna Abilità Focalizzata (un bonus di +2) in una abilità di Artigianato di sua scelta.

Incantesimi del dominio dell'Artigianato

1 Animare corde
2 Scolpire legno
3 Scolpire pietra
4 Creazione minore
5 Muro di pietra
6 †Macchina fantastica
7 Creazione maggiore
8 Gabbia di forza
9 †Macchina fantastica superiore

Dominio del Bene

Divinità: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoreen, Baervan Wildwanderer, Baravar Cloakshadow, Berronar Truesilver, Chauntea, Clangeddin, Corellon Larethian, Cyrrollalee, Deep Sashelas, Deneir, Dugmaren Brightmantle, Eilistraee, Eldath, Flandal Steelskin, Gaerdal Ironhand, Garl Glittergold, Gorm Gulthyn, Gwaeron Windstrom, Haela Brightaxe, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Re, Ilmater, Isis, Labelas Enoreth, Lathander, Lliira, Lurue, Marthammor Duin, Mielikki, Milil, Moradin, Mystra, Nephthys, Nobanion, Osiris, Rillifane Rallathil, Segojan Earthcaller, Sehanine Moonbow, Selûne, Sharess, Sharindlar, Shiallia, Solonor Thelandira, Sune, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

Dominio del Caos

Divinità: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Bahgtru, Beshaba, Corellon Larethian, Cyric, Deep Sashelas, Dugmaren Brightmantle, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Finder Wyvernspur, Garagos, Ghaunadaur, Gruumsh, Haela Brightaxe, Hanali Celanil, Kiaransalee, Labelas Enoreth, Lliira, Lolth, Lurue, Malar, Nephthys, Rillifane Rallathil, Sehanine Moonbow, Selûne, Selvetarm, Sharess, Shargaas, Sharindlar, Shaundakul, Shevarash, Solonor Thelandira, Sune, Talona, Talos, Tempus, Thard Harr, Tymora, Umberlee, Urdlen, Uthgar, Valkur, Vhaeraun.

Dominio del Castigo

Divinità: Hoar, Horus-Re, Kiaransalee, Loviatar, Osiris, Shevarash, Tyr, Uthgar.

Poteri concessi: Se l'incantatore è stato ferito da qualcuno in combattimento, può colpire per vendicarsi con un'arma da mischia o a distanza contro quell'individuo nella successiva azione. Se questo attacco va a segno, l'incantatore infligge il massimo dei danni. Può usare questa capacità soprannaturale una volta al giorno.

Incantesimi del dominio del Castigo

1 Scudo della fede
2 Resistenza fisica
3 Parlare con i morti
4 Scudo di fuoco
5 Sigillo di giustizia
6 Esilio
7 Riflettere incantesimo
8 Rivela locazioni
9 Tempesta di vendetta

Dominio delle Caverne

Divinità: Callarduran Smoothhands, Dumathoin, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Earthcaller, Shar.

Poteri concessi: L'incantatore guadagna la capacità nanica di esperto minatore. Se la possiede già, il bonus razziale di esperto minatore aumenta da +2 a +4 nelle prove per notare lavori in pietra insoliti.

Incantesimi del dominio delle Caverne

1 Individuazione delle porte segrete
2 Oscurità
3 Fondersi nella pietra
4 Riparo sicuro di Leomund
5 Passapareti
6 Scopri il percorso
7 †Fauci di pietra
8 Terremoto
9 Imprigionare

Dominio dello Charme

Divinità: Eilistraee, Finder Wyvernspur, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sune.

Poteri concessi: L'incantatore può potenziare il suo Carisma di 4 punti una volta al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. L'aumento di Carisma dura 1 minuto.

Incantesimi del dominio dello Charme

1 Charme
2 Calmare emozioni
3 Suggestione
4 Emozione
5 Charme sui mostri
6 Costrizione/Cerca
7 Demenza
8 Esigere
9 Dominare mostri

Dominio del Commercio

Divinità: Abbathor, Nephthys, Shaundakul, Vergadain, Waukeen.

Poteri concessi: L'incantatore può usare *individuazione dei pensieri* una volta al giorno come capacità magica, che influenza un bersaglio e dura un numero di minuti pari al bonus di Carisma dell'incantatore. Attivare questo potere è un'azione gratuita.

Incantesimi del dominio del Commercio

1 Messaggio
2 †Gemma esplosiva
3 †Splendore dell'aquila
4 Inviare
5 Fabbricare
6 Visione del vero
7 Reggia meravigliosa di Mordenkainen
8 Vuoto mentale
9 Rivela locazioni

DOMINIO DELLA CONOSCENZA

Divinità: Angharradh, Azuth, Deep Sashelas, Deneir, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Gond, Gwaeron Windstrom, Labelas Enoreth, Milil, Mystra, Oghma, Savras, Sehanine Moonbow, Shar, Siamorphe, Thoth, Tyr, Waukeen.

DOMINIO DELLA DISTRUZIONE

Divinità: Bane, Cyric, Garagos, Ilneval, Istishia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlee, Yultrus.

DOMINIO DEI DROW

Divinità: Eilistraee, Ghaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.

Poteri concessi: Talento Riflessi Fulminei gratuito.

Incantesimi del dominio dei Drow

1 †Mantello di potere oscuro
2 Chiaroudienza /chiaroveggenza
3 Suggestione
4 Rivela bugie
5 †Forma di ragno
6 Dissolvere superiore
7 Parola del caos
8 Alleato planare superiore
9 Portale

DOMINIO DEGLI ELFI

Divinità: Aerdrie Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Deep Sashelas, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Moonbow, Shevarash, Solonor Thelandira.

Poteri concessi: Talento Tiro Ravvicinato gratuito.

Incantesimi del dominio degli Elfi

1 Colpo accurato
2 Grazia felina
3 Calappio
4 Traslazione arborea
5 Comunione con la natura
6 Scopri il percorso
7 Querciaviva
8 Esplosione solare
9 Antipatia

DOMINIO DELLA FAMIGLIA

Divinità: Berronar Truesilver, Cyrrollalee, Eldath, Hathor, Isis, Lliira, Luthic, Yondalla.

Poteri concessi: Come azione gratuita, l'incantatore può fornire ad un numero di creature pari al suo modificatore di Carisma (minimo una creatura) un bonus di schivare +4 alla CA. Questa capacità soprannaturale dura 1 round per livello. Una creatura colpita perde questa protezione se si allontana di più di 3 metri dall'incantatore. L'incantatore può influenzare se stesso con questa capacità.

Incantesimi del dominio della Famiglia

1 Benedizione
2 Scudo su altri
3 Mano in aiuto
4 Infondere capacità magiche
5 Legame telepatico di Rary
6 Banchetto degli eroi
7 Rifugio
8 Protezione dagli incantesimi
9 Sfera prismatica

DOMINIO DELLE FANGHIGLIE

Divinità: Ghaunadaur.

Poteri concessi: Intimorire o comandare le melme come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a tre + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio delle Fanghiglie

1 Unto
2 Freccia acida di Melf
3 Veleno
4 Stretta corrosiva
5 Tentacoli neri di Evard
6 Trasmutare roccia in fango
7 Distruzione
8 Parola del potere, accecare
9 Implosione

DOMINIO DEL FATO

Divinità: Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.

Poteri concessi: L'incantatore guadagna la capacità schivare prodigioso di un ladro di 3° livello. Se ha un'altra classe che dà la capacità schivare prodigioso, deve considerare il suo livello in quella classe incrementato di tre livelli per determinare il totale della sua capacità schivare prodigioso.

Incantesimi del dominio del Fato

1 Colpo accurato
2 Presagio
3 Scagliare maledizione
4 Status
5 Sigillo di giustizia
6 Costrizione/Cerca
7 Visione
8 Vuoto mentale
9 Previsione

DOMINIO DELLA FORTUNA

Divinità: Abbathor, Beshaba, Brandobaris, Erevan Ilesere, Haela Brightaxe, Mask, Oghma, Tymora, Vergadain.

DOMINIO DELLA FORZA

Divinità: Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Helm, Ilmater, Lathander, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Ulutiu, Uthgar.

DOMINIO DEL FUOCO

Divinità: Gond, Kossuth, Talos.

DOMINIO DEGLI GNOMI

Divinità: Baervan Wildwanderer, Baravar Cloakshadow, Callarduran Smoothhands, Flandal Steelskin, Gaerdal Ironhand, Garl Glittergold, Segojan Earthcollar, Urdlen.

Poteri concessi: L'incantatore lancia tutti gli incantesimi di illusione a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio degli Gnomi

1 Immagine silenziosa
2 †Gemma esplosiva
3 Immagine minore
4 Creazione minore
5 Terreno illusorio
6 †Macchina fantastica
7 Schermo
8 Danza irresistibile di Otto
9 Evoca alleato naturale (solo elementali della terra o animali)

DOMINIO DELLA GUARIGIONE

Divinità: Berronar Truesilver, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

DOMINIO DELLA GUERRA

Divinità: Anhur, Arvoreen, Cavaliere Rosso, Clangeddin, Corellon Larethian, Deep Duerra, Gaerdal Ironhand, Garagos, Gorm Gulthyn, Gruumsh, Haela Brightaxe, Ilneval, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

DOMINIO DEGLI HALFLING

Divinità: Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollalee, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Poteri concessi: L'incantatore guadagna la capacità di aggiungere il suo modificatore di Carisma alle sue prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare. Questa capacità straordinaria è un'azione gratuita che dura 10 minuti. Può essere usata una volta al giorno.

Incantesimi del dominio degli Halfling

1 Pietra magica
2 Grazia felina
3 Veste magica
4 Libertà di movimento
5 Seguglio fedele di Mordenkainen
6 Muovere il terreno
7 Camminare nelle ombre
8 Parola del ritiro
9 Previsione

DOMINIO DELLE ILLUSIONI

Divinità: Akadi, Azuth, Baravar Cloakshadow, Cyrie, Mystra, Sehanine Moonbow.

Poteri concessi: L'incantatore lancia tutti gli incantesimi di illusione a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio delle Illusioni

1 Immagine silenziosa
2 Immagine minore
3 Distorsione
4 Allucinazione mortale
5 Immagine persistente
6 Fuorviare
7 Immagine proiettata
8 Schermo
9 Fatale

Dominio degli Incantesimi

Divinità: Azuth, Mystra, Savras, Thoth.
Poteri concessi: L'incantatore riceve un bonus di +2 alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica.

Incantesimi del dominio degli Incantesimi

1 Armatura magica
2 Silenzio
3 †Qualsiasi incantesimo
4 Potenziatore mnemonico di Rary
5 Spezzare incantamento
6 †Qualsiasi incantesimo superiore
7 Desiderio limitato
8 Campo anti-magia
9 Disgiunzione di Mordenkainen

Dominio dell'Inganno

Divinità: Abbathor, Akadi, Baravar Cloakshadow, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ilesere, Gargauth, Garl Glittergold, Lolth, Mask, Oghma, Sharess, Shargaas, Vergadain, Vhaeraun.

Dominio della Legge

Divinità: Arvoreen, Azuth, Bane, Berronar Truesilver, Cavaliere Rosso, Clangeddin, Cyrrollalee, Deep Duerra, Gaerdal Ironhand, Gargauth, Garl Glittergold, Gorm Gulthyn, Helm, Hoar, Horus-Re, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Osiris, Savras, Set, Siamorphe, Tiamat, Torm, Tyr, Ulutiu, Urogalan, Yondalla.

Dominio della Luna

Divinità: Eilistraee, Hathor, Malar, Sehanine Moonbow, Selûne, Sharindlar.
Poteri concessi: Scacciare o distruggere licantropi come un chierico buono scaccia o distrugge i non morti. L'incantatore può usare questa capacità un numero totale di volte per giorno pari a tre + il suo modificatore di Carisma.

Incantesimi del dominio della Luna

1 Luminescenza
2 †Bagliore lunare
3 †Lama lunare
4 Emozione
5 †Sentiero lunare
6 Immagine permanente
7 Demenza
8 Forme animali
9 †Fuoco lunare

Dominio della Magia

Divinità: Azuth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Isis, Laduguer, Mystra, Savras, Set, Thoth, Velsharoon.

Dominio del Male

Divinità: Abbathor, Auril, Bahgtru, Bane, Beshaba, Cyric, Deep Duerra, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Mask, Sebek, Selvetarm, Set, Shar, Shargaas, Talona, Talos, Tiamat, Umberlee, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtrus.

Dominio del Mentalismo

Divinità: Deep Duerra
Poteri concessi: L'incantatore può generare un'interdizione mentale, una capacità magica per dare a un soggetto toccato un bonus di resistenza al suo successivo tiro salvezza sulla Volontà pari al livello dell'incantatore +2. Attivare questo potere costituisce un'azione standard. L'interdizione mentale è un effetto di abiurazione con una durata di 1 ora, utilizzabile una volta al giorno.

Incantesimi del dominio del Mentalismo

1 Azione casuale
2 Individuazione dei pensieri
3 Chiaroudienza/chiaroveggenza
4 Modificare memoria
5 Nebbia mentale
6 Legame telepatico di Rary
7 Antipatia
8 Vuoto mentale
9 Proiezione astrale

Dominio dei Metalli

Divinità: Dumathoin, Flandal Steelskin, Gond, Grumbar, Laduguer.
Poteri concessi: Una Competenza nelle Armi da Guerra o Esotiche gratuita e Arma Focalizzata su un martello a scelta.

Incantesimi del dominio dei Metalli

1 Arma magica
2 Riscaldare il metallo
3 Estremità affilata
4 Stretta corrosiva
5 Muro di ferro
6 Barriera di lame
7 Trasmutare metallo in legno
8 Corpo di ferro
9 Respingere metallo o pietra

Dominio della Morte

Divinità: Jergal, Kelemvor, Osiris, Urogalan, Velsharoon, Yurtrus.

Dominio dei Nani

Divinità: Abbathor, Berronar Truesilver, Clangeddin, Deep Duerra, Dugmaren Brightmantle, Dumathoyn, Gorm Gulthyn, Haela Brightaxe, Laduguer, Marthammor Duin, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Vergadain.
Poteri concessi: Talento Tempra Possente gratuito.

Incantesimi del dominio dei Nani

1 Arma magica
2 Resistenza fisica
3 Glifo di interdizione
4 Arma magica superiore
5 Fabbricare
6 Pietre parlanti
7 Dettame
8 Protezione dagli incantesimi
9 Sciame elementale (solo incantesimi di terra)

Dominio della Nobiltà

Divinità: Cavaliere Rosso, Horus-Re, Lathander, Milil, Nobanion, Siamorphe.
Poteri concessi: L'incantatore ha la capacità magica di ispirare gli alleati, impartendo loro un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, tiri per colpire, prove di caratteristica, prove di abilità e ai tiri di danni delle armi. Gli alleati devono essere in grado di sentire l'incantatore parlare per 1 round. Usare questa capacità costituisce un'azione standard. L'effetto dura un numero di round pari al bonus di Carisma dell'incantatore e può essere usato una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Nobiltà

1 Favore divino
2 Estasiare
3 Veste magica
4 Rivela bugie
5 Comando superiore
6 Costrizione/Cerca
7 Repulsione
8 Esigere
9 Tempesta di vendetta

Dominio della Non Morte

Divinità: Kiaransalee, Velsharoon.
Poteri concessi: Talento Scacciare Extra gratuito.

Incantesimi del dominio della Non Morte

1 Individuazione dei non morti
2 Dissacrare
3 Animare morti
4 Interdizione alla morte
5 Cerchio di devastazione
6 Creare non morti
7 Controllare non morti
8 Creare non morti superiori
9 Risucchio di energia

Dominio dell'Oceano

Divinità: Deep Sashelas, Istishia, Ulutiu, Umberlee, Valkur.
Poteri concessi: L'incantatore ha la capacità soprannaturale di respirare come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *respirare sott'acqua*, fino a 10 round per livello. Questo effetto si verifica automaticamente non appena è necessario, dura fino a quando non si esaurisce o non è più necessario, e può operare diverse volte al giorno (fino al limite totale di round giornalieri).

Incantesimi del dominio dell'Oceano

1 Contrastare elementi
2 Suono dirompente
3 Respirare sott'acqua
4 Libertà di movimento
5 Muro di ghiaccio
6 Sfera congelante di Otiluke
7 †Soffio d'acqua
8 †Maelstrom
9 Sciame elementale (lanciato solo come incantesimo d'acqua)

Dominio dell'Odio

Divinità: Bane, Ghaunadaur, Gruumsh, Set, Urdlen.
Poteri concessi: Una volta al giorno, come azione gratuita, l'incantatore sceglie un avversario e guadagna contro di lui un bonus profano di +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alla Classe Armatura. Questa capacità soprannaturale dura 1 minuto.

Incantesimi del dominio dell'Odio

1 Devastazione
2 Spaventare
3 Scagliare maledizione
4 Emozione (solo effetto di odio)
5 Giusto potere
6 Proibizione
7 Blasfemia
8 Antipatia
9 Lamento della banshee

Dominio degli Orchi

Divinità: Bahgtru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtrus.
Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere di punire, la capacità soprannaturale di effettuare un singolo attacco in mischia con un bonus ai danni pari al suo livello da chierico (se colpisce). L'incantatore deve dichiarare di effettuare il colpo per punire prima di attaccare. È utilizzabile una volta al giorno. Se utilizzato contro un nano o un elfo, l'incantatore ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per punire.

Incantesimi del dominio degli Orchi

1 Incuti paura
2 Produrre fiamma
3 Preghiera
4 Potere divino
5 Occhi indagatori
6 Sguardo penetrante
7 Blasfemia
8 Mantello del caos
9 Parola del potere, uccidere

Dominio dell'Oscurità

Divinità: Lolth, Mask, Set, Shar, Shargaas.
Poteri concessi: Talento Combattere alla Cieca gratuito.

Incantesimi del dominio dell'Oscurità

1 Foschia occultante
2 Cecità/sordità
3 †Luce nera
4 †Armatura di oscurità
5 †Fulmine oscuro
6 Occhi indagatori
7 Incubo
8 Parola del potere, accecare
9 Parola del potere, uccidere

Dominio della Pianificazione

Divinità: Cavaliere Rosso, Gond, Helm, Ilneval, Siamorphe, Ubtao.
Poteri concessi: Talento Incantesimi Prolungati gratuito.

Incantesimi del dominio della Pianificazione

1 Visione della morte
2 Presagio
3 Chiaroudienza/chiaroveggenza
4 Status
5 Individuazione dello scrutamento
6 Banchetto degli eroi
7 Scrutare superiore
8 Rivela locazioni
9 Fermare il tempo

Dominio dei Portali

Divinità: Eilistraee, Shaundakul.
Poteri concessi: L'incantatore può individuare un *portale* attivo o inattivo come se fosse una normale porta segreta (CD 20).

Incantesimi del dominio dei Portali

1 Evoca mostri I
2 †Analizzare *portale*
3 Ancora dimensionale
4 Porta dimensionale
5 Teletrasporto
6 Esilio
7 Forma eterea
8 Labirinto
9 Portale

Dominio della Protezione

Divinità: Angharradh, Arvoreen, Baravar Cloakshadow, Berronar Truesilver, Chauntea, Corellon Larethian, Deneir, Dumathoin, Eldath, Gaerdal Ironhand, Garl Glittergold, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Helm, Kelemvor, Laduguer, Lathander, Marthammor Duin, Moradin, Nephthys, Rillifane Rallathil, Selúne, Shaundakul, Silvanus, Sune, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Ulutiu, Urogalan, Valkur, Waukeen, Yondalla.

Dominio dei Ragni

Divinità: Lolth, Selvetarm.
Poteri concessi: Intimorire o comandare i ragni come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a tre + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio dei Ragni

1 Movimenti del ragno
2 Evoca sciame
3 Destriero fantomatico (ha forma di parassita)
4 Parassiti giganti
5 Piaga degli insetti
6 †Maledizione del ragno
7 †Ragni di pietra
8 Piaga strisciante
9 †Corpo di ragno

Dominio dei Rettili

Divinità: Finder Wyvernspur, Sebek, Set, Tiamat, Ubtao.
Poteri concessi: Intimorire e comandare gli animali (solo creature rettili e serpenti) come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a tre + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio dei Rettili

1 Zanna magica
2 Trance animale*
3 Zanna magica superiore
4 Veleno
5 Crescita animale
6 Sguardo penetrante
7 Piaga strisciante (composta di minuscoli serpenti)
8 Forme animali*
9 Trasformazione

* Influenza solo gli ofidi e i rettili.

Dominio del Rinnovamento

Divinità: Angharradh, Chauntea, Finder Wyvernspur, Kossuth, Lathander, Shiallia, Silvanus.
Poteri concessi: Se l'incantatore scende al di sotto di 0 punti ferita, riguadagna un numero di punti ferita pari a 1d8 + il suo modificatore di Carisma. Questa capacità soprannaturale funziona una volta al giorno. Se un attacco porta l'incantatore a -10 punti ferita o meno, questi muore prima che il potere abbia effetto.

Incantesimi del dominio del Rinnovamento

1 Charme
2 Ristorare inferiore
3 Rimuovi malattia
4 Reincarnazione
5 Espiazione
6 Banchetto degli eroi
7 Ristorare superiore
8 Metamorfosi di un oggetto
9 Libertà

Dominio delle Rune

Divinità: Deneir, Dugmaren Brightmantle, Jergal, Mystra, Thoth.
Poteri concessi: Talento Scrivere Pergamene gratuito.

Incantesimi del dominio delle Rune

1 Cancellare
2 Pagina segreta
3 Glifo di interdizione
4 Rune esplosive
5 Legame planare inferiore
6 Glifo di interdizione superiore
7 Evocazioni istantanee di Drawmij
8 Simbolo
9 Cerchio di teletrasporto

Dominio della Sofferenza

Divinità: Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.
Poteri concessi: L'incantatore può usare un tocco doloroso una volta al giorno. Deve effettuare un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente, il che infligge a quella creatura una penalità di potenziamento -2 alla Forza e alla Destrezza per 1 minuto se l'attacco ha successo. Questa capacità magica non influenza le creature immuni ai colpi critici.

Incantesimi del dominio della Sofferenza

1 Anatema
2 Resistenza fisica
3 Scagliare maledizione
4 Debilitazione
5 Regressione mentale
6 Ferire
7 Sguardo penetrante (solo effetto di infermità)
8 Simbolo (solo effetto di dolore)
9 Orrido avvizzimento

DOMINIO DEL SOLE

Divinità: Horus-Re, Lathander.

DOMINIO DELLE TEMPESTE

Divinità: Aerdrie Faenya, Anhur, Auril, Isis, Istishia, Talos, Umberlee.
Poteri concessi: L'incantatore ottiene una resistenza all'elettricità pari a 5.

Incantesimi del dominio delle Tempeste

1 Scudo entropico
2 Folata di vento
3 Invocare il fulmine
4 Tempesta di nevischio
5 Tempesta di ghiaccio
6 Evoca mostri VI (sòlo incantesimo dell'aria)
7 Controllare tempo atmosferico
8 Turbine
9 Tempesta di vendetta

DOMINIO DEL TEMPO

Divinità: Grumbar, Labelas Enoreth.
Poteri concessi: Talento Iniziativa Migliorata gratuito.

Incantesimi del dominio del Tempo

1 Colpo accurato
2 Riposo inviolato
3 Velocità
4 Libertà di movimento
5 Permanenza
6 Contingenza
7 Velocità di massa
8 Previsione
9 Fermare il tempo

DOMINIO DELLA TERRA

Divinità: Callarduran Smoothhands, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Earthcaller, Urdlen, Urogalan.

DOMINIO DELLA TIRANNIA

Divinità: Bane, Tiamat.
Poteri concessi: Aggiungere +2 alla CD dei tiri salvezza di qualsiasi incantesimo di compulsione lanciato dall'incantatore.

Incantesimi del dominio della Tirannia

1 Comando
2 Estasiare
3 Rivela bugie
4 Paura
5 Comando superiore
6 Costrizione/Cerca
7 Mano stringente di Bigby
8 Charme di massa
9 Dominare mostri

DOMINIO VEGETALE

Divinità: Angharradh, Baervan Wildwanderer, Chauntea, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Mielikki, Osiris, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

DOMINIO DEL VIAGGIO

Divinità: Akadi, Baervan Wildwanderer, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Marthammor Duin, Mielikki, Oghma, Schanine Moonbow, Selûne, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukeen.

descrizione degli incantesimi

Gli incantesimi presentati qui seguono tutte le regole presentate nel Capitolo 10: "Magia" e Capitolo 11: "Incantesimi" nel *Manuale del Giocatore*.

ANALIZZARE PORTALE

Divinazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 3, Portali 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 18 m
Area: Un quarto di cerchio che emana dall'incantatore fino al limite del raggio
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore riesce a stabilire se un'area contiene un *portale* magico. Se studia l'area per 1 round, scopre le dimensioni e la posizione di qualsiasi *portale* nella zona. Una volta trovato un *portale*, lo può studiare. (Se viene trovato più di un *portale*, ne può studiare solo uno per volta).

In ogni round in cui l'incantatore studia un *portale*, può scoprirne una proprietà, in questo ordine: qualsiasi chiave o parola di comando necessaria per attivare il *portale*, tutte le circostanze speciali che governano l'uso del *portale* (come i momenti specifici in cui il *portale* può essere attivato), se il *portale* è a una o due vie, tutte le proprietà normali elencate nella sezione "Costruire un portale" presentata più sopra in questo capitolo, e infine un'occhiata all'area dove il *portale* conduce. L'incantatore può osservare per un round tale area. *Analizzare portale* non permette ad altri incantesimi di divinazione di estendersi oltre il *portale*. Per esempio, non è possibile usare anche *individuazione del magico* o *individuazione del male* per studiare l'area dove il *portale* conduce mentre la si analizza con *analizzare portale*.

Per ogni proprietà viene effettuata una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 17. Se la prova fallisce, l'incantatore può ritentare al round successivo. *Analizzare portale* ha solo una limitata capacità di rivelare proprietà insolite di *portali*, come segue:

- *Portali* casuali: L'incantesimo rivela solo che il *portale* è casuale, e se può essere attivato in quel momento. Non rivela quando comincia o cessa di funzionare.
- *Portali* variabili: L'incantesimo rivela solo che il *portale* è variabile. Se l'incantatore studia la destinazione del *portale*, l'incantesimo rivela solo la destinazione per cui il *portale* è programmato al momento.
- *Portali* per sole creature: L'incantesimo rivela questa proprietà. Se l'incantatore studia la destinazione del *portale*, l'incantesimo rivela dove il *portale* manda le creature. Se è il genere di *portale* che manda le creature in un posto e l'equipaggiamento in un altro, l'incantesimo non rivela dove finisce l'equipaggiamento.
- *Portali* malfunzionanti: L'incantesimo rivela solo che il *portale* è malfunzionante, non che genere di malfunzionamento produca.

Componenti materiali arcane: Una lente di cristallo e un piccolo specchio.

ARMATURA DI OSCURITÀ

Abiurazione [Oscurità]
Livello: Oscurità 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantesimo avvolge la creatura protetta in un sudario di ombre palpitanti. Il sudario, se l'incantatore lo desidera, può nascondere i lineamenti di chi lo indossa. In ogni caso, concede al soggetto un bonus di deviazione +3 alla Classe Armatura, più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (bonus massimo +8). Il soggetto può vedere attraverso l'armatura come se essa non esistesse e viene dotato anche di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Infine, il soggetto riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo o effetto sacro, buono o di luce.

Le creature non morte che sono soggette ad *armatura di oscurità* guadagnano anche un bonus +4 di resistenza allo scacciare non morti.

ARTIGLI DI OSCURITÀ

Illusione [Ombra]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale

Illustrazione di Carlo Arellano

Illustrazione di Carlo Arellano

Artigli di oscurità

Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore trae materia dal Piano delle Ombre per far sì che le sue mani e gli avambracci si allunghino e cambino forma in artigli lisci e neri come l'inchiostro. A partire dalla sua azione successiva, l'incantatore può usare gli artigli per attacchi senz'armi come se fossero armi naturali. (L'incantatore attacca con un artiglio e può usare l'altro per un attacco con mano secondaria. Se dispone di attacchi multipli li usa normalmente quando attacca con gli artigli). Gli attacchi con gli artigli sono attacchi di contatto in mischia. Ciascun artiglio infligge 1d4 danni da freddo. Se l'incantatore lotta con un avversario, infligge danni da artiglio con ciascuna prova di lotta riuscita, e il bersaglio con cui lotta è sotto l'effetto di un incantesimo *lentezza* fino a quando l'incantatore mantiene la presa, a meno che l'avversario non superi un tiro salvezza sulla Tempra.

L'incantatore può estendere gli artigli fino a 1,8 metri, il che gli dà una portata di 3 metri, oppure può ritrarli come azione gratuita.

Quando l'incantesimo è in corso, l'incantatore non può lanciare incantesimi con altre componenti che non siano verbali, e non può portare oggetti con le mani. Qualsiasi oggetto magico indossato sulle mani viene temporaneamente assorbito e cessa di funzionare mentre l'incantesimo è attivo.

BAGLIORE LUNARE

Invocazione [Luce]
Livello: Hat 2, Luna 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Un cono di pallida luce lunare si sprigiona dalla mano dell'incantatore. A ogni round, quando è il suo turno, l'incantatore può cambiare la direzione in cui punta il cono.

La luce di un *bagliore lunare* non influenza negativamente le creature che sono sensibili alla luce, ma i licantropi in forma umanoide presenti nel cono devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare di assumere involontariamente la loro forma animale. I licantropi in forma animale possono uscirne al loro turno successivo (trascorrendo così un round in forma animale). Tuttavia, se sono ancora nell'area dell'incantesimo, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per farlo. Una volta che un licantropo ha superato un tiro salvezza contro *bagliore lunare*, è immune per 24 ore da altri incantesimi *bagliore lunare* eseguiti dallo stesso incantatore.

Bagliore lunare penetra qualsiasi incantesimo di oscurità di pari livello o inferiore, ma non lo contrasta e non lo dissolve. Gli incantesimi di oscurità di livello superiore bloccano *bagliore lunare*.

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere bianca.

CORPO DI RAGNO

Trasmutazione
Livello: Ragni 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura disposta per livello, tutte presenti a una distanza non superiore a 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *metamorfosi*, ma l'incantatore trasforma fino a una creatura consenziente per livello in un ragno mostruoso di qualsiasi dimensione da Minuscolo a Enorme, a piacere (vedi pagina 207 del *Manuale dei Mostri*). Tutte le creature trasmutate devono diventare ragni delle stesse dimensioni. L'incantesimo non ha effetto su creature non consenzienti.

I soggetti rimangono in forma di ragno fino al termine dell'incantesimo o finché l'incantatore non interrompe l'incantesimo per tutti i soggetti. In aggiunta, un soggetto individuale può scegliere di riassumere la sua forma normale come azione di round completo. Fare ciò pone fine all'incantesimo solo per il soggetto.

Le parti separate dai ragni risultanti dall'incantesimo non ritornano alla loro forma originale, quindi il loro morso è velenoso.

Le creature trasformate da *corpo di ragno* non subiscono la penalità di disorientamento come può capitare a quelle sottoposte a *metamorfosi*. I soggetti di *corpo di ragno* recuperano punti ferita come se avessero riposato per un giorno.

CREARE TATUAGGIO MAGICO

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio o area: Creatura toccata
Durata: 1 giorno
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Creare tatuaggio magico crea un singolo tatuaggio magico. L'incantatore determina l'esatto tipo di tatuaggio, sebbene la selezione dei possibili tatuaggi sia limitata dal livello dell'incantatore. Chi lancia *creare tatuaggio magico* deve avere un certo talento artistico per disegnare il tatuaggio desiderato: almeno un grado di Artigianato (disegno), Artigianato (pittura), Artigianato (calligrafia), o una simile capacità di Artigianato. Tracciare un tatuaggio magico richiede una prova di Artigianato. La CD varia con il genere di tatuaggio, come indicato più oltre.

Un incantatore di livello dal 3° al 6° può tracciare i seguenti tatuaggi (CD 10):

- Bonus di resistenza +2 su un tipo di tiro salvezza (Tempra, Riflessi o Volontà).
- Bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire.
- Bonus di deviazione +1 alla CA.

Un incantatore di livello dal 7° al 12° può tracciare i tatuaggi di livello più basso, più i seguenti (CD 15):

- Bonus di resistenza +2 su tutti i tiri salvezza.
- Bonus di competenza +2 ai tiri per colpire.
- La capacità di richiamare un incantesimo di livello 0, 1° o 2° già lanciato (proprio come se il soggetto stesse usando una *perla del potere*). L'incantatore sceglie il livello di incantesimo.

Un mago di 13° livello o superiore può tracciare tutti i tatuaggi suddetti più i seguenti (CD 20):

- Resistenza agli incantesimi pari a 10 +1 per ogni sei livelli dell'incantatore.
- Bonus di potenziamento +2 a qualsiasi punteggio di caratteristica.
- +1 livello di capacità di lancio. Questo bonus aumenta il livello effettivo del soggetto, ma non il numero totale di incantesimi. Un mago di 11° livello la cui capacità di lancio sia stata innalzata in questa maniera lancia incantesimi come un mago di 12° livello in termini di raggio di azione, area, effetto e così via, ma non ottiene ulteriori incantesimi attraverso il tatuaggio.

Una singola creatura può avere solo tre tatuaggi magici per volta. Quando una creatura ha tre tatuaggi magici operativi, qualsiasi ulteriore tatuaggio magico fallisce.

Un incantesimo di *cancellare* riuscito rimuove un solo tatuaggio magico. Un incantesimo di *dissolvi magie* riuscito può rimuovere tatuaggi magici multipli se mirato sulla creatura che porta i tatuaggi (vedi l'incantesimo *dissolvi magie* nel *Manuale del Giocatore*).

Componente materiale: Inchiostri per tatuaggio nei colori adatti.
Focus: Aghi da tatuaggio.

DISPERSIONE

Trasmutazione
Livello: Arp 1, Hat 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Sei o più oggetti Minuti o Piccolissimi, tutti a non più di 30 cm l'uno dall'altro, il cui peso totale non superi 11,25 kg
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore punta il dito su una collezione di piccoli oggetti liberi e li fa volar via in tutte le direzioni simultaneamente. Il getto di oggetti viene a formare un'esplosione del raggio di 3 metri. Se gli oggetti sono abbastanza duri o spigolosi (come pietre, proiettili da fionda, monete e simili), le creature nel raggio subiscono 1d8 danni. Un tiro salvezza riuscito sui Riflessi nega questo danno. Uova, frutta e altri oggetti molli possono essere usati, ma in tal caso i danni inflitti sono debilitanti.

ESPLOSIONE LUMINOSA

Invocazione [Fuoco]
Livello: Hat 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Esplosione luminosa crea un lampo accecante di luce sfolgorante. Le creature dotate di vista presenti nella zona sono automaticamente frastornate per 1 round (penalità di -1 ai tiri per colpire), e possono essere anche accecate per 2d8 round (Volontà nega). Le creature al di fuori dell'area, ma entro 36 metri dall'esplosione, possono essere accecate se stanno osservando direttamente il lampo (Volontà nega). L'incantesimo non frastorna le creature al di fuori dell'area del lampo.

Oltre agli effetti più ovvi, un personaggio accecato ha una probabilità del 50% di fallire il bersaglio in combattimento (tutti gli avversari sono considerati in occultamento totale), perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, assegna ai suoi avversari un bonus di +2 all'attacco (che sono a tutti gli effetti invisibili), si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di -4 a molte prove di abilità basate su Forza e Destrezza.

Componente materiale arcana: Un pizzico di zolfo o fosforo.

EVASIONE DI ELMINSTER

Invocazione
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S, M, F, PE
Tempo di lancio: Almeno 10 minuti (vedi testo)
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Finché non viene scaricato

Questa potente variante dell'incantesimo *contingenza* trasferisce automaticamente l'incantatore e tutto quello che porta o tocca (tranne che per altre creature, o oggetti che pesano più di 22,5 kg) in un luogo scelto dall'incantatore.

Quando si lancia *evasione di Elminster*, bisogna specificare il luogo e i dettagli di fino a sei specifiche condizioni che fanno scattare questo incantesimo. Quando una qualsiasi di queste condizioni si verifica, corpo, mente e anima dell'incantatore vengono trasferiti immediatamente in tale luogo. Il luogo può essere qualsiasi luogo che l'incantatore abbia visitato, perfino su un altro piano. Inoltre, lanciando questo incantesimo, l'incantatore lancia anche *teletrasporto senza errore* e uno o due altri incantesimi che debbano avere effetto quando l'incantatore arriva a destinazione. Il tempo di lancio di 10 minuti è il minimo totale per tutti i lanci. Se gli incantesimi aggiuntivi hanno un tempo totale di lancio più lungo di 10 minuti, vengono invece usati i tempi di lancio combinati. L'incantesimo *teletrasporto senza errore* spedisce l'incantatore a destinazione attraverso il Piano Astrale, quindi qualsiasi cosa impedisca i viaggi astrali interferisce anche con *evasione di Elminster*.

Gli incantesimi che vengono attivati dall'*evasione* devono essere tali da influenzare la persona dell'incantatore (*caduta morbida, levitazione, teletrasporto, volare*, e così via) e non devono avere un livello di incantesimo più alto di un terzo del livello dell'incantatore (massimo 6° livello).

Le condizioni specificate dall'incantatore per attivare l'incantesimo devono essere chiare, sebbene possano essere generali (vedere l'incantesimo *contingenza*, pagina 190 del *Manuale del Giocatore*).

L'incantesimo rimette insieme mente, corpo e anima dell'incantatore se sono state separate. Per esempio, se la sua anima è intrappolata in una giara magica quando viene attivata l'*evasione*, l'anima ritorna al corpo (spezzando così l'incantesimo *giara magica*). Se il corpo o l'anima dell'incantatore è stato magicamente intrappolato (per esempio con un incantesimo *legame, imprigionare* o *intrappolare l'anima*), l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + il livello dell'incantatore della persona che ha lanciato l'incantesimo intrappolante). Se ha successo, l'incantesimo intrappolante viene infranto e l'*evasione* funziona. Se fallisce, l'*evasione* fallisce. Se l'incantatore è già morto quando arriva a destinazione, la sua anima si stacca immediatamente come se fosse morto nel momento in cui ha raggiunto la destinazione.

Componenti materiali: Quelle degli incantesimi di accompagnamento, più argentovivo; un ciglio di un ogre magi, kj-rin, o una simile creatura incantantrice; e un poco di sangue dell'incantatore, appena versato. Estrarre il sangue infligge 1d4 danni temporanei alla Costituzione.

Focus: Una statuetta dell'incantatore intagliata nell'avorio e decorata di gemme (del valore di almeno 1.500 mo). L'incantatore

deve portare su di sé il focus perché l'*evasione* funzioni.
Costo in PE: 5.000 PE.

FAUCI DI PIETRA

Trasmutazione
Livello: Caverne 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: La bocca di una caverna o camera naturale alta e larga fino a 4,5 m.
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che una singola apertura naturale o una camera naturale diventi animata. L'apertura o camera non può muoversi, ma può attaccare. L'incantatore può ordinare a essa di attaccare qualsiasi creatura, o un tipo specifico di creatura. Può anche ordinarle di attaccare in una circostanza specifica, come quando le creature cercano di andarsene o quando toccano qualcosa.

Un'apertura animata può solo attaccare creature che cercano di attraversarla. Una camera animata può attaccare qualsiasi creatura che si trovi al suo interno. Solo un *fauci di pietra* può essere attivo su una particolare apertura o camera in un dato momento.

L'apertura o camera animata ha un punteggio di Forza di 30 e un bonus di attacco pari al livello dell'incantatore + il modificatore di Saggezza + 7 per la sua Forza. Se ha una singola dimensione (altezza, lunghezza o larghezza) di 2,4 metri o più, ha una penalità di taglia di -1 al tiro per colpire per essere Grande.

Un'apertura animata può effettuare solo un attacco di lotta per ogni round contro una creatura che ci passa attraverso. Se ha successo nel suo tentativo di afferrare, effettua una prova di lotta e infligge 2d6+10 danni normali, se la presa ha successo. Un'apertura Grande guadagna uno speciale modificatore di taglia di +4 e infligge 2d8+10 danni.

Una camera animata funziona allo stesso modo, ma può effettuare un attacco separato su ciascuna creatura al suo interno.

La pietra animata ha Classe Armatura 15, o 14 se Grande (-1 taglia), e durezza 8. Un'apertura ha 40 punti ferita (60 se Grande). Una camera ha 60 punti ferita (90 se Grande).

FORMA DI RAGNO

Trasmutazione
Livello: Drow 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)

L'incantatore può trasformarsi in un drider o in un ragno mostruoso Minuscolo, Piccolo, Medio o Grande (vedi il *Manuale dei Mostri*). Recupera eventuali punti ferita persi come se avesse riposato per una giornata, grazie alla trasformazione iniziale. L'incantesimo dura fino a quando l'incantatore non decide di riassumere la sua forma normale.

L'incantatore acquista le capacità fisiche e naturali della creatura in cui si trasforma, inclusa taglia naturale, punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione, armatura, tecniche di attacco, e capacità di movimento.

A differenza di *autometamorfosi*, l'incantatore acquista il morso velenoso e la capacità di tessere ragnatele di qualsiasi forma di ragno abbia scelto. Non soffre di alcun disorientamento.

L'incantatore mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, livello, classe, punti ferita (anche nonostante eventuali cambiamenti al punteggio di Costituzione), allineamento, bonus di attacco base, e tiri salvezza base. (I nuovi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione possono influenzare i bonus finali su attacchi e tiri salvezza). Può lanciare incantesimi e usare oggetti magici se sceglie la forma di drider, mentre nessun'altra forma di ragno permette il lancio di incantesimi o la manipolazione di oggetti.

Se sceglie la forma di drider, l'equipaggiamento rimane e continua a funzionare, purché si adatti alla forma corporea di un drider. Gli oggetti conservati includono qualsiasi cosa sia indossato sulla parte superiore del corpo (testa, collo, spalle, mani, armi e vita). Altrimenti viene assorbito nella nuova forma e cessa di funzionare per la durata dell'incantesimo.

FULMINE OSCURO

Invocazione [Oscurità]
Livello: Oscurità 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un raggio per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo sette)
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scatena raggi di oscurità dal suo palmo aperto. Deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Può scagliare un *fulmine oscuro* per ogni due livelli dell'incantatore che possiede (al massimo sette fulmini). Può scagliare tutti i fulmini in una volta, o uno per round come azione gratuita, a cominciare dal round in cui ha lanciato l'incantesimo. Non è necessario che scagli un fulmine ad ogni round, ma se non scaglia il fulmine destinato a quel round, esso viene perduto. Se si scagliano tutti i fulmini in una volta, i bersagli devono essere a non più di 18 metri l'uno dall'altro.

Un *fulmine oscuro* infligge 2d8 danni a una creatura vivente, e la creatura rimane frastornata per 1 round a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà (una creatura colpita da fulmini multipli durante lo stesso round è frastornata per un massimo di 1 round, non importa quante volte abbia fallito il tiro salvezza). I non morti non subiscono danni, ma rimangono comunque frastornati se falliscono i propri tiri salvezza.

FUOCO LUNARE

Invocazione [Luce]
Livello: Luna 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono di pallida luce lunare candida e infuocata si sprigiona dalla mano dell'incantatore. Le creature viventi nella zona provano un senso di gelo innaturale e ricevono 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore, fino a un massimo di 10d8. I non morti e i mutaforma ricevono danni raddoppiati. Questa applicazione dell'incantesimo permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Tutte le aure magiche entro il cono brillano di una debole luce blu per 1 round per livello dell'incantatore. Le creature e gli oggetti camuffati, trasformati sotto metamorfosi nell'area dell'incantesimo al momento in cui esso viene lanciato devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o ritornare immediatamente alle loro forme normali. Anche se il tiro salvezza riesce, si vedono ancora i bianchi contorni spettrali delle loro vere forme per 1 round per livello dell'incantatore.

L'intera area coperta dal cono emana un bagliore bianco-argenteo per 1 round per livello dell'incantatore. Questo bagliore è luminoso come la luce del plenilunio e nega l'elettricità per 1 round per livello dell'incantatore, a meno che la creatura che la genera non superi una prova di livello dell'incantatore con una CD pari al livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo. Se un effetto di elettricità viene generato al di fuori del cono lucente, il cono blocca l'effetto di elettricità, se la prova di livello dell'incantatore fallisce. Se un effetto di elettricità viene generato entro il cono lucente, il cono nega completamente l'effetto di elettricità, se la prova di livello dell'incantatore fallisce.

Gemma esplosiva

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Commercio 2, Gnomi 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione per bomba
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Fino a 5 gemme toccate del valore di almeno 1 mo ciascuna
Durata: 10 minuti per livello o fino a quando non è consumato
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Gemma esplosiva trasforma fino a cinque gemme in bombe che l'incantatore (e solo lui) può scagliare ai nemici. L'incantatore deve tenere le gemme in mano mentre lancia l'incantesimo.

Insieme, le bombe sono in grado di infliggere 1d8 danni da forza per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5d8), divisi fra le gemme come preferisce l'incantatore. Un chierico di 10° livello potrebbe creare una bomba da 5d8, oppure una da 3d8 e una da 2d8, cinque bombe da 1d8, o qualsiasi combinazione di cinque dadi di danno e fino a cinque gemme.

L'incantatore può lanciare le bombe fino a 30 metri con un incremento di gittata di 6 metri. Un tiro per colpire di contatto a distanza è richiesto per colpire il bersaglio mirato.

Una *gemma esplosiva* colpisce il suo bersaglio con una pioggia color arcobaleno di forza magica. Una creatura colpita da una *gemma esplosiva* può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno.

Gettare una singola *gemma esplosiva* conta come un attacco per l'incantatore, quindi di solito l'incantatore non può lanciare una bomba durante il turno in cui lancia l'incantesimo. Si può lanciare solo una *gemma esplosiva* per volta, ma se ne può lanciare più di una in ogni round se l'incantatore è in grado di effettuare attacchi multipli.

Componenti materiali: Fino a cinque gemme del valore di almeno 1 mo ciascuna.

Grido potente

Invocazione [Sonoro]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo) (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore emette un urlo lacerante che stordisce, assorda e danneggia le creature sul suo percorso. Chiunque si trovi all'interno dell'area subisce 2d6 danni sonori, viene assordato per 4 round e stordito per 2 round. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo nega i danni, riduce l'assordamento a 2 round, e riduce lo stordimento a 1 round.

Un personaggio assordato, oltre agli effetti più ovvi, subisce una penalità di -4 all'iniziativa e una probabilità del 20% di fallire il lancio o di perdere qualsiasi incantesimo che abbia una componente verbale che sta tentando di lanciare.

L'incantesimo *grido potente* non può penetrare l'incantesimo *silenzio*.

Le creature con orecchie sensibili (come i grimlock) ricevono danni raddoppiati dall'incantesimo. Gli oggetti ricevono danni normali, ma l'attacco ignora la durezza.

Guardia di ferro inferiore

Abiurazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore o una creatura da lui toccata diventa immune al metallo non magico. Gli oggetti di metallo (incluse le armi di metallo) passano semplicemente attraverso il corpo del soggetto, e il soggetto può passare attraverso barriere metalliche come sbarre di ferro. Il metallo magico influenza normalmente il soggetto, come gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali. Gli attacchi inflitti da oggetti di metallo (come il veleno su un pugnale) influenzano normalmente il soggetto. Se l'incantesimo ha termine mentre il metallo è all'interno del corpo del soggetto, l'oggetto di metallo viene espulso dal corpo del soggetto (o il soggetto viene scagliato via dal metallo, se si tratta di un oggetto inamovibile come una serie di sbarre di ferro). Il soggetto e l'oggetto ricevono ciascuno 1d6 danni come risultato (ignorando la durezza dell'oggetto per determinare i danni che esso riceve).

Dato che il soggetto passa attraverso il metallo, può ignorare i bonus di armatura per le armature di metallo degli avversari che attacca con attacchi senz'armi.

Componente materiale: Un minuscolo scudo di legno, vetro o cristallo.

Lama lunare

Invocazione
Livello: Hat 3, Luna 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un bagliore a forma di spada
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un bagliore sfolgorante lungo 90 cm di luce lunare scaturisce dalla mano dell'incantatore. Chiunque possa lanciare *lama lunare* è competente nel maneggiarla. Tuttavia, se l'incantatore è competente nell'uso di un qualsiasi tipo di spada, può maneggiare il raggio come se fosse quel tipo di spada e guadagnare quindi i benefici di qualsiasi abilità speciale con la spada che l'incantatore possa avere, come ad esempio Arma Focalizzata.

Gli attacchi con la *lama lunare* sono attacchi di contatto in mischia. Il colpo risucchia la vitalità o la forza vitale, senza causare danni visibili ma infliggendo 1d8 danni più 1 punto per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +15) a qualsiasi tipo di creatura tranne i non morti. I non morti vengono anche visibilmente feriti da una *lama lunare*. La loro sostanza ribolle allontanandosi dal tocco, e subiscono 2d8 danni più 1 punto per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +30) per colpo. La lama è immateriale, e il modificatore di Forza dell'incantatore non si applica ai danni.

Un attacco riuscito di *lama lunare* distorce temporaneamente la magia. Quando viene il successivo turno per il bersaglio che ha appena ricevuto un colpo di *lama lunare*, tale creatura deve superare una prova di Concentrazione per usare un qualsiasi incantesimo o capacità magica. La CD è 10 + i danni inflitti + il livello dell'incantesimo. (Un avversario colpito da una *lama lunare* mentre lancia un incantesimo deve superare la consueta prova di Concentrazione per evitare di rovinare l'incantesimo in aggiunta alla prova nel turno successivo).

L'incantesimo *lama lunare* non ha nessuna correlazione con gli oggetti magici noti come *lame lunari* portati e creati da alcuni elfi.

Componente materiale arcana: Una piccola caramella fatta con olio di verdeinverno.

Lancia del tuono

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un bagliore a forma di lancia
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Illustrazione di Carlo Arellano

Dalla mano dell'incantatore scaturisce una debole forza grigia e luccicante avente più o meno la forma di un bastone o di una lancia. L'incantatore può far ritrarre o crescere la sua lunghezza liberamente, fino a qualsiasi lunghezza da 90 cm a 6 metri, ma la sua forma rimane sempre una lancia dritta di forza. Questo conferisce all'incantatore una portata naturale di 6 metri. L'incantatore può usare la *lancia del tuono* per effettuare potenti attacchi in mischia.

La *lancia del tuono* colpisce come una lancia lunga Enorme, infliggendo 2d6 danni base (critico x3). Può essere maneggiata con una sola mano, e anche se l'incantatore non ha la Competenza nelle Armi da Guerra (lancia lunga) non subisce nessuna penalità di non competenza. La *lancia del tuono* colpisce con Forza pari a 12 + il livello dell'incantatore (massimo +15), che rimpiazza il punteggio di Forza dell'incantatore quando si effettuano i tiri per colpire e per i danni mentre l'incantesimo è in funzione.

Se l'incantatore riesce a colpire un bersaglio protetto da qualsiasi effetto di forza di 3° livello o inferiore, come un incantesimo *scudo* o *armatura magica*, la *lancia del tuono* può dissolvere l'effetto di forza oltre a danneggiare il bersaglio. Per far ciò bisogna superare una prova di dissolvere contro l'incantatore che ha creato l'effetto. Se si ha successo, l'effetto viene dissolto. La *lancia del tuono* rimane, sia che questa prova riesca o fallisca.

L'incantatore può scegliere di attaccare oggetti o usare il punteggio di Forza della *lancia del tuono* per i punteggi di Forza in caso di rottura o danneggiamento di oggetti.

Componente materiale: Una piccola lancia di metallo.

Luce nera

Invocazione [Oscurità]
Livello: Mag/Str 3, Oscurità 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un'emanazione del raggio di 6 metri centrata su una creatura, oggetto o punto nello spazio
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega o nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì o no (oggetto)

L'incantatore crea un'area di completa oscurità. L'oscurità è impenetrabile alla normale visione e alla scurovisione, ma l'incantatore può vedere normalmente entro l'area illuminata dalla luce nera. Le creature al di fuori dell'area dell'incantesimo (compreso l'incantatore) non possono vederci attraverso.

L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un punto nello spazio, ma l'effetto è stazionario a meno che non sia lanciato su un oggetto mobile. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su una creatura, e in tal caso l'effetto si irradia dalla creatura e si muove con essa. Gli oggetti incustoditi e i punti nello spazio non hanno tiri salvezza e non godono della resistenza agli incantesimi.

Luce nera contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di pari livello o inferiore, come *luce diurna*. L'incantesimo da chierico di 3° livello *luce diurna* contrasta o dissolve *luce nera*.

Componente materiale: Un pezzo di carbone e il globo oculare disseccato di una qualsiasi creatura.

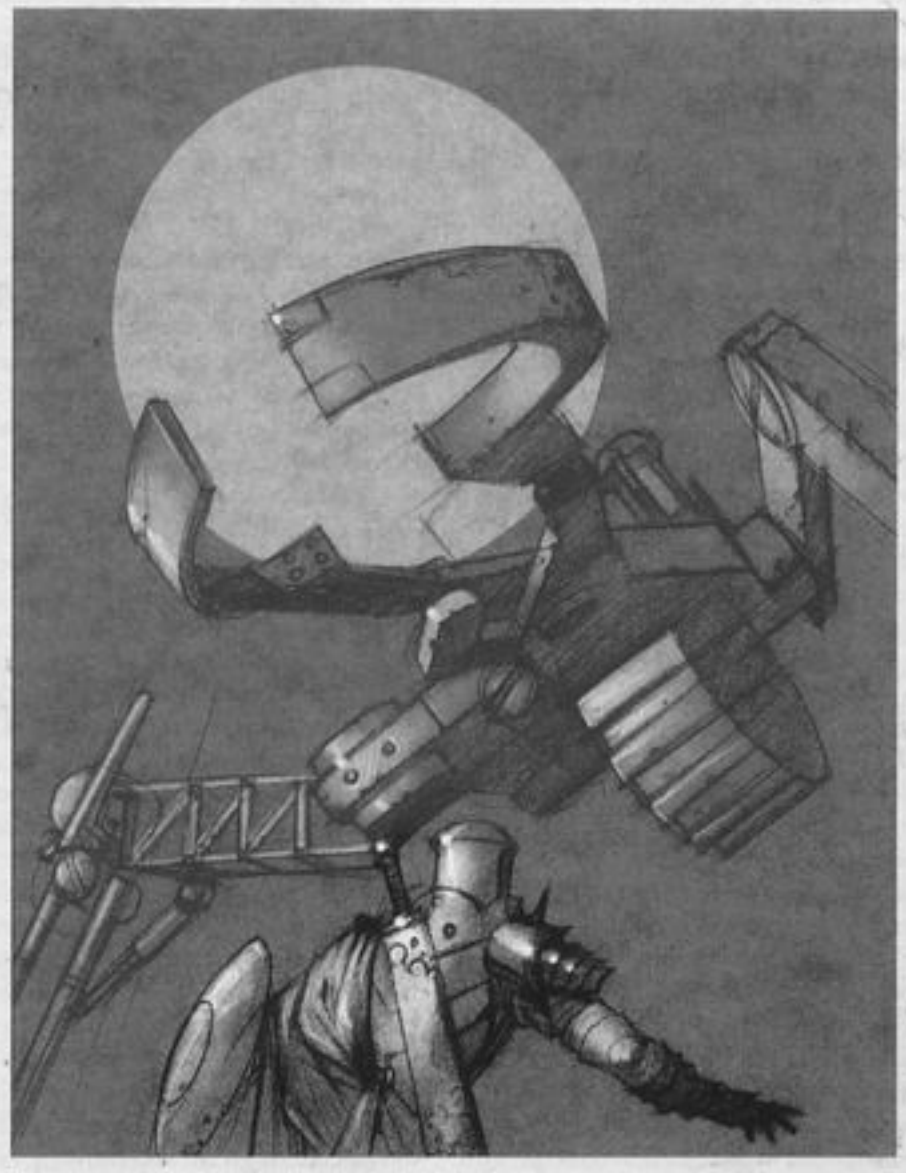


Illustrazione di Carlo Arellano

Macchina fantastica superiore

Macchina fantastica

Illusione (Ombra)
Livello: Artigianato 6, Gnomi 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una macchina di 3 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Macchina fantastica crea una costruzione meccanica illusoria e rumorosa, dalle molte braccia e di aspetto poderosamente imponente. L'incantatore può ordinare alla macchina di eseguire qualsiasi semplice compito fisico che possa essere descritto in 25 parole o meno. Può ordinare alla macchina di eseguire lo stesso compito ripetutamente, ma non può cambiare il compito. L'incantatore deve specificare il compito quando lancia l'incantesimo. La macchina agisce sempre quando è il turno dell'incantatore, nell'ordine dato dall'iniziativa. (Può già agire durante il turno in cui viene lanciato l'incantesimo).

La macchina funziona come un oggetto animato Grande (alto) (vedi pagina 136 del *Manuale dei Mostri*). Rotola pesantemente sul terreno a una velocità di 12 metri. Può nuotare o volare a una velocità di 3 metri (manovrabilità maldestra). Ha 22 punti ferita, Classe Armatura 14 (-1 taglia, +5 naturale) e durezza 10. I suoi bonus ai tiri salvezza sono Tempra +1, Riflessi +1, Volontà -4.

Un carico leggero per la macchina è fino a 103 kg, un carico medio è 104-207 kg, e un carico pesante è 208-315 kg. La macchina può volare o nuotare solo quando ha un carico leggero.

La macchina può sollevare fino a 630 kg di peso a un'altezza di 4,5 metri. Può spingere o trascinare 1.575 kg. Può scavare 3.150 kg di sassi ogni minuto (sufficiente a liberare uno spazio di 1,5 x 1,5 x 1,5 metri in 3 round). Può scavare sabbia o terriccio al doppio della velocità.

La macchina ha un bonus di attacco di +5 e a ogni round può effettuare un attacco di colpo poderoso che infligge 1d8+4 danni. Infligge danni triplicati da schianto (3d8+12) contro pietra o metallo. La macchina può scagliare rocce Piccole (se ce ne sono in giro) con un bonus di attacco di +3. Il suo incremento di gittata è 45 metri, e può scagliare una roccia fino a 10 incrementi di gittata. Una roccia scagliata infligge 2d6+4 danni.

Macchina fantastica superiore

Illusione (Ombra)
Livello: Artigianato 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una macchina di 3 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Macchina fantastica superiore crea una costruzione meccanica illusoria e rumorosa, dalle molte braccia e di aspetto poderosamente imponente.

L'incantatore può concentrarsi sul controllare ogni azione della macchina o specificare un semplice programma, come raccogliere tutti i tronchi in una zona e accatastarli in una pila ordinata, arare un campo, creare covoni e cose del genere. La macchina può compiere solo compiti fisici abbastanza semplici. Dirigere le azioni della macchina o cambiare il suo movimento programmato è per l'incantatore un'azione standard. La macchina agisce sempre quando è il turno dell'incantatore, nell'ordine dato dall'iniziativa. (Può già agire durante il turno in cui viene lanciato l'incantesimo).

Tranne che per le eccezioni riportate più oltre, la macchina funziona come un oggetto animato Grande (alto) (vedi il *Manuale dei Mostri*). Avanza sul terreno a una velocità di 18 metri. Può nuotare o volare a una velocità di 6 metri (manovrabilità scarsa). Ha 16 DV, 88 punti ferita, Classe Armatura 20 (-1 taglia, +11 naturale) e durezza 20. I suoi bonus ai tiri salvezza sono Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +0.

La macchina ha un punteggio di Forza di 22. Un carico leggero per la macchina è fino a 234 kg, un carico medio è 235-468 kg, e un carico pesante è 469-702 kg. La macchina può volare o nuotare solo quando ha un carico leggero.

La macchina può sollevare fino a 1.404 kg. di peso a un'altezza di 4,5 metri. Può spingere o trascinare 3.510 kg. Può scavare 9.000 kg. di sassi ogni minuto (sufficiente a liberare uno spazio di 1,5 x 1,5 x 1,5 metri in 1 round). Può scavare sabbia o terriccio al doppio della velocità.

La macchina può condurre un attacco di colpo poderoso con un bonus di attacco di +17/+12 per 1d8+9 danni. Infligge danni triplicati da schianto (3d8+27) contro pietra o metallo. La macchina può scagliare rocce Piccole (se ce ne sono in giro) con un bonus di attacco di +12/+7. Il suo incremento di gittata è 45 m, e può scagliare una roccia fino a 10 incrementi di gittata. Una roccia scagliata infligge 2d6+9 danni.

MAELSTROM

Evocazione (Creazione)
Livello: Oceano 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un vortice largo 36 metri e profondo 18 metri
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega (e vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Maelstrom crea nell'acqua un vortice mortale. Deve essere presente uno specchio d'acqua largo almeno 36 metri e profondo 18 metri, oppure l'incantesimo va sprecato.

Le creature nell'acqua o gli oggetti entro 15 metri dal vortice (sotto di esso e su tutti i lati) devono superare un tiro salvezza sui Riflessi per non essere risucchiate. I nuotatori esperti possono invece tentare prove di Nuotare se il loro modificatore di abilità è più alto del loro bonus al tiro salvezza sui Riflessi. I vascelli galleggianti possono evitare di essere risucchiati se i loro operatori superano una prova di Professione (marinaio) contro la stessa CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Una volta nel vortice, le creature e gli oggetti ricevono 3d8 danni a ogni round. Rimangono intrappolati per 2d4 round. I soggetti di taglia Grande o minore vengono scagliati fuori dal fondo del vortice. I soggetti più grossi vengono scagliati fuori dalla cima.

MALEDIZIONE DEL RAGNO

Trasmutazione [Influenza mentale]
Livello: Ragni 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: 1 umanoide di taglia Media o inferiore
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma un umanoide in una creatura simile a un drider, che obbedisce ai comandi mentali dell'incantatore.

Il soggetto trasmutato riceve un corpo di ragno con testa, braccia e torso umanoide, proprio come un drider.

Il soggetto ha la velocità, l'armatura naturale, l'attacco tramite morso e il veleno di un drider (ma vedi sotto). Il soggetto guadagna un bonus di +4 ai suoi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione.

Il soggetto conserva i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, livello, classe, punti ferita (anche nonostante qualsiasi cambiamento nel punteggio di Costituzione), allineamento, bonus di attacco base, e tiri salvezza base. (I nuovi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione possono influenzare la Classe Armatura, gli attacchi e i bonus sui tiri salvezza finali). L'equipaggiamento del soggetto rimane e continua a funzionare, purché si adatti alla forma corporea di un drider. Altrimenti viene assorbito nella nuova forma e cessa di funzionare per la durata dell'incantesimo. Gli oggetti conservati includono qualsiasi cosa sia indossato sulla parte superiore del corpo (testa, collo, spalle, mani, armi e vita). Gli oggetti che non funzionano includono qualsiasi cosa sia indossato sulle gambe, sui piedi o sull'intero corpo (armatura, tuniche, vesti e stivali).

Il morso del soggetto inietta un veleno che richiede un tiro salvezza con CD 16 + il bonus Saggezza dell'incantatore. I danni iniziali e secondari sono 1d6 danni temporanei alla Forza.

La prova dell'incantatore sul soggetto è come quella richiesta da un incantesimo *dominare persone*. (L'incantatore controlla telepaticamente la creatura finché essa rimane entro il raggio).

Sebbene *maledizione del ragno* sia simile a *metamorfosi*, non guarisce i danni e non causa disorientamento.

MANTELLO DI POTERE OSCURO

Abiurazione
Livello: Drow 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Mantello di potere oscuro crea una nebbiolina scura attorno al soggetto. La nebbiolina non interferisce con la visione, ma il soggetto e qualsiasi cosa indossi o porti è protetto dagli effetti della piena luce del sole, anche sotto il cielo aperto diurno del mondo di superficie. Un drow soggetto agli effetti dell'incantesimo non subisce penalità di combattimento di cecità o luce forte mentre è sotto gli effetti di un *mantello di potere oscuro*.

Il soggetto guadagna anche un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di luce od oscurità.

MANTOGRIGIO DI GRIMWALD

Necromanzia
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infonde un teschio o un osso di una pallida luminescenza grigia e poi lo usa per attaccare una creatura lanciandoglielo contro (o toccandocela). L'incantatore può attaccare con il teschio nel round in cui lancia l'incantesimo, in tutti gli altri casi l'attacco è un'azione standard.

Se il teschio o l'osso colpisce il bersaglio, la luminescenza grigia si trasferisce dal teschio alla creatura e la ricopre interamente. Per la durata dell'incantesimo, la creatura non può riguadagnare punti ferita o punti di caratteristica in alcun modo. La creatura non può neppure rimuovere i livelli negativi. La rigenerazione naturale (come quella dei troll) viene interrotta, così come gli effetti di

anello di rigenerazione, pozione di guarigione, o *bastone di guarigione.* Gli incantesimi che restituiscono i punti ferita perduti (*cura ferite leggere, guarigione*) non funzionano su quell'individuo. Altri incantesimi di necromanzia funzionano normalmente, inclusi quelli che curano altre afflizioni (*malattia, cecità*). Quelli che rimuovono i punti ferita (*infliggi ferite leggere*) non sono influenzati dall'incantesimo. Il soggetto può comunque incrementare i suoi attuali punti ferita aumentando il suo punteggio di Costituzione e può ricevere punti ferita temporanei (per esempio da un incantesimo *aiuto*).

Al termine dell'incantesimo, le capacità di guarigione automatiche e gli oggetti come un *anello di rigenerazione* o la capacità di rigenerazione di un troll ricominciano a funzionare.

Componente materiale: Il teschio o osso usato.

MASCHERA D'OMBRA

Illusione (Ombra)
Livello: Arp 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore forma una maschera d'ombra attorno al proprio viso. Essa non gli impedisce la visuale, non può essere fisicamente rimossa, nasconde completamente i suoi lineamenti e lo protegge contro certi attacchi. Riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi di luce o di oscurità e qualsiasi incantesimo che si basi sulla luce luminosa per infliggere danni, come l'incantesimo *lampo* o gli effetti dei fuochi d'artificio di *pirotecnica*. L'incantatore guadagna anche una probabilità del 50% ad ogni round di evitare di dover effettuare un tiro salvezza contro gli attacchi con lo sguardo, come se avesse distolto gli occhi. Se distoglie gli occhi mentre sta usando *maschera d'ombra*, può tirare due volte per vedere se può evitare di effettuare il tiro salvezza.

Quando la durata dell'incantesimo finisce, la *maschera d'ombra* svanisce nel corso di 1d4 round (e non immediatamente), dando all'incantatore il tempo di mantenere il volto nascosto con altri mezzi. Un incantesimo *dissolvi magie* riuscito, lanciato contro una maschera d'ombra, pone termine a tutti gli effetti all'incantesimo e provoca lo stesso svanire lento.

Componente materiale: Una maschera di stoffa nera.

QUALSIASI INCANTESIMO

Trasmutazione
Livello: Incantesimi 3
Componenti: V, S, FD (e a volte M, F e PE)
Tempo di lancio: 15 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

Qualsiasi incantesimo permette all'incantatore di leggere e preparare qualsiasi incantesimo arcano fino al 2° livello. L'incantatore deve avere con sé uno scritto magico arcano (una pergamena o libro di incantesimi). Durante i 15 minuti di tempo di lancio dell'incantesimo, può esaminare gli incantesimi disponibili e sceglierne uno da leggere e preparare.

Una volta scelto e preparato un incantesimo arcano, l'incantatore lo conserva nella mente. L'incantesimo preparato occupa lo slot di un incantesimo di dominio di 3° livello. Se l'incantatore legge l'incantesimo da un libro di incantesimi, il libro non viene danneggiato, ma se lo legge da una pergamena l'incantesimo viene cancellato dalla pergamena.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo arcano, esso funziona proprio come se fosse stato lanciato da un mago dello stesso livello di chierico dell'incantatore, con la differenza che è il suo punteggio di Saggezza a stabilire la CD del tiro salvezza (se applicabile). L'incantatore deve avere un punteggio Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo arcano per prepararlo e lanciarlo. Il simbolo sacro dell'incantatore sostituisce tutte le componenti materiali non costose. Se l'incantesimo ha una componente materiale costosa (una a cui viene assegnato un valore in monete d'oro), l'incantatore deve procurarsela. Se l'incantesimo ha un altro focus, bisogna procurarselo. Se l'incantesimo ha una componente in PE, bisogna pagare il prezzo in punti esperienza.

QUALSIASI INCANTESIMO SUPERIORE

Trasmutazione
Livello: Incantesimi 6
Componenti: V, S, FD (e in alcuni casi M, F e PE)
Tempo di lancio: 15 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

Funziona come *qualsiasi incantesimo*, ma l'incantatore può leggere e preparare qualsiasi incantesimo arcano fino al 5° livello, e l'incantesimo preparato occupa un suo slot di incantesimo di dominio di 6° livello.

RAGNI DI PIETRA

Trasmutazione
Livello: Ragni 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: 1d3 sassolini o 1d3 parassiti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 metri l'uno dall'altro
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma 1d3 sassolini in costrutti in pietra dalle sembianze di enormi ragni. I costrutti possono essere di qualsiasi taglia da Minuscola a Enorme come desidera l'incantatore, ma devono essere tutti delle stesse dimensioni. i costrutti hanno le stesse statistiche dei ragni mostruosi (vedi pagina 207 del *Manuale dei Mostri*) delle corrispondenti dimensioni, tranne che per quanto segue:

La loro armatura naturale aumenta di +6.

Hanno una riduzione del danno 30/+2.

Il loro veleno richiede un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 + il modificatore di Saggezza dell'incantatore. I danni iniziali e secondari sono 1d3 danni temporanei alla Forza.

Se i costrutti possono sentire gli ordini dell'incantatore, si può ordinare loro di non attaccare, di attaccare nemici specifici, o di compiere altre azioni. Altrimenti, attaccano semplicemente i nemici dell'incantatore al meglio delle loro capacità.

In alternativa, si può lanciare *ragni di pietra* su 1d3 parassiti di ogni tipo e dimensione. I parassiti influenzati ottengono i vantaggi di un incantesimo di *pelle di pietra* (riduzione del danno 10/+5) per 1 round per livello dell'incantatore.

SCIAME DI PALLE DI NEVE DI SNILLOC

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Esplosione del raggio di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una raffica di palle di neve magiche erompe da un punto scelto dall'incantatore. Lo sciame di palle di neve infligge 2d6 danni da freddo alle creature e oggetti nel raggio dell'esplosione. Per ogni due livelli dell'incantatore sopra il 3°, le palle di neve infliggono un ulteriore dado di danno, fino a un massimo di 5d6 al 9° livello o superiore.

Componente materiale: Un pezzo di ghiaccio o una piccola scheggia di roccia bianca.

SCUOIAMENTO

Invocazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura corporea
Durata: Fino a 4 round (vedi testo)
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore strappa letteralmente di dosso la carne dal corpo di una creatura materiale.

A ogni round, il bersaglio subisce dolore fisico e traumi psicologici che letteralmente ne minano lo spirito. L'attacco infligge 2d6 danni e 1d6 danni temporanei a Carisma e Costituzione. Un tiro salvezza sulla Tempra, se effettuato con successo, nega il danno temporaneo al Carisma e alla Costituzione e riduce a metà i danni normali. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza a ogni round per ridurre i danni in quel round.

Scuoiamento non ha effetto sulle creature in forma gassosa o sulle creature incorporee.

Componente materiale: Una cipolla.

SENTIERO LUNARE

Invocazione [Forza]
Livello: Hat 5, Luna 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una scala o ponte di forza traslucida, candida e lucente, di ampiezza variabile, lunga fino a 4,5 metri per livello (vedi testo)
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Sentiero lunare permette di creare una scalinata o un ponte da un punto a un altro. L'effetto è un nastro senza ringhiere di forza traslucida, bianco e lucente, come una striscia di vetro. La striscia può essere larga a piacere da 90 cm a 6 metri. (L'ampiezza può variare con la lunghezza del nastro, se l'incantatore lo desidera). È attaccata alle estremità inscindibilmente, anche se le estremità sono sospese in aria.

Al momento di lanciare l'incantesimo, l'incantatore designa fino a una creatura per livello dell'incantatore per ricevere una protezione extra mentre si trova in piedi o si muove sul *sentiero lunare*. Le creature protette godono dei vantaggi di un *santuario*. Questo funziona esattamente come l'incantesimo di 1° livello *santuario*, ma la CD dei tiri salvezza è 15 + il modificatore di Saggezza dell'incantatore, e qualsiasi soggetto dell'incantesimo che attacca infrange l'effetto *santuario* per tutti i soggetti. Le creature protette possono anche rimanere attaccate alla sommità del *sentiero lunare* come se avessero ricevuto incantesimi di *movimenti del ragno*. Una creatura perde immediatamente entrambi i vantaggi quando lascia il sentiero.

A differenza di un *muro di forza*, un *sentiero lunare* può essere dissolto. Per il resto è simile a un *muro di forza*, in quanto non ha supporti ed è immune a danni di ogni genere. Una *disintegrazione* produce un foro quadrato del lato di 3 metri, lasciando il resto del sentiero intatto (se il *sentiero lunare* è largo 3 metri o meno, questo crea semplicemente una breccia di 3 metri). Il colpo di una *verga di cancellazione*, una *sfera annientatrice*, o *disgiunzione di Mordenkainen* distrugge un *sentiero lunare*. Gli incantesimi e le armi a soffio non possono passare attraverso a un *sentiero lunare*, anche se *porta dimensionale*, *teletrasporto* ed effetti simili possono evitare la barriera. Essa blocca creature eteree e creature materiali. Gli attacchi con lo sguardo non possono operare attraverso il *sentiero lunare*.

Un *sentiero lunare* deve essere diritto, continuo e intero quando viene formato. Se la superficie viene interrotta da un oggetto o creatura, l'incantesimo fallisce. La versione ponte dell'incantesimo deve essere creata piatta. La versione scala non può salire o scendere più ripidamente di 45 gradi.

Componente materiale arcana: Un fazzoletto bianco.

SIGILLA PORTALE

Abiurazione
Livello: Brd 6, Chr 6, Drd6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un *portale*
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore sigilla permanentemente un *portale*. *Sigilla portale* impedisce che il *portale* venga attivato, anche se il sigillo può essere negato da un *dissolvi magie* effettuato con successo contro l'incantesimo. Un incantesimo *scassinare* non funziona su *sigilla portale*, ma una *campana dell'apertura* dissolve l'incantesimo.

Componente materiale: Una barra d'argento del valore di 50 mo.

SOFFIO D'ACQUA

Evocazione [Creazione]
Livello: Oceano 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un cilindro largo 3 m e alto 24 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: No

Soffio d'acqua fa sì che l'acqua si sollevi in una colonna cilindrica roteante. Deve essere presente uno specchio d'acqua largo almeno 3 metri e profondo 6 metri, altrimenti l'incantesimo va sprecato. Se il soffio d'acqua non incontra una profondità sufficiente dopo essersi formato, crolla.

Il soffio d'acqua si muove con una velocità di 9 metri e deve rimanere sopra una superficie d'acqua. L'incantatore può concentrarsi sul controllo di ogni movimento del soffio d'acqua, o può specificare un semplice programma, come avanzare in linea retta, zigzagare, compiere un cerchio o simili. Dirigere il movimento del soffio d'acqua o cambiare il movimento programmato è per l'incantatore un'azione standard. Il soffio d'acqua si muove sempre durante il turno dell'incantatore, nell'ordine dato dall'iniziativa. Se il soffio d'acqua supera il raggio dell'incantesimo, crolla e l'incantesimo ha fine.

Il soffio d'acqua percuote le creature e gli oggetti che tocca, e spesso li risucchia. Una creatura o un oggetto che entra in contatto con il soffio d'acqua deve superare un tiro salvezza sui Riflessi oppure subire 3d8 danni. Le creature di taglia Media o inferiore che falliscono il tiro salvezza vengono risucchiate dal soffio e tenute sospese nelle sue poderose correnti, ricevendo 2d6 danni a ogni round, senza possibilità di tiri salvezza. Le creature intrappolate rimangono all'interno per 1d3 round prima che il soffio d'acqua le schizzi fuori dalla cima, e ricadono sulla superficie (ricevendo danni da caduta) a 1d8 x ogni 1,5 metri dalla base del soffio d'acqua.

Anche le creature che si trovano nell'acqua entro 3 metri dal soffio (sotto e su tutti i lati) devono superare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare di essere risucchiate dal soffio, se sono di taglia Media o inferiore. Qualsiasi cosa venga risucchiata dal soffio subisce 3d8 danni e poi rimane intrappolata per 1d3 round come spiegato in precedenza.

Solo le canoe, i kayak e i giunchi più piccoli possono essere risucchiati nel soffio. L'occupante di un simile vascello può effettuare una prova di Professione (marinaio) invece di un tiro salvezza sui Riflessi (a sua scelta) per evitare di essere risucchiato.

SPLENDORE DELL'AQUILA

Trasmutazione
Livello: Brd 2, Commercio 3, Ear 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura trasmutata diventa più equilibrata, articolata e personalmente energica. L'incantesimo concede un bonus di potenziamento al Carisma di 1d4+1 punti, aggiungendo gli abituali vantaggi alle abilità basate sul Carisma. Gli stregoni e i bardi che ricevono *splendore dell'aquila* non guadagnano ulteriori incantesimi, ma le CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumentano.

Componente materiale arcana: Alcune piume o una presa di guano di aquila.

Spruzzo d'ombra

Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 1,5 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa esplodere improvvisamente da un punto prescelto una moltitudine di ombre simili a nastri. Le creature presenti nella zona subiscono 2 danni temporanei alla Forza, sono frastornate per 1 round e subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi ed effetti di *paura*. La penalità sulla *paura* finisce con il termine dello *spruzzo d'ombra*, ma il danno temporaneo alla Forza è istantaneo.

Componente materiale: Una manciata di nastri neri.

Traslazione nel fuoco

Trasmutazione [Teletrasporto]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello o fino a quando non è consumato (vedi testo).

L'incantatore ottiene la capacità di entrare nel fuoco e di spostarsi da un fuoco a un altro. I fuochi in cui entra e fra cui si muove devono essere almeno grandi come lui. Gli elementali del fuoco e le altre creature del fuoco non sono "fuochi" da usare per la *traslazione nel fuoco*, e neppure le sorgenti di grande calore come le pozze di lava.

Una volta entrato in un fuoco, l'incantatore può trasportarsi in qualsiasi altro fuoco sufficientemente grande entro un lungo raggio (120 m + 12 m per livello), e conosce immediatamente le posizioni di tutti i fuochi più adatti entro il raggio di azione. Ciascun trasporto conta come un'azione di movimento completa. Ogni volta che l'incantesimo viene lanciato, l'incantatore può trasportarsi una volta per livello dell'incantatore. Se la posizione di un fuoco non offre abbastanza spazio per l'incantatore (per esempio, un fuoco contenuto in un forno troppo piccolo, o un fuoco già occupato da un grosso calderone), allora quella non è una destinazione praticabile e l'incantatore ne subisce le conseguenze se prova a trasportarvisi lo stesso. Ad esempio, se prova a trasportarsi in un fuoco che brucia in un pozzo pieno d'olio, cade nell'olio all'arrivo.

L'incantesimo non dà nessuna protezione contro il fuoco, quindi è consigliabile procurarsi tale protezione prima di usare l'incantesimo.

Vampa di Aganazzar

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Una striscia larga 1,5 m a raggio vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un getto di fiamme ruggenti schizza via dalla mano tesa dell'incantatore, infliggendo ustioni a tutte le creature in una striscia larga 1,5 metri e fino al limite del raggio dell'incantesimo. *Vampa di Aganazzar* infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli dell'incantatore, fino a un massimo di 5d8 danni.

Focus: La scaglia di un drago rosso.

Vita nel Faerûn

Cacciatori nomadi che vagano sulle distese ghiacciate del Grande Ghiacciaio e nelle fitte giungle del Chult. Fabbri coperti di fuliggine che lavorano nelle forge naniche della Grande Crepa e ai forni puzzolenti di Baldur's Gate. Carovane ben difese di mercanti che attraversano gli aridi deserti di Calimshan e le strade delle Terre Centrali. Il sentiero di un avventuriero attraversa molte terre, ma soprattutto culture, tradizioni e popolazioni diverse.

La maggior parte degli umani di Faerûn lavora come contadino, allevatore o semplice artigiano, e dimora in innumerevoli villaggi e minuscoli borghi. Su questo vasto mare di gente semplice dominano i ricchi e i privilegiati, nella forma che la ricchezza e il privilegio assumono nelle rispettive terre. In alcune, la gente comune viene sfruttata e oppressa dai propri spietati padroni, ma in molti altri posti Faerûn è popolato da gente contenta del proprio posto nella società. Questo capitolo si occupa di molti aspetti della vita di tutti i giorni nel Faerûn.

Il tempo e le stagioni

Quasi tutte le razze e i popoli del Faerûn possiedono un modo di scandire il passaggio dei giorni, delle stagioni e degli anni. Nel Cormyr e in una dozzina di altri regni, gli astrologi reali tengono conto del Corso degli Anni. Persino gli araldi della guerra delle tribù orchesche non civilizzate sono soliti comporre rozzi canti che ricordano i giorni e le imprese dei loro feroci capi.

Il giorno e la notte

I giorni nel Faerûn durano 24 ore, che vengono divise in notturne e diurne in base al sorgere e al tramontare del sole. Nelle terre meridionali come Halruaa, la durata della notte non varia molto in base alla stagione, e la regola che vale tutto l'anno è di 12 ore di luce e 12 ore di buio. Nel nord, i giorni si fanno decisamente più lunghi in estate e più brevi in inverno. Il giorno di Mezzinverno a Silverymoon conta solo 8 ore di luce, mentre quello di Mezzestate circa 16.

Una settimana nel Faerûn è fatta di dieci giorni, e ci si riferisce ad essa anche come una decade, o meno comunemente, un tragitto. I giorni di una decade non hanno nomi propri. Ci si riferisce ad essi per numero: primo giorno, secondo giorno e via dicendo. La maggior parte della gente comincia a contare partendo dal pollice, mentre gli halfling sono famosi poiché cominciano dal mignolo, il che spiega la frase "contare come un halfling", normalmente riferita ad una persona che si comporta in modo diverso con l'unico scopo di rendere le cose più difficili.

Le ore del giorno

Gli orologi sono molto rari, e la maggior parte della gente divide il giorno in dieci grosse parti: alba, mattino, solealto (o mezzogiorno), pomeriggio, crepuscolo, tramonto, sera, mezzanotte, lunaalta (o cuore della notte) e fine della notte. Esistono dozzine di termini convenzionali con cui ci si riferisce a queste parti del giorno, e insieme finiscono per creare una grande confusione per chi viaggia in terre straniere.

Queste divisioni specifiche sono del tutto approssimative, e quindi il tardo pomeriggio di una persona potrebbe benissimo essere l'inizio della sera per un'altra. Sono le tradizioni locali a definire la lunghezza di ciascuna parte del giorno. Ognuno di questi periodi dura ovunque da 1 a 4 ore, e quindi in genere per solealto si intende mezzogiorno e un'ora prima e dopo di esso.

Poche persone nel Faerûn hanno motivo di misurare un'ora (o un periodo di tempo più breve di un giorno) con una certa precisione. La gente è abituata a valutare lo scorrere del tempo ad intuizione, dal movimento del sole e dalle attività che vengono compiute attorno a loro. Due mercanti potrebbero quindi stabilire di incontrarsi al crepuscolo in una taverna particolare, e ci saranno buone probabilità che arrivino a non più di 15 o 20 minuti di distanza l'uno dall'altro.

Nelle grandi città, questo modo di scandire in modo casuale lo scorrere del giorno viene rimpiazzato dal suono delle campane. Sono infatti molti i culti che cercano di misurare il tempo in modo più preciso. I sacerdoti di Gond attribuiscono grande valore ai loro orologi meccanici e adorano farli suonare in modo che tutti possano sentirli. Quelli di Lathander affidano ai propri accoliti il controllo delle meridiane, che vengono create e perfezionate nel corso di molti anni di osservazione del percorso del sole in cielo. In genere, le ore vengono numerate da 1 a 12 due volte, e la campana suona ogni ora. "Dodici rintocchi" è infatti un termine perfettamente intercambiabile con "mezzanotte" o "solealto", a seconda del contesto.

Il calendario di Harptos

La maggior parte del Faerûn usa il Calendario di Harptos, il cui nome si deve al mago morto ormai da molto tempo che lo ha inventato. Sono in pochi però che si preoccupano di riferirsi ad Harptos per nome, visto che è l'unico calendario che conoscono.

Ogni anno di 365 giorni viene diviso in 12 mesi di 30 giorni ciascuno, e ogni mese viene diviso in tre decadi. Nel corso dei mesi si contano cinque giorni speciali. Queste festività annuali segnano il corso delle stagioni o il loro cambiamento. I mesi nel Faerûn corrispondono all'incirca ai mesi del calendario Gregoriano.

Tabella 3–1: Il Calendario di Harptos

Mese	Nome	Nome comune
1	Hammer	Profondinverno
Festività annuale: Mezzinverno		
2	Alturiak	L'Artiglio d'Inverno
3	Ches	L'Artiglio dei Tramonti
4	Tarsakh	L'Artiglio delle Tempeste
Festività annuale: Pratoverde		
5	Mirtul	Lo Scioglimento
6	Kythorn	Il Tempo dei Fiori
7	Flamerule	Marea d'Estate
Festività annuale: Mezzestate		
8	Eleasias	Solealto
9	Eleint	La Dissolvenza
Festività annuale: Granraccolto		
10	Marpenoth	Foglie Cadute
11	Uktar	La Decomposizione
Festività annuale: La Festa della Luna		
12	Nightal	L'Abbassamento

Festività stagionali

Cinque volte all'anno i giorni speciali vengono considerati festività e giorni di riposo in quasi tutte le terre civilizzate. Ogni festività stagionale viene osservata in modo diverso, in base alle tradizioni della terra e della festività in questione.

Mezzinverno: Nobili e monarchi salutano il giorno centrale dell'inverno con un giorno di festa chiamato il Grande Festival dell'Inverno. Per tradizione è il giorno migliore per stringere o rinnovare alleanze. La gente comune non apprezza allo stesso modo le celebrazioni di questo giorno: tra di loro viene chiamato il Giorno dell'Inverno Morto, e lo considerano il cuore dell'inverno, che preannuncia tempi ancor più duri a venire.

Pratoverde: L'inizio ufficiale della primavera è considerato un giorno di pace e festeggiamenti. Anche se la neve copre ancora il terreno, i chierici, i nobili e i ricchi sono soliti portare all'aperto fiori cresciuti in stanze speciali all'interno di templi e castelli. Questi fiori vengono poi distribuiti alla gente, che li indossa o li sparge a terra come offerte agli dei perché affrettino l'arrivo dell'estate.

Mezzestate: La notte di Mezzestate è un momento dedicato ai festeggiamenti, alla musica e all'amore. Le conoscenze diventano corteggiamenti, i fidanzamenti si trasformano in matrimoni e le divinità stesse prendono parte alla festa assicurando il bel tempo in modo che si possa festeggiare e banchettare nei boschi. Il cattivo tempo in questa notte così speciale è considerato un segno nefasto per i tempi a venire.

Granraccolto: Lo scopo di questa festività è celebrare i raccolti autunnali, e inaugurare un periodo dedicato tradizionalmente ai viaggi. I messaggeri, i pellegrini, gli avventurieri e chiunque altro desideri viaggiare parte in genere il giorno seguente; cioè prima che i sentieri diventino una distesa di fango e che la pioggia si trasformi in neve.

La Festa della Luna: La Festa della Luna celebra gli antenati e rende onore ai morti. Le storie delle gesta degli antenati si mescolano alle leggende sulle divinità fino a che non diventa difficile distinguere le une dalle altre.

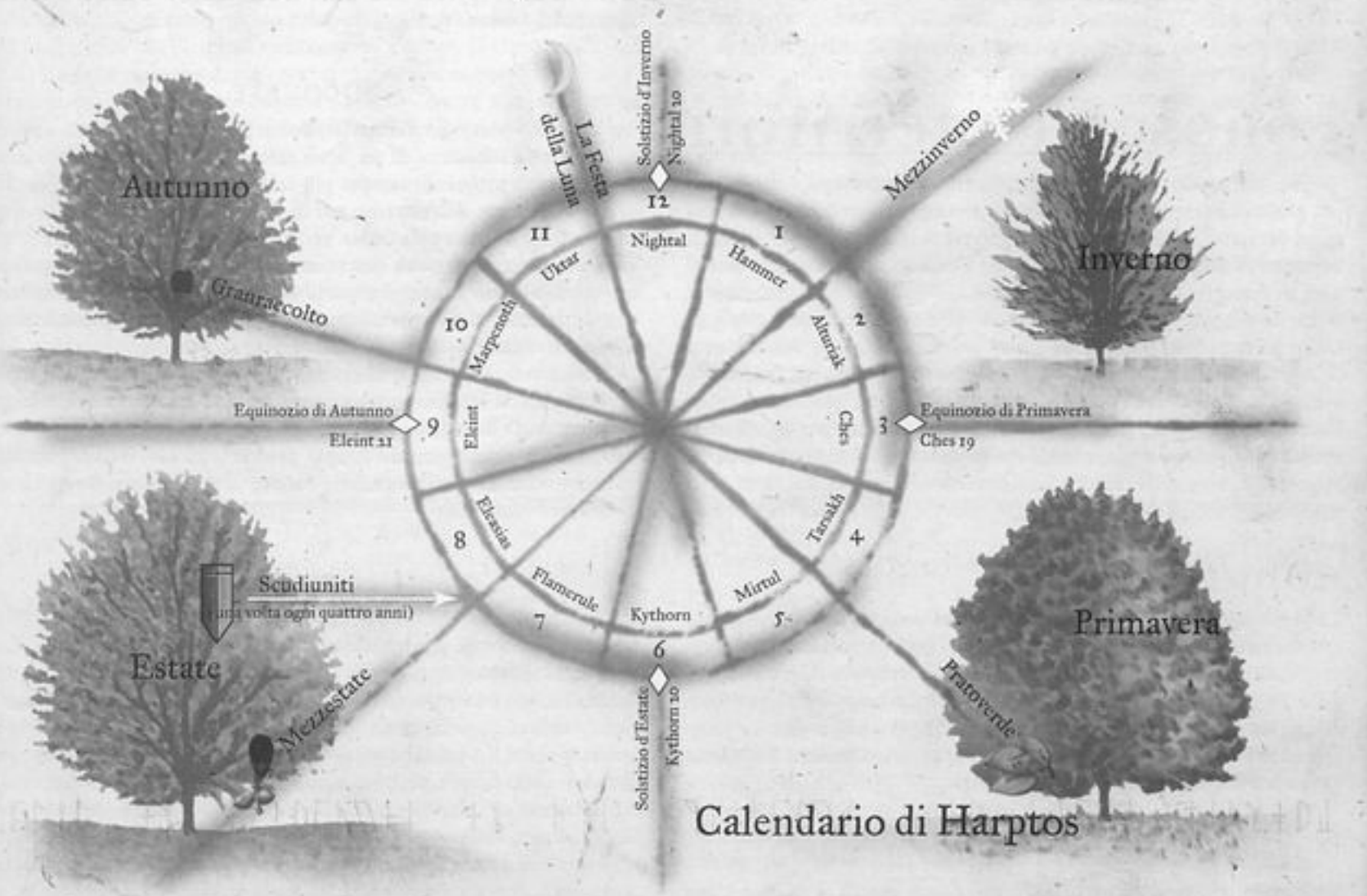
Scudiuniti

Una volta ogni quattro anni, la festività di Scudiuniti viene aggiunta al calendario del Faerûn come un "giorno aggiuntivo" che segue immediatamente la festa di Mezzestate. Scudiuniti è un giorno dedicato al confronto aperto fra la gente e i suoi regnanti. È un giorno in cui si stringono o si rinnovano patti e si dimostra il proprio valore in combattimento. Chi non cerca queste cose considera i tornei, i duelli e le prove di abilità magica delle gradevoli aggiunte agli spettacoli teatrali e musicali tipici di questo giorno di festa.

Nelle Valli, per quest'anno è prevista una grande celebrazione del giorno di Scudiuniti nella città di Essembra in Battledale. Nelle altre regioni di Faerûn si prevedono festeggiamenti che variano dal sobrio allo spettacolare.

Il calcolo degli anni

Quasi tutte le terre e le razze possiedono un sistema che permette loro di tenere il conto degli anni che passano. L'antico regno di Mulhorand ha dato inizio al suo calendario con la fondazione di Skuld, la Città degli Dei, più di 3.500 anni fa. Gli abitanti del Cormyr contano gli anni a partire dalla fondazione della Casata Obarskyr, circa 1.350



Calendario di Harptos

anni fa. Si narra che alcuni calendari draconici arrivino fino a 10.000 anni fa, anche se sono pochi i draghi che si occupano di cose volgari come l'interessarsi ad eventi che neanche gli esemplari più vecchi della loro razza riescono a ricordare.

Calendario delle Valli

Il calendario con cui la maggior parte degli altri vengono confrontati è il Calendario delle Valli (CV), che parte dalla creazione della Pietra Verticale e dal patto tra gli elfi di Cormanthor e i primi umani insediatisi nelle Valli. Il Calendario delle Valli è stato il primo calendario umano che la Corte Elfica abbia integrato con il suo antichissimo calendario, e per questo si è diffuso rapidamente in ogni posto in cui gli elfi e gli umani vivevano in pace.

Il Corso degli Anni

Sono in pochi nel Faerûn a preoccuparsi di calendari ammuffiti e numeri senza senso. Al contrario, gli anni vengono in genere chiamati per nome. Ad esempio, il 1372 CV (l'anno attuale) viene chiamato l'Anno della Magia Selvaggia. La gente si riferisce alle nascite, alle morti, ai matrimoni e agli altri eventi tramite il nome dell'anno. I bambini imparano i nomi degli anni dalle canzoni dei bardi, dalle rappresentazioni artistiche nei templi più grandi e dagli insegnamenti degli anziani.

Il nome che viene dato agli anni non è casuale, né ricorda necessariamente grandi eventi o occasioni speciali. Molti secoli fa il Saggio Perduto, Augathra il Folle descrisse e diede nome a migliaia di anni a venire nella grande biblioteca di Candlekeep. Di rado trascorre un anno in cui non avvenga qualcosa di strettamente connesso al suo nome, e la maggior parte della gente vede quindi i nomi di Augathra come misteriosi presagi degli anni a venire.

1372 CV	L'Anno della Magia Selvaggia (l'anno attuale)
1373 CV	L'Anno dei Draghi Vagabondi
1374 CV	L'Anno delle Tempeste di Fulmini
1375 CV	L'Anno della Resurrezione degli Elfi
1376 CV	L'Anno della Lama Ricurva
1377 CV	L'Anno del Tormento
1378 CV	L'Anno del Calderone
1379 CV	L'Anno della Rocca Perduta
1380 CV	L'Anno della Mano Luminosa

conoscere i territori

Toril è un mondo molto vasto, e il Faerûn è uno dei suoi continenti più grandi. Grazie al diligente operato di numerosi scribi e sapienti nel corso dei secoli, è stato possibile trascrivere dettagli e caratteristiche di molte terre. Ma in tutto questo tempo si è comunque riusciti a descrivere in dettaglio solo una piccola parte di Faerûn.

Per la maggior parte della gente che vi dimora, il clima è una questione di semplici regole di base: l'arrivo delle stagioni, l'andamento della stagione dei raccolti (e quindi delle scorte di cibo), e il freddo più o meno eccezionale nel corso del resto dell'anno. In genere, i regni di Faerûn sono in grado di produrre cibo a sufficienza per il sostentamento della gente e degli animali che vi abitano. Ma la gente viene tenuta sul chi vive dalle carestie localizzate e dai pericoli derivanti dalla mancanza d'acqua, dall'esposizione al calore e dalle gelate improvvise.

clima

Le terre di Faerûn comprendono climi che possono spaziare dal gelo dell'artico al caldo tropicale. Sono stati in pochi a condurre studi approfonditi sulla natura meteorologica del continente. Un contadino delle Terre Centrali sa solo che gli inverni sono troppo lunghi e freddi, che autunno e primavera sono troppo lunghi e umidi (con improvvise gelate e troppo fango) e le estati troppo brevi e calde. E il clima dietro le collina più vicina è sempre migliore.

Caratteristiche

Il clima di una regione particolare può essere descritto in base a due caratteristiche principali: la sua latitudine e le precipitazioni. Naturalmente, sono molte le condizioni localizzate che possono influenzare il clima. L'altezza sul livello del mare, ad esempio, ha lo stesso effetto della latitudine, e quindi persino in un clima tropicale è possibile trovare montagne le cui cime sono coperte di neve. La presenza di vaste quantità d'acqua tende a moderare le temperature nelle terre circostanti. Gli onnipresenti sforzi delle varie divinità per modificare il clima in base ai propri gusti è anch'esso un fattore di grande importanza in Faerûn. Molto spesso, infatti, nevica perché Auril o Talos desiderano che nevichi. Infine, gli incantesimi o le maledizioni magiche più potenti possono modificare il clima su vasta scala, come nel caso del Deserto dell'Anauroch.

L'esame dei climi di Faerûn che segue comincia dalla Costa della Spada e procede in senso antiorario.

Nordovest

Nelle zone più a nord, la Costa della Spada è una distesa coperta di ghiacci e spazzata dal vento che si trasforma nel Mare di Ghiaccio Sconfinato, che ricopre il continente da ovest ad est fino a dove è possibile trovare terra. È una catena montuosa, il Dorso del Mondo, ad impedire che questo gelo polare si sparga nella zona a nord della Costa della Spada, ma le uniche cose che rendono abitabile la Valle del Vento Gelido sono le brezze che soffiano dal mare verso la costa; inoltre, in quella zona il clima è completamente privo di una stagione dei raccolti.

A sud delle montagne si trova l'aspra regione coperta di laghi che viene chiamata la "Frontiera Selvaggia" del Nord. Queste vallate alpine sono caratterizzate da un'estate breve e intensa, da corsi d'acqua ghiacciati, nebbie gelide e montagne ricoperte di neve tutto l'anno. Poco più a sud, nella valle del Dessarin e nelle valli dei Picchigrigi, la terra è invece fertile e il clima è benedetto da una stagione dei raccolti abbastanza lunga da consentire il mantenimento di alcune grandi città.

La zona nordovest di Faerûn è ricca d'acqua e di umidità, e contraddistinta da intense nevicate invernali e abbondanti precipitazioni in primavera e autunno. Lungo tutta la Costa della Spada la gente protesta a gran voce affermando che non smette mai di piovere.

Man mano che si viaggia verso sud, le terre si fanno più calde fino a che il terreno non diventa sabbioso e polveroso e fino a che non si arriva ai climi roventi della zona di Scornubel e delle pendici meridionali del Deserto dell'Anauroch.

Sudovest

La zona che parte dal Fiume Chionthar (Baldur's Gate) andando verso sud è contraddistinta da un clima assolutamente temperato, e le terre diventano progressivamente più calde fino ad arrivare ai deserti e al calore cocente dell'estremo sud di Tethyr e di Calimshan. Le terre di Nimbral, Lantan e Tashalar vengono raffreddate dalle brezze marine, ma l'intensa attività vulcanica rende la zona del Lago dei Vapori inabitabile per la maggior parte dei popoli civilizzati, e combinata con la latitudine e l'umidità marina rende le giungle sconfinate di Chult e di Mhair delle gigantesche saune.

Il sudovest, allo stesso modo del nordovest, è molto umido e contraddistinto da intense precipitazioni a causa della presenza dei mari occidentali. Il Tethyr e i Regni di Confine hanno comunque un clima moderato e rimangono dei luoghi piacevoli in cui vivere, principalmente grazie alle proprietà delle foreste di raffreddare il territorio e trattenere l'umidità.

Sudest

Il Grande Mare a sud di Halruaa è caldo e paesi come Rethild, Dambrath, Luiren e le terre nella zona delle Acque Dorate sono decisamente caldi e umidi, caratterizzati dalla presenza di insetti, estati molto lunghe e brevi inverni tempestosi. I venti tendono a portare le precipitazioni verso le coste, ma le catene montuose lungo la costa (le montagne del Rospo Accucciato e della Guardia Gnoll) forniscono protezione dalla pioggia nelle aree interne di questa zona di Faerûn. Lo Shaar è invece un'arida prateria in cui spesso trascorrono interi mesi senza pioggia.

Le grandi pianure spazzate dal vento dello Shaar e Raurin, e le Pianure della Polvere Purpurea, sono lontane dagli effetti mitiganti dei laghi e dei mari. Le estati sono estremamente calde e aride, mentre gli

inverni possono essere incredibilmente freddi; lo Shaar è contraddistinto da freddi invernali sconosciuti nelle pendici meridionali della Costa della Spada, più di mille miglia a nord.

Nordest

Il freddo decisamente aggressivo del Grande Ghiacciaio influenza il clima della maggior parte delle terre a nord e ad est del Mare delle Stelle Cadute. Si tratta di una regione arida, in cui non si trovano foreste. Nel Mare della Luna il clima tende ad essere freddo nel corso di tutto l'anno, e i venti che soffiano verso sud dalle distese ghiacciate settentrionali rendono il Thar un luogo terribilmente freddo per la maggior parte dell'anno.

Entroterra

Se il Mare delle Stelle Cadute (chiamato anche il Mare Interno) non fosse mai esistito, il centro di Faerûn sarebbe stato un vasto deserto, lontano dalle precipitazioni e dai climi temperati della costa. Il Mare delle Stelle Cadute fornisce infatti piogge e temperature moderate alla maggior parte delle terre circostanti. Grazie ai suoi fondali bassi e a fenomeni di vulcanismo marino, il Mare Interno scalda tutte le terre che lo circondano mantenendole allo stesso tempo umide (e quindi floride, come nel caso del Golfo di Vilhon).

I venti e il clima derivanti dal Mare Interno rendono il Cormyr, la Sembia e le Valli dei luoghi piacevoli in cui vivere, a dispetto dei gelidi venti che soffiano dalle montagne e dei duri inverni, a causa dei quali il Lago della Viverna, le coste del Mare della Luna, il Golfo del Drago e il Dragomare tendono a congelarsi.

Oceani

Il caldo che sentono i marinai che attraversano il Grande Mare orientale è dovuto alla forza delle correnti calde oceaniche. Tali correnti sono la ragione per cui Zakhara è contraddistinta da temperature moderate pur trovandosi a sud dell'equatore, ad una distanza superiore rispetto alla regione della Costa della Spada. Questa è anche la ragione per cui gran parte di Kara-Tur e la parte conosciuta di Maztica sono contraddistinte da climi caldi.

Evermeet, l'isola regno degli elfi molto ad ovest rispetto alla Costa della Spada, ha un clima molto più gentile di quello delle Moonshae, che sono molto più vicine al continente di Faerûn. Il clima gradevole di Evermeet è dovuto ad una corrente calda che si muove verso nordovest uscendo dal Grande Mare e passando vicina alla zona est di Evermeet, sulla strada per il Picco Ghiacciato e per la Valle del Vento Gelido.

flora e fauna

La vegetazione e la vita selvaggia in una zona particolare sono influenzate principalmente dal tempo atmosferico. Nelle regioni più umide a nord, sono comuni le foreste sempreverdi. Nelle zone temperate sono invece presenti foreste decidue. Toril è un mondo molto vasto, di cui il Faerûn è solo una parte: neanche i druidi, i ranger o gli esploratori che hanno passato anni lontano dalla civiltà possono affermare di conoscere tutti tipi di foreste o di animali che è possibile trovare nel Faerûn.

Alberi e arbusti

I viaggiatori che si sono avventurati in altri mondi o piani di esistenza affermano che le querce, i frassini, gli aceri, i castagni, gli abeti e i pini che si trovano nel Faerûn sono gli stessi di quei luoghi lontani. Segue una lista degli alberi e arbusti più particolari, diffusi o utili che è possibile trovare solo nel Faerûn.

Chiomanera: Veri e propri giganti delle foreste del Faerûn, i chiomanera possono crescere fino a 60 cm all'anno per raggiungere anche i 27 metri di altezza. Una chiomanera completamente cresciuta ha un diametro di 3 metri o più alla base, il tronco coperto di solchi e pieghe. I chiomanera prendono il nome dalla fitta chioma di foglie seghettate in cima al tronco. Le foglie di chiomanera sono di forma irregolare, e la loro parte inferiore è di colore ramato mentre quella superiore è verde scura.

Il legno di questi alberi è duro e fibroso, ma inadatto per essere intagliato o per l'utilizzo nelle strutture poiché se sottoposto a tensioni tende a sfibrarsi per tutta la sua lunghezza. Tuttavia, le fibre sono molto apprezzate per fare corde (se alcune di queste fibre vengono aggiunte ad una corda ne migliorano la resistenza e l'affidabilità per tutta la sua lunghezza) e bruciano lentamente senza lasciare residui, producendo un fuoco molto caldo e poco fumo. Questa caratteristica ne fa il legno perfetto per cucinare.

Il legno di chiomanera è molto usato nella creazione di bastoni, bacchette e verghe magiche.

I chiomanera si trovano in tutte le zone umide di Faerûn.

Fogliablu: Possono essere facilmente riconosciuti dal sinistro colore blu acceso delle loro foglie a molte punte; questi alberi si piegano al vento o sotto il peso della neve invece di spezzarsi, formando spesso piccoli tunnel che offrono riparo ai viaggiatori d'inverno. Crescono molto vicini l'uno all'altro formando fitte macchie di vegetazione, e raggiungendo i 12 metri d'altezza senza che i loro tronchi si facciano spessi.

Il legno di fogliablu è resistente, e le foglie, se opportunamente pestate e tritate, producono una tintura blu acceso che è molto apprezzata dai sarti del Nord. Quando viene bruciato, produce stupende fiamme di colore bluastro (molto apprezzate nelle taverne e nelle locande che necessitano d'illuminazione "di atmosfera" per gli spettacoli di menestrelli e cantastorie).

Gli alberi di fogliablu si trovano in zone temperate umide o nelle latitudini al di sotto dell'artico, a nord di Amn.

Spina di Helm: Si tratta di un arbusto che cresce sul terreno sotto forma di viticcio nascondendo altri cespugli e alberi morti, contraddistinto da foglie lucide di colore verde scuro e spine nere appuntite. Della lunghezza di una mano umana, queste spine resistenti e affilate vengono usate come rozzi aghi o punte di dardi. Le bacche di spina di Helm sono di colore indaco e commestibili (dal sapore aspro), e vengono spesso raccolte anche se congelate o marcite per essere usate nella produzione di vini.

La spina di Helm è molto resistente e cresce in tutto il Faerûn, fornendo cibo a molte persone.

Suth: I suth sono alberi dalla corteccia grigia con le foglie di colore verde oliva. Crescono quasi in senso orizzontale per poi incurvarsi e tendere in un'altra direzione. Se più alberi di suth crescono uno vicino all'altro, i loro rami tendono ad intrecciarsi fino a che i due alberi non possono più venire separati, formando una barriera o una parete che blocca il passaggio di qualunque cosa non sia in grado di superarli vo-

clima di waterdeep

Waterdeep si trova poco al di sopra del 45° parallelo nord di Toril. La vicinanza dell'oceano modera gli aspetti più rigidi del clima settentrionale, e quindi la pioggia e la neve cadono normalmente sia in autunno che in primavera, trasformando le strade in fiumi di fango.

I venti principali soffiano da ovest verso est.

Una grossa corrente, chiamata dai marinai la Corrente del Sud, si muove verso sud spostandosi lungo la costa di Waterdeep. È la coda di una gigantesca corrente rotatoria che si muove in senso orario nella parte settentrionale del Mare Senza Tracce, tra Maztica e il Faerûn, circondando le Moonshae ed Evermeet. A volte, alcuni relitti interessanti galleggiano fino a Waterdeep, trasportati dalla corrente stessa.

I venti artici attraversano spesso Waterdeep nel tardo autunno e in inverno, muovendosi da nordovest verso sudest e portando feroci tempeste, neve, grandine e pioggia gelida. Gli iceberg vengono avvistati di rado in questa zona a causa delle correnti calde lungo la costa, ma il ghiaccio si forma spesso lungo la costa, al punto di bloccare il porto di Waterdeep. Viaggiare su strade ghiacciate è più facile che in mezzo al fango, ragion per cui il periodo dei disgeli primaverili è il preferito dai viaggiatori, dai mercanti e dai soldati per mettersi in marcia.

lando oppure strisciando sotto i suoi rami più bassi. Le foglie di suth sono lunghe, morbide e coperte di peluria, ma appuntite alle estremità.

Il legno di suth è molto duro e resistente, così resistente che è molto difficile lavorarlo senza strumenti adeguati. I fogli sottili che si ricavano da questo legno rimangono incredibilmente resistenti per decenni, e sono per questo motivo perfetti per essere usati come copertine di libri. Il legno di suth è anche perfetto per creare gli scudi, visto che non è facile spezzarlo e non prende fuoco se viene bagnato con acqua prima di un combattimento. Un colpo con un'arma contundente potrebbe aprire una fenditura in uno scudo di legno di suth, ma non riuscirà mai a farlo a pezzi.

Il nome di questo albero potrebbe derivare da una corruzione del termine "sud". I suth si trovano ai confini dello Shaar, nei boschi di Chondath e ancora più a sud nel continente di Faerûn.

Weir: Questi alberi somigliano alle querce, ma le loro foglie sono marroni (con sfumature argentate) sulla parte superiore, nere e vellutate sulla parte inferiore. Se lasciati a se stessi, gli alberi di weir si trasformano in veri e propri giganti della foresta con molti rami. Il legno di weir non si incendia a contatto con il fuoco normale (non magico), ed è resistente e duraturo. È perfetto per la creazione di strumenti musicali poiché conferisce loro un timbro caldo e definito.

Il legno di weir può essere usato al posto di quello di quercia o dell'agrifoglio come componente per gli incantesimi. Cresce in tutto Faerûn ma è comunque molto raro. La maggior parte di questi alberi si trova nel folto delle foreste più vaste e viene protetta con grande cura da driadi, treant e ranger.

Zalantar: A causa della sua corteccia nera come la pece, nel Nord questo albero viene anche chiamato legnonero. Un albero di zalantar è dotato di una radice centrale e di otto o più tronchi che si allungano a partire dalla radice a livello del terreno, come le dita di una mano aperta. Questi alberi possono raggiungere 18 metri di altezza, ma in media si fermano circa alla metà. Le loro foglie possono variare dal bianco al beige.

Il legno di zalantar è resistente ma facile da lavorare, e viene molto usato nella costruzione di edifici al sud e nella creazione di carri, lettighe e ruote. I maghi e gli stregoni del sud usano il legno di zalantar, noto per la sua resistenza oltre che per la sua bellezza, nella creazione di bastoni, verghe e bacchette.

Questo albero si trova in climi subtropicali e raramente viene trovato più a nord dello Shaar. È molto diffuso sulle rive del Chult e sulle coste meridionali di Faerûn, e sembra crescere su qualunque tipo di terreno a parte quelli montagnosi.

Animali selvatici e domestici

Date le lunghe distanze che devono percorrere, gli avventurieri del Faerûn in genere capiscono il valore di una cavalcatura affidabile. Quelli che escono di rado dalla città, invece, non si preoccupano delle cavalcature e si concentrano invece sull'evitare, combattere o eliminare le bestie da guardia di proprietà altrui.

Per gli umani, i cavalli e i muli sono le cavalcature preferite per quasi qualunque tipo di attività. In situazioni particolari come il viaggiare in aria, nel Sottosuolo e in climi estremi, la gente preferisce grifoni o pegasi, le lucertole da galoppo, o i cammelli nel caso dei deserti o i rothé fantasma sulle distese ghiacciate.

Il valore di una bestia da soma si misura invece in base alla sua forza, alla sua resistenza e al suo temperamento, e in questo caso i buoi sono in cima alla lista, subito seguiti dai cavalli che vengono considerati più agili (con qualche eccezione dovuta al clima e alla natura del viaggio da compiere). Al di là di questo, la maggior parte della gente si preoccupa poco della vita naturale che la circonda se non per quanto concerne direttamente il cibo (volpi, topi e lupi), li mette in pericolo personalmente (serpenti velenosi) o può essere facilmente catturato o cacciato come selvaggina (conigli, cervi, anatre selvatiche e pesci d'acqua dolce che possono essere catturati con reti o trappole).

I draghi e gli altri predatori di grossa taglia che richiedono grandi quantità di cibo tendono a vedere gli altri animali allo stesso modo degli uomini: privilegiano gli animali che vivono in gregge all'aria aperta come le prede più facili da catturare.

Nel Faerûn domina lo stesso ciclo preda-predatore che governa la vita su molti altri mondi. La gente che vive più vicina alla terra (ranger, cacciatori, foraggieri e contadini) sa bene che il piccolo roditore simile ad uno scoiattolo chiamato mangiabacche, è importante nello schema universale quanto il lupo che divora la creatura che ha mangiato la creatura che ha divorato il mangiabacche. E sa anche che i mangiabacche morenti sono un brutto segno, che indica una malattia, una magia malvagia o un qualche tipo di corruzione che grava sulla terra.

Nelle Terre Centrali è facile trovarsi fra i piedi ratti, topi, mangiabacche, conigli, lepri, procioni e scoiattoli. A Calimshan e Tashalar, grazie alla presenza di climi più caldi sono presenti ratti, topi, slink (dei veloci mangiabacche dal pelo nero), skradda (scattanti lucertole dalla lingua appiccicosa che mangiano insetti e piccole rane) e sardrant (erbivori simili ad armadilli, lenti, goffi e corazzati la cui carne è commestibile).

I pesci saltano fuori dall'acqua di fiumi e oceani: il pinna blu e il pinna d'argento, il piccolo e splendente pesce gioiello (che non è commestibile) e lo splar (una sorta di anguilla alata che è in grado di saltare fuori dall'acqua ma non di volare).

Il rothé, una creatura goffa simile al bufalo, dimora indifferentemente in luoghi freddi e caldi. Nel nord è possibile trovare il rothé fantasma o delle nevi. Il rothé bruno è invece tipico delle Terre Centrali e del Sud, e diventa più leggero e meno goffo man mano che i climi si fanno più caldi. Il rothé delle profondità dimora invece nel Sottosuolo.

Solo gli avventurieri più sciocchi o gli abitanti della città ignorano la fauna minore del Faerûn. Come una volta fece notare l'avventuriero Steeleye "È facile mettere un coniglio nella pentola, mentre uccidere, scuoiare e cucinare un drago è un compito che può portarti via tutta la giornata."

Casa e focolare

Gli elfi dei boschi costruiscono le proprie case in stupendi padiglioni, all'interno di apposite radure nelle foreste sotto la luce delle stelle, e di rado rimangono nello stesso posto per più di un giorno o due. I nani degli scudi scavano i propri laboratori e le proprie miniere nel cuore delle montagne, fortificando le loro abitazioni. I goblin e gli orchi preferiscono invece i dirupi scoscesi delle terre selvagge. Le case degli umani possono invece variare dalla baracca di un allevatore nella Desolazione Sconfinata al palazzo di un principe sulla strada più ricca di Waterdeep. Qualunque viaggiatore esperto comincia presto ad apprezzare i diversi stili di vita in Faerûn, e le sue varie genti.

Catene montuose infestate dagli orchi, distese percorse dai troll, boschi selvaggi protetti da creature fatate poco amichevoli, e anche la semplice distanza geografica: sono questi i fattori che dividono le nazioni di Faerûn l'una dall'altra. Le città-stato e i regni del Faerûn sono piccole isole di civiltà in un mondo vasto e ostile, tenuto insieme da sottili legami.

Governo

Le forme di governo più comuni nelle Terre Centrali sono le monarchie feudali (generalmente più diffuse nei regni più grandi e nelle terre più isolate) e le monarchie plutocratiche, comuni nelle città-stato e nei regni dominati dal commercio. In entrambi i casi è un signore, un re, un monarca o un potentato a detenere il potere di fare leggi, amministrare la giustizia e occuparsi degli affari esteri. Il potere del monarca può venire controllato a diversi livelli, sia dai potenti signori feudali che dai ricchi principi mercanti che gli hanno giurato fedeltà.

Visto che i nobili e i mercanti più importanti possono venire controllati solo da quei governi che hanno la loro approvazione, molte città-stato e regni delle Terre Centrali sono privi di una forte autorità centrale, e mantengono una classe nobiliare fortemente indipendente. Un monarca che si spingesse troppo in là con un nobile di un certo potere potrebbe condurlo alla rivolta, e in molti casi le forze belliche a disposizione del nobile sono quasi pari a quelle del suo signore, il che rende difficile soffocare una ribellione all'interno di una delle proprie province. Peggio ancora, un monarca potrebbe essere costretto a richiedere il sostegno (o almeno la neutralità) di altri nobili del regno mentre scende in guerra contro uno dei loro pari. Questo sostegno di solito viene fornito solo ad un prezzo molto alto, cosa che contribuisce a logorare progressivamente l'autorità regale.

Esistono anche troni di una certa autorità, pur se rari. Il Cormyr

di Re Azoun Obarskyr era un ottimo esempio di quanto bene possa venire da una monarchia forte nelle mani di un capo saggio e coraggioso. Sfortunatamente, la morte di Azoun e le piaghe malvagie che sono discese sulla sua terra rendono incerto il destino del Cormyr. Se la figlia di Azoun, la Reggente Alusair, vuole ottenere il potere che un tempo era di suo padre, ha davanti a sé una strada difficile che passa per i vari esponenti della nobiltà del regno.

È raro che scoppi una guerra civile all'interno delle città-stato mercantili del Mare Interno, ma i signori e i principi che dominano questi piccoli regni devono costantemente lottare con nobili mercanti testardi e altezzosi quanto un signore feudale nel suo castello. Tra le mura di una città-stato, un ricco nobile deve valutare attentamente le proprie mosse prima di tradire il suo signore, visto che tra la sua dimora e l'esercito del suo signore non ci sono miglia e miglia di strade e terre selvagge. Ma questo significa anche che l'esercito privato di qualunque nobile è al massimo ad un'ora di marcia dal palazzo del potente di turno. I nobili più potenti si occupano dei propri signori tramite colpi di stato, faide e assassini.

città e campagna

Nelle Terre Centrali la gente viene divisa in due gruppi in modo molto semplice: gente di città e di campagna. A volte però questa linea divisoria è confusa: un grosso villaggio o una piccola città riuniscono infatti molte caratteristiche della vita sia rurale che urbana. Inoltre, questa divisione non ha valore assoluto. Spesso i contadini e gli allevatori si occupano dei campi e degli animali all'ombra delle mura della città, perfino nelle città più grandi di Faerûn.

In molte terre, per ogni abitante della città ci sono almeno nove persone che abitano in campagna. Le città più grandi sono difficili da sostentare, e nelle Terre Centrali di Faerûn molti sono costretti a lavorare la terra per sfuggire alla fame. Le città più grandi possono nascere solo in posti che dispongono di un facile accesso alle terre coltivabili e di risorse in grado di produrre cibo in eccesso.

Vita rurale

Nel tracciare un quadro dell'abitante medio di Faerûn, un osservatore scoprirebbe presto che il rappresentante più comune, diffuso, e privo di particolarità dell'incredibile diversità che contraddistingue il continente è il contadino umano. Vive in genere in una piccola casa di legno o di mattoni, con il tetto di tegole, e si occupa di campi di grano, orzo, mais e patate su una dozzina di acri di terra di sua proprietà.

In alcune terre il contadino medio è un popolano o un servo, a cui viene negata la protezione della legge e che viene considerato una proprietà del signore che possiede la terra sulla quale vive. In terre in cui la vita è particolarmente difficile, viene considerato direttamente uno schiavo il cui pesante lavoro viene premiato solo con la minaccia della frusta e di una morte veloce se decidesse di difendersi dai supervisori o dai signori locali, che esigono da lui tributi continui. Tuttavia, nelle Terre Centrali i contadini sono liberi anche se poveri, vengono protetti dall'ingordigia dei signori locali dalle leggi vigenti sul territorio e viene loro permesso di scegliere l'attività con cui sfamare la propria famiglia e crescere dei figli in base alla propria vocazione o talento.

La casa del contadino medio si trova in genere entro un chilometro e mezzo da qualche piccolo villaggio in cui può scambiare grano, verdura, frutta, carne, latte e uova in cambio di oggetti come stoffa, attrezzi e cuoio lavorato. A volte arrivano gli anni di magra, ma le Terre Centrali di Faerûn sono un posto ricco e piacevole in cui vivere, che di rado conosce la carestia o la siccità.

Un signore locale ha il dovere di proteggere il contadino medio dai banditi, dai briganti e dai mostri. Si tratta di un nobile minore la cui rocca o dimora fortificata serve a difendere il suo villaggio natale. Il nobile affida ad un conestabile del villaggio il compito di mantenere l'ordine, e a volte dà anche alloggio ad alcuni dei soldati del re o ad alcune guardie personali, per difendersi contro eventuali attacchi improvvisi. Entro un giorno di viaggio a cavallo è possibile raggiungere un castello in cui si trovano diverse dozzine di soldati e che appartiene ad un nobile più potente, le cui terre includono una o due dozzine di villaggi come quelle del contadino medio in questione. Nelle aree più pericolose, si pone in genere più attenzione alle difese e i guerrieri addestrati tendono ad essere più numerosi.

Vita urbana

Il cittadino medio abita nelle aree urbane e in genere è un abile artigiano di qualche tipo. Le città più grandi ospitano molti lavoratori privi di esperienza, piccoli mercanti o commercianti che possiedono un negozio, ma la maggior parte degli abitanti della città lavora comunque con le proprie mani per creare oggetti finiti a partire dalle materie prime. Fabbri, conciatori, ceramisti, vinai, sarti, falegnami e molti altri tipi di artigiani e commercianti che lavorano nelle proprie case costituiscono a tutti gli effetti la spina dorsale del commercio di Faerûn.

Gli abitanti della città vivono in case di legno o di pietra, rinforzate da travi o pannelli di legno: queste case sono disposte una di fianco all'altra in grandi quartieri che vengono attraversati da miriadi di piccole strade e di vicoli angusti. Nelle città più piccole o in quelle prosperose, le case possono includere un piccolo appezzamento di terra che può essere usato come giardino. La casa viene condivisa con parenti, persone in affitto o intere famiglie di stranieri. Se il cittadino non è sposato, a volte vive in affitto nella casa di qualcun altro.

In alcune città agli artigiani può venire richiesto di unirsi a qualche grande gilda di mestieranti che condividono le sue stesse abilità, rischiando la prigione in caso di rifiuto. In altre, le sue attività e i suoi movimenti possono essere osservati attentamente dagli agenti del potente della città, con il compito di far rispettare dure leggi sulla condotta o sugli spostamenti. Ma nella maggior parte dei casi, un cittadino è libero di raccogliere le sue cose e andarsene, o di cambiare il suo giro d'affari in qualunque momento.

Un cittadino si procura il cibo tramite i mercati della città, il che a volte significa che deve accontentarsi di quello che si può permettere. Un uomo ricco può lavorare duramente per garantire una vita confortevole alla sua famiglia, ma in tempi di magra i lavoratori più poveri devono resistere per settimane con pane duro e un po' di zuppa. Tutte le città dipendono da un anello di villaggi e fattorie circostanti, che devono fornire ogni giorno il cibo per la loro sussistenza. La maggior parte di questi villaggi possiede anche dei grandi granai da sfruttare nei momenti di bisogno, e molti commercianti e droghieri si specializzano nel mettere da parte cibo non deperibile per i periodi dell'anno in cui il cibo fresco non è disponibile nei mercati della città.

A prescindere dalle dimensioni, le città sono quasi tutte protette da un anello di mura che viene pattugliato dalla guardia cittadina, e sorvegliato da una piccola guarnigione di soldati. La furia dei mostri o di eventuali banditi assetati di sangue non sono un problema per l'abitante medio della città, che però deve lottare ogni giorno con ladri, malviventi e tagliagole. Anche le città più protette dalle forze dell'ordine nascondono luoghi in cui chiunque abbia un po' di buonsenso non metterebbe mai piede.

Ricchezza e privilegi

Se nove abitanti del Faerûn su dieci vivono in piccoli villaggi e insediamenti in campagna, diciannove su venti sono nati da gente comune e vivono di espedienti. Capita di rado che un uomo comune riesca ad accumulare una gran quantità di ricchezze: un ricco locandiere o un abile artigiano potrebbe essere in grado di mettere insieme qualche centinaio di monete d'oro, ma la maggior parte dei contadini e dei commercianti comuni sono fortunati se riescono a racimolare 40 o 50 monete d'argento.

In molte terre, quanti sono nati da gente comune sono legati dalle leggi della sua terra, e costretti alla deferenza verso i loro superiori, i signori e le dame che fanno parte della nobiltà. Anche se la legge non li costringe apertamente alla deferenza, comportarsi bene è sempre prudente. I nobili hanno molti modi di proteggersi dalla legge e molto spesso possono sfuggire a qualunque punizione se attaccano, offendono o addirittura uccidono un uomo comune.

Il nobile medio è un baronetto di campagna o un signorotto le cui terre si espandono solo per pochi chilometri, e che domina su poche centinaia di persone nel nome del re. Ha il compito di raccogliere le tasse dai contadini e dagli abitanti del villaggio, ed è più ricco di chiunque altro, tranne forse dei commercianti più di successo delle sue terre. La sua ricchezza e il potere a sua disposizione gli procurano però molte responsabilità. Deve rispondere ai suoi signori feudali per il mantenimento della legge e dell'ordine sulle sue terre. Deve essere in grado di fornire soldati e armi per la causa del suo signore. E, ancor più importante, la maggior parte dei nobili si sente

in qualche modo in dovere di proteggere i propri sudditi contro gli assalti di mostri e banditi. A questo scopo, molti nobili trattano molto spesso con varie compagnie di avventurieri, che forniscono i propri servizi al fine di eliminare mostri pericolosi o di dare la caccia a disperati fuorilegge.

classe e posizione sociale

Come dimostrano i recenti problemi della nazione del Cormyr, le Terre Centrali di Faerûn non si trovano sempre in una posizione di stabilità e sicurezza. L'incursione di mostri come orchi, ogre o giganti possono facilmente sopraffare anche le città più difese. Alcuni aspiranti al trono sfidano in continuazione il potente di turno dall'interno, cercando di destabilizzare la casata regnante. Potenze esterne orgogliose e arroganti aspettano solo un segno di debolezza per annettere una provincia o saccheggiare una città. Disastri di natura magica, epidemie e l'occasionale passaggio di draghi infuriati possono mettere in ginocchio anche le terre più pacifiche e sicure.

Per contrastare questi pericoli, la maggior parte dei regni delle Terre Centrali ha sviluppato un sistema feudale illuminato che ha finito per vincere su secoli di lotte interne e guerre civili. I signori feudali governano nel nome del loro monarca, organizzando eserciti e raccogliendo tributi per difendere il regno. Hanno il dovere di rispondere alla chiamata alle armi del loro re per difendere i suoi interessi al meglio delle loro possibilità. Questo sistema è di una certa efficacia, e supporta la presenza di bande di mercenari indipendenti che difendono i territori più lontani.

Gente comune

Come notato in precedenza, i contadini e i semplici lavoratori costituiscono la maggior parte della popolazione umana dei regni e delle città del Faerûn. La gente comune è la classe inferiore delle Terre Centrali, e forma una base solida sulla quale poggiano le strutture di potere dei nobili, dei mercanti, dei templi e dei regni.

Nelle Terre Centrali la maggior parte della gente comune non è legata alle terre su cui lavora e non stringe alcun patto speciale con i signori che governano, a parte obbedire alle loro leggi e pagare le tasse. Non possiedono terre proprie, e si limitano ad affittare campi coltivabili e pascoli dal signore locale, una forma di tassazione che viene in genere versata nel periodo dei raccolti.

Nelle zone di frontiera come le Terre Centrali Occidentali, molti contadini comuni sono gli effettivi proprietari delle terre su cui lavorano. Queste persone vengono riconosciute come indipendenti, se nessun signore feudale reclama le loro terre, o piccoli proprietari terrieri se si tratta di sudditi soggetti all'autorità feudale.

Artigiani e mercanti

I mercanti e gli artigiani più abili si trovano un gradino al di sopra della gente comune, poiché generano ricchezza e prosperità per le città in cui abitano. La cosiddetta classe media è debole e disorganizzata nella maggior parte delle nazioni feudali, ma nelle grandi città commerciali del Mare Interno esistono gilde di commercianti e compagnie di artigiani abbastanza forti da sfidare qualunque signore feudale, e da proteggersi dall'autorità del monarca stesso per mezzo del potere dei loro forzieri.

I mercanti più ricchi sono praticamente impossibili da distinguere dai più potenti signori feudali. Anche se nato tra la gente comune, un mercante il cui giro di affari attraversa tutto il regno potrebbe decidere di chiamarsi pubblicamente "lord" e farla franca comunque.

Clero

I templi e i culti delle divinità di Faerûn si pongono al di fuori delle relazioni feudali delle province di campagna o delle gilde e delle organizzazioni presenti nelle città commerciali, poiché la loro autorità si sviluppa in modo parallelo a quella del re. La posizione degli accoliti di rango più basso e dei questuanti è di rado considerata inferiore a quella di un mercante con un buon giro d'affari, e un qualsiasi chierico o sacerdote a cui è stato affidato un tempio possiede un'autorità pari a quella di un baronetto o un signore feudale. Il sommo sacerdote del culto ufficiale di una nazione è considerato pari ad un nobile di rango elevato.

Molti dei templi di Faerûn sono nemici implacabili o acerrimi rivali fra di loro. Nella maggior parte delle regioni rurali, la gente tende a seguire una o due divinità che sono particolarmente attive o che vengono sostenute localmente. Se al di fuori di una piccola cittadina si trova un tempio potente e benevolente dedicato a Tempus, è probabile che la maggior parte dei cittadini veneri questa divinità, anche se i contadini sono generalmente più portati verso gli insegnamenti di Chauntea, e i mercanti verso quelli di Waukeen.

Nobiltà di basso rango

La classe nobiliare inferiore discende dai guerrieri che un tempo conquistarono terre (o da posizioni sociali ereditarie, di grande importanza e ampiamente remunerate) al servizio della nazione o del loro re, e costituisce a tutti gli effetti la spina dorsale del regno feudale. Tra i loro figli vengono scelti i cavalieri e gli ufficiali dell'esercito reale, e sono le loro guarnigioni e i loro forzieri a produrre rispettivamente il potenziale umano e il denaro necessari ad alimentare la macchina bellica del regno. Nei loro territori hanno il dovere di amministrare la giustizia in nome del re, e di riscuotere tasse e tributi.

I nobili di basso rango sono tenuti ad appianare le dispute in corso sulle loro terre, o nei territori che comunque sono sotto la loro responsabilità, e hanno il dovere di occuparsi della giustizia ordinaria: qualunque crimine a parte l'omicidio o il tradimento. Riscuotono dei tributi in cibo e oro da parte della gente comune che lavora sulle loro terre, e possono anche riscuotere delle tasse locali fino a che non interferiscono con quelle reali. In cambio, ci si aspetta che si occupino della difesa e della prosperità dei loro territori. Purtroppo, molti signori locali non sono altro che ladri che dimorano in un castello,

titoli e appellativi

Molti regni del Faerûn possiedono almeno una forma di classe nobiliare, e molti hanno una casata regnante. Queste gerarchie sono piene di ufficiali che hanno dei titoli, dal un semplice "Signore del..." a formule prolisse come "L'Altissimo e Terribile, Amato dagli Dei e Venerabile più di Tutta la Sua Gente, di Alto Lignaggio, la cui Stirpe possa Prosperare in Eterno..." A Candlekeep vengono conservati tomi interminabili che descrivono le sottigliezze che si celano dietro ai vari sistemi di titoli, il loro rango e la loro scala d'importanza. Eccone alcuni:

Posizione	Maschio	Femmina
Popolano	Brav'uomo	Brava donna
Cavaliere, Ufficiale	Sir	Signora
Sindaco, Conestabile, Comandante, Siniscalco	Lord	Lady
Barone, Conte	Milord	Milady
Duca, Visconte, Marchese	Eccellenza	Eccellenza
Granduca, Principe	Altezza	Altezza
Re, Regina, Arciduca	Maestà	Maestà

Appellativi di tipo generico per i nobili di rango incerto possono includere "Zor/Zora" a Mulmaster, "Syl" a Calimshan e "Saer" (per entrambi i sessi) in qualunque altro posto. Quest'ultimo termine si applica in genere ai figli dei nobili in età troppo giovane o di rango troppo basso perché vengano loro attribuiti degli appellativi veri e propri.

Nelle Terre Centrali, se l'esponente principale di una casata nobiliare è "Lord Grayhill", i suoi bambini vengono tutti chiamati "Saer [nome] Grayhill", mentre i suoi genitori vedovi o anziani, o gli zii e zie viventi ma che non hanno autorità, vengono chiamati "Vecchio Lord (o Vecchia Lady) Grayhill".

Le varie professioni o razze di Faerûn hanno diversi tipi di saluti, ma "buongiorno" è quasi universale. *Oloré* serve allo stesso scopo in tutta la zona del Mare delle Stelle Cadute, mentre i nobili umani adottano l'elfico "Acque pacate e dolci risate finché non ci rincontreremo". I mercanti di tutte le razze usano invece spesso l'espressione nanica "Si va".

che cercano di accaparrarsi ogni moneta di rame che sono in grado di ottenere dai loro sudditi.

In terre prosperose come la Sembia e Impiltur sta nascendo una nuova classe tra la bassa nobiltà: i cosiddetti principi mercanti. Questi mercanti hanno creato un'attività commerciale o industriale di grande valore che dura da molto tempo, e l'hanno poi passata ai loro eredi. Questi arrampicatori sociali sperano di riuscire prima o poi a comprare con l'oro gli stessi titoli nobiliari che in passato sono stati vinti con il valore.

I cavalieri, i lord, i baronetti e i baroni sono tutti considerati nobili di basso rango e proprietari terrieri. I sindaci, gli sceriffi, i comandanti, i conestabili e i siniscalchi sono tutti nobili che possiedono un titolo ma sono privi di terre.

Nobiltà di alto rango

Questa classe è legata da una parte alla casata regnante da legami di sangue o di natura matrimoniale, e dall'altra ad un gran numero di nobili di basso rango che devono loro fedeltà. A differenza dei nobili di basso rango, che spesso portano titoli nobiliari senza possedere terre, i nobili di alto rango sono in genere grandi proprietari terrieri, e hanno autorità su feudi di notevoli dimensioni che potrebbero essere considerati piccoli regni.

I nobili di alto rango si occupano di dispute che i loro inferiori non sono in grado di appianare, e amministrano la giustizia in tutti i casi tranne che per i crimini più orribili. Come i nobili di basso rango, riscuotono le tasse nel nome del re e possono esigere ulteriori tributi a loro piacimento. Hanno eserciti personali di qualche centinaio di uomini, e li usano per pattugliare e mantenere l'ordine nelle loro terre.

Spesso gli alti consiglieri di un regno o reame fanno parte della nobiltà d'alto rango, anche se non vengono premiati con terre di loro proprietà. Bastano gli stipendi e i premi di solito legati a questi titoli a porli tra le persone più ricche del regno.

Conti, visconti, duchi e marchesi sono tutti considerati nobili di alto rango e proprietari terrieri. Governatori e alti consiglieri sono semplicemente dei nobili di alto rango. Granduchi, arciduchi e principi sono considerati parte della casata regnante, anche se non ne fanno parte a tutti gli effetti.

famiglia

Come regola di base, gli avventurieri non decidono di creare delle famiglie nel corso del loro carriera: i draghi infuriati e i signori dei lich tendono a creare molte vedove e orfani. Ma per la gente comune e anche per i grandi signori, la cosa più importante al mondo rimane la propria famiglia. I genitori istruiscono attentamente i loro figli per avviarli verso la professione che svolgono e mettono da parte ricchezze in attesa del giorno in cui passeranno le proprie case e il proprio giro d'affari ai figli.

Le Terre Centrali del Faerûn sono un luogo illuminato e liberale riguardo ai ruoli dei due sessi. Le donne sono libere quanto gli uomini di possedere proprietà, avviare imprese e darsi all'avventura. Molti dei più grandi eroi del continente sono donne. Alcune società osservano invece codici di condotta più severi (alcune sono addirittura matriarcali, non patriarcali), ma questo non è il caso della maggior parte del Faerûn.

Matrimonio

In quasi tutte le società, umane e non umane, le cerimonie di matrimonio vengono celebrate festeggiando, danzando, cantando canzoni e raccontando storie. Le tradizioni possono variare man mano che ci si sposta da una terra all'altra, ma in qualunque villaggio delle Terre Centrali un matrimonio è una scusa per mettere da parte il lavoro per un giorno e fare festa.

Tra i nobili i matrimoni organizzati non sono particolarmente inusuali, mentre sono pochi i popolani che si sposano contro la propria volontà. È molto più comune che ci si sposi per amore. Il divorzio è poco diffuso perché nella maggior parte delle terre gli standard di fedeltà matrimoniale non sono particolarmente rigidi. A volte si sente parlare di un uomo o una donna che ha più mariti o mogli allo stesso tempo, ma si tratta di situazioni rare e in genere riservate a chi ha abbastanza soldi o potere da fare ciò che preferisce.

Figli

I figli sono visti come una benedizione e un tesoro in tutte le Terre Centrali. Le famiglie estese sono molto comuni, specialmente in regioni particolarmente sicure e prosperose. Le cure dei chierici, dei guaritori e della magia divina rendono la nascita dei figli un processo relativamente sicuro nella maggior parte delle terre civilizzate.

In molte parti del Faerûn, e specialmente nelle zone rurali che dipendono dall'agricoltura, le responsabilità e i compiti per i figli arrivano presto. Anche i giovani cresciuti nelle aree urbane apprendono il mestiere dei loro genitori molto in fretta. Dagli otto ai dieci anni, la maggior parte dei bambini ha già iniziato ad apprendere le conoscenze necessarie per continuare il lavoro dei propri genitori. I figli dei nobili e dei ricchi mercanti ricevono invece un'istruzione, e trascorrono più tempo liberi dagli impegni, in genere fino all'adolescenza.

Stranamente, i bambini che provengono dalle civiltà nomadiche e "selvagge" trascorrono l'infanzia più felice in assoluto, visto che vengono incoraggiati a sviluppare le abilità che serviranno loro in età adulta giocando in mezzo alla natura. Questo non vuol dire che ai bambini viene permesso di muoversi liberi senza alcun tipo di supervisione: la vita nel Faerûn è decisamente troppo pericolosa per permettere agli innocenti di vagare senza alcun tipo di protezione.

Vecchiaia

Gli artigiani, i contadini e la gente comune in genere lavorano fino alla morte, a meno che non abbiano dei figli forti e affidabili che possano prendere nelle proprie mani l'impresa di famiglia e occuparsi di loro. Una vita senza lavoro è un'opzione riservata solo ai ricchi, inclusi i pochi avventurieri che riescono ad arrivare alla mezza età per godersi in pace il proprio bottino. D'altra parte le benedizioni degli dei, le preghiere e gli incantesimi dei chierici guaritori li proteggono dai molti acciacchi che vengono con l'età. È raro che le persone anziane soffrano di infermità o malattie debilitanti fino alla propria morte.

istruzione

Nelle Terre Centrali l'istruzione formale è un'eccezione, non la regola. Solo i figli dei più ricchi o coloro che possono vantare genitori di alto rango ricevono una vera e propria istruzione. Anche in questo modo, la maggior parte degli abitanti delle aree civilizzate del Faerûn sa leggere e capisce il valore e il potenziale della parola scritta.

Molti imparano a leggere e scrivere dai propri genitori o dai chierici di Oghma o Deneir. Esistono pochissime scuole. Si tratta prevalentemente di scuole e accademie molto costose, private ed esclusive in cui si trascorre più tempo ad apprendere l'equitazione, il galateo di corte e l'uso della spada che a studiare su questioni accademiche. La maggior parte dei giovani nobili o dei figli di mercanti ottiene la propria istruzione da un tutore personale, dai bardi, dagli araldi o dai consiglieri che sono stati messi appositamente al loro servizio dai genitori.

Lo studio scolastico è un'esclusiva dei saggi, degli scribi, dei chierici e dei maghi. Le razze non umane di Faerûn (e in particolare gli elfi) costituiscono un'eccezione a questa regola, come anche le città o le nazioni umane che incoraggiano i cittadini a studiare presso i chierici delle divinità che promuovono la conoscenza e l'apprendimento.

avventurieri

Molti eroici avventurieri sono spesso costretti a rompere le regole e le norme della gerarchia feudale. L'avventuriero è spesso il campione della gente comune, tuttavia gli viene fornito accesso alle alte sfere del potere come agente del suo signore o del re. Il Faerûn è stato reso un posto migliore e più sicuro in cui vivere tramite gli sforzi di generazioni di avventurieri generosi, e qualunque regnante sa che il modo migliore per risolvere un problema spesso dipende dalla sua capacità di trovare il giusto avventuriero per una missione.

Per definizione, gli avventurieri sono ben armati e in grado di usare la magia, oltre che incredibilmente pericolosi per i loro nemici... e non sempre salutari per i loro amici. I signori feudali e i mercanti sono sempre attenti agli avventurieri, e fanno in modo di difendersi contro eventuali individui che potrebbero sviluppare uno zelo eccessivo nel proprio lavoro o una certa sete di potere, spesso pagando abili e costose guardie del corpo per scoraggiare qualunque approccio violento da parte loro.

Compagnie di avventurieri

A volte i gruppi di avventurieri formano delle compagnie per condividere tesori, responsabilità e rischi. Le compagnie di avventurieri hanno più probabilità di ricevere riconoscimenti ufficiali e licenze da parte di regni, confederazioni e altre potenze che preferiscono avere relazioni formali con gruppi di avventurieri responsabili, piuttosto che affidarsi a privati senza referenze, e soprattutto scelti a caso. In alcuni casi rari, le compagnie di avventurieri possono ottenere diritti esclusivi su una zona specifica, rendendo legale da parte loro lo "scoraggiare" la competizione da parte degli avversari.

Gli avventurieri a contratto vengono considerati ufficiali del regno che servono, e godono di un certo potere e di una certa protezione contro l'interferenza dei signori locali, in base ai termini del loro contratto. Per esempio, a molti stranieri che entrano in una città potrebbe venire chiesto di posare le armi, mentre i membri di una compagnia sotto contratto potrebbero disporre liberamente delle loro armi e armature, almeno fino a quando continuano a comportarsi bene.

Avventurieri nella società

La maggior parte degli abitanti delle Valli, del Cormyr, delle Terre Centrali Occidentali e del Nord sono normalmente ben disposti verso gli avventurieri di buon cuore. Sanno che gli avventurieri devono convivere ogni giorno con rischi che un popolano non sarebbe mai disposto ad affrontare. La gente comune va spesso anche alla ricerca di notizie, chiedendo ai viaggiatori informazioni sulle gesta e sugli eventi dei paesi lontani, sperando in questo modo di farsi un'idea di ciò che il futuro possa avere in serbo per loro.

Un avventuriero disposto ad allearsi con un signore il cui carattere e la cui visione del mondo coincida con la sua guadagna un protettore di grande potere, e un posto nella società direttamente proporzionale all'influenza e alla posizione di quest'ultimo. Gli avventurieri che cercano di minacciare o intimidire i potenti si procurano semplicemente un mare di guai. Coloro che abusano del proprio potere vengono guardati come banditi molto potenti, mentre gli avventurieri che sfruttano le loro potenzialità per aiutare il prossimo vengono visti come degli eroi. Si tratta di gente eccezionale, ma che vive in una società piena di gente comune che vive una vita normale.

Linguaggio

Un linguaggio e una cultura comuni definiscono una nazione tanto quanto i suoi confini, le sue città e la sua forma di governo. Tutte le razze non umane principali parlano una propria lingua, e gli umani sembrano essere in grado di creare decine di linguaggi diversi solo in virtù del fatto che le loro terre sono così vaste, e le vie di comunicazione così labili che i linguaggi tendono a diversificarsi nel corso del tempo. Nel continente di Faerûn ogni giorno si parlano centinaia di dialetti umani, ma il Comune rimane in grado di superare tutte le barriere linguistiche, tranne forse quelle più insormontabili.

I linguaggi più antichi che si parlano nel Faerûn sono di origine non umana. Il Draconico, la lingua dei draghi, è probabilmente la più antica di tutte. Anche l'Elfico, il Nanico e il Gigante sono lingue estremamente antiche. I linguaggi umani più antichi risalgono a circa tre o quattromila anni fa. Provengono da quattro ceppi culturali principali, Chondathan, Imaskari, Nar e Netherese, ognuno dei quali era dotato di un suo linguaggio, che sopravvive ancora oggi in forme alterate da secoli di mescolanze razziale e di commerci.

La lingua comune

Tutte le genti in grado di parlare, inclusi gli umani di varie terre, conoscono la propria lingua madre. Inoltre, tutti gli umani e molti non umani sono in grado di parlare il Comune come una seconda lingua. Il Comune è nato come una sorta di corruzione del Chondathan ed è legato in modo molto stretto a quel linguaggio, ma è molto più semplice e decisamente meno ricco di espressioni. Alcune sottigliezze nel parlato, nei nomi e nel sistema lessicale rimangono tipiche di linguaggi più antichi e maturi, visto che il Comune è poco più che una lingua commerciale.

Il grande vantaggio del Comune, naturalmente, è la sua diffusione. Chiunque nelle Terre Centrali è in grado di parlare il Comune abbastanza bene da poter prendere parte a qualunque conversazione, tranne forse le più bizzarre. Perfino nelle aree più remote come Murghôm e Samarach tutti conoscono il Comune a sufficienza da poter instaurare una conversazione di base. Forse risulterà necessario indicare o usare dei gesti durante la conversazione, ma tutti sono in grado di farsi capire. È probabile che persone nate in luoghi molto diversi considerino i reciproci accenti strani o addirittura buffi, ma riusciranno comunque a capirsi.

I crucci dei potenti

Arriva un momento in cui tutti gli studenti e più di un mercante di passaggio, un contadino o addirittura un re mi pongono la stessa domanda: perché, o mago potente e astuto, non intervenite di persona? Perché non colpite direttamente i mali che minacciano il Faerûn? Perché tutte le persone potenti e di buon cuore non si danno da fare per mettere le cose a posto?

Ho sentito questa storia troppe volte. Ora ascoltate la mia risposta una volta per tutte, e vi sarà chiaro perché persino i più grandi e potenti *non* riescono a mettere le cose a posto su Toril, o almeno non ogni giorno...

Per prima cosa, non è affatto sicuro che chi fra di noi possiede il potere o l'inclinazione necessaria possa portare a termine un decimo dei compiti che gli vengono richiesti. Le forze schierate contro di noi sono oscure e potenti. Potrei riuscire a cogliere di sorpresa Manshoon o il vecchio Szass Tam e spazzarli via dalla faccia di Toril, ma loro potrebbero fare lo stesso con me. Un eroe che cerca la battaglia quando la vittoria non è affatto sicura è un impulsivo, e avrà vita breve.

In secondo luogo, i più saggi fra di noi sanno che neanche gli dei sono in grado di prevedere tutte le conseguenze delle loro azioni, e tutti noi abbiamo visto con i nostri occhi le buone azioni che finivano per causare effetti deleteri o indesiderati. Abbiamo quindi imparato che mettersi in mezzo spesso causa più male che bene.

In terzo luogo, poche persone sono in grado di mettersi d'accordo su ciò che è giusto, su ciò che dovrebbe essere fatto e su quale sarebbe il miglior lieto fine. Quando si prende in considerazione di compiere un'impresa ardita, si può stare sicuri che ogni propria mossa rischia di essere fraintesa da qualcuno che non è d'accordo sul risultato finale, che è deciso a fermarti ed è pronto a far cadere ogni sorta di disgrazia sulla tua testa, sul tuo regno e su tutto quello con cui può riuscire a confonderti.

Quarto punto, i grandi cambiamenti difficilmente possono essere innescati dalle piccole imprese. Avete idea di quanto ci voglia per costruire una casa? Per rimettere a posto una stanza? Quante piccole azioni ci vorranno allora per distruggere un regno e crearne un altro (il cui nome, la cui casata regnante e la cui società sia di proprio gradimento) al suo posto?

Per concludere, pensate che noi "potenti" siamo ciechi? Pensate che non ci si tenga d'occhio a vicenda cercando di capire le mosse reciproche, e di fare ognuno qualcosa che possa mettere in crisi le mire di un altro potente? Non saremo mai liberi da questo problema, e alla fine è una buona cosa. Sarei terrorizzato all'idea di vivere in un Faerûn in cui tutti i potenti siano perfettamente d'accordo l'uno con l'altro. Le cose vanno così dove esiste la schiavitù e dove la gente vive in uno stato di tirannia... e se vi va di vincere una scommessa, scommettete che in una società simile sareste in fondo alla scala gerarchica.

Bene. Altre stupide domande?

-Elminster di Shadowdale

ALFABETI

I linguaggi umani e umanoidi di Faerûn usano principalmente sei sistemi di scrittura: il Thorass, la simbologia umana; l'Espruar, un alfabeto inventato dagli elfi; il Dethek, le rune create dai nani; il Draconico, l'alfabeto dei draghi; il Celestiale, appreso molto tempo fa tramite contatti con entità benevole di altri piani; e l'Infernale, importato da alcuni esterni di ascendenza immonda.

L'alfabeto Thorass e i simboli che lo compongono furono inventati da una scriba il cui nome è andato perduto. Il Thorass è l'antenato della lingua Comune che viene parlata al giorno d'oggi. Anche se nessuno parla più il Thorass, il suo alfabeto sopravvive come l'alfabeto ufficiale del Comune e di molte altre lingue.

L'Espruar è l'alfabeto degli elfi della luna. È stato adottato dagli elfi del sole, dai drow e da tutte le altre razze elfiche migliaia di anni fa. La sua bellissima grafia fa mostra di sé sui gioielli, sui monumenti e sugli oggetti magici di quel popolo.

Il Dethek è la scrittura runica dei nani. I nani di rado scrivono su cose che si deteriorano rapidamente. Invece incidono le loro rune su lastre di metallo o nella roccia stessa. La grafia del Dethek è molto lineare, in modo che sia più facile iscrivere le sue rune sulla pietra. A parte gli spazi tra le parole e le sbarre a dividere una frase dall'altra, non include alcun tipo di punteggiatura. Se è necessario colorare le lettere per creare contrasto o per enfatizzare un concetto, i nomi delle cose e dei luoghi vengono scritti in rosso mentre il resto del testo viene colorato di nero, o lasciato come un semplice solco sulla pietra.

Gli altri tre sistemi di scrittura (il Draconico, l'Infernale e il Celestiale) sono bellissimi ma decisamente alieni, visto che sono stati creati per esseri che hanno modi di pensare estremamente differenti da quelli degli umanoidi. Tuttavia, alcuni umani dotati di forti e antichi legami culturali con i draghi (e la loro magia) o con esseri provenienti da altri piani, hanno a volte adattato questi sistemi di scrittura per poter trascrivere i linguaggi umani, oltre a quelli originali.

LINGUE VIVE

Gli studiosi di Candlekeep riconoscono l'esistenza di più di ottanta linguaggi attivi su Toril, tralasciando le migliaia di dialetti locali del Comune come il Calant, una variante delicata e musicale parlata sulla Costa della Spada, a Kouroou (Chult) o Skaevrym (Sossal). Le lingue segrete come quella dei druidi non vengono incluse in questo conteggio.

La scelta della razza e della regione da cui il personaggio proviene determina i linguaggi automatici e quelli bonus. Le informazioni contenute nella Tabella 1-4: "Regioni dei personaggi", sostituiscono le regole sui linguaggi automatici e quelli bonus nel *Manuale del Giocatore*. Tuttavia, a prescindere dalla razza o dalla regione di provenienza, i linguaggi che seguono sono sempre disponibili per i personaggi come linguaggi bonus: Abissale (chierici), Aquan (genasi dell'acqua), Auran (genasi dell'aria), Celestiale (chierici), Comune, Draconico (maghi), Elfico, Gigante, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Halfling, Ignan (genasi del fuoco), Infernale (chierici), Nanico, Orchesco, Silvano (druidi), Sottocomune e Terran (genasi della terra). I druidi, in aggiunta ad altri linguaggi, conoscono il Druidico.

Se un personaggio intende conoscere un linguaggio diverso da quelli automatici e bonus determinati in base alla razza, alla religione e alla lista di cui sopra, deve spendere punti abilità in Parlare Linguaggi per apprenderlo.

LINGUE MORTE

I sapienti e i ricercatori dell'occulto sono in grado di elencare alcune lingue morte. Questi linguaggi sono a tutti gli effetti i predecessori di uno o più linguaggi moderni, ma il linguaggio originale è ormai così diverso da risultare incomprensibile a chi parla la sua versione attuale. Nessuna di queste lingue è stata parlata per migliaia di anni, ed è improbabile che esista qualcuno a conoscenza della loro esatta pronuncia.

Linguaggio	Alfabeto	Note
Aragrakh	Draconico	Antica lingua dei dragoni
Hulgorkyn	Dethek	Orchesco arcaico
Loross	Draconico	Lingua nobile Netherese
Netherese	Draconico	Un precursore dell'Halruaan
Roushoum	Imaskari	Un precursore del Tuigan
Seldruin	Hamarfae	Lingua magica degli elfi
Thorass	Thorass	Vecchio Comune

Questi linguaggi possono essere riconosciuti da chiunque sia in grado di leggere l'alfabeto in cui sono scritti, ma le parole non hanno senso, a meno che il personaggio non usi l'abilità Parlare Linguaggi per acquisire la capacità di comprensione della lingua morta, o non effettui con successo una prova di Decifrare Scritture con CD 25. Poiché il Thorass è il Comune arcaico ed è in qualche modo ancora comprensibile a coloro che conoscono il Comune, la CD per riuscire a decifrarlo è 20. L'unico modo di leggere uno scritto in Roushoum o Seldruin è usare l'incantesimo *comprensione dei linguaggi* o effettuare con successo una prova di Decifrare Scritture con CD 30, visto che l'alfabeto usato da queste lingue non viene più usato.

TABELLA 3-2: LINGUE VIVE

Linguaggio regionale	Parlato a...	Alfabeto
Aglarondan	Aglarond, Altumbel	Espruar
Alzhedo	Calimshan	Thorass
Chessentan	Chessenta	Thorass
Chondathan	Amn, Chondath, Cormyr, la Costa del Drago, la Costa della Spada il Golfo di Vilhon, le Marche d'Argento, il Nord civilizzato, Sembia, le Terre Centrali Occidentali, Tethyr, le Valli, Waterdeep	Thorass
Chultan	Chult	Draconico
Comune	Ovunque sulla superficie del Faerûn (lingua commerciale)	Thorass
Damaran	Damara, la Grande Valle, Impiltur, il Mare della Luna, Narfell, Thesk, Vaasa, il Vast	Dethek
Dambrathan	Dambrath	Espruar
Durpari	Durpar, Estagund, Var, Veldorn	Thorass
Halruaan	Halruaa, Nimbral	Draconico
Illuskan	Luskan, Mintarn, le Moonshae, il Selvaggio Nord (aree non civilizzate), Ruathym, i barbari Uthgardt	Thorass
Lantanese	Lantan	Draconico
Midani	Zakhara*, i Bedine	Thorass
Mulhorandi	Mulhorand, Murghôm, Semphar	Celestiale
Mulhorandi (variante)	Thay	Infernale
Nexalan	Maztica*	Draconico
Rashemi	Rashemen	Thorass
Serusan	Mare Interno (lingua commerciale acquatica)	Aquan
Shaaran	Lago dei Vapori, Lapaliiya, Sespech, lo Shaar	Dethek
Shou	Kara-Tur*	Draconico
Sottocomune	Sottosuolo (lingua commerciale)	Espruar
Tashalan	Giungla Nera, Giungla di Mhair, Samarach, Tashalar, Thindol	Dethek
Tuigan	Terre dell'Orda	Thorass
Turmic	Turmish	Thorass
Uluik	Grande Ghiacciaio	Thorass
Untheric	Unther	Dethek

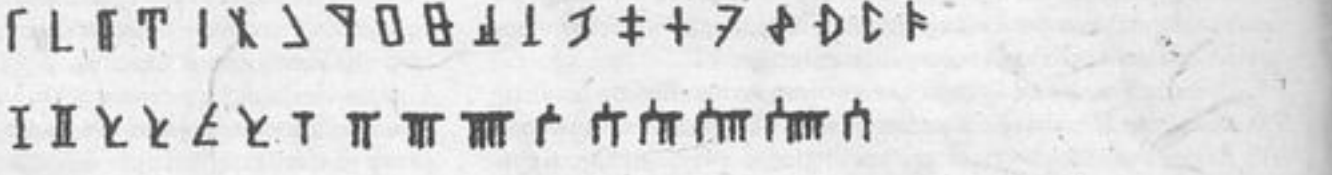
*Queste altre terre su Toril non si trovano nel Faerûn.

Moneta e commercio

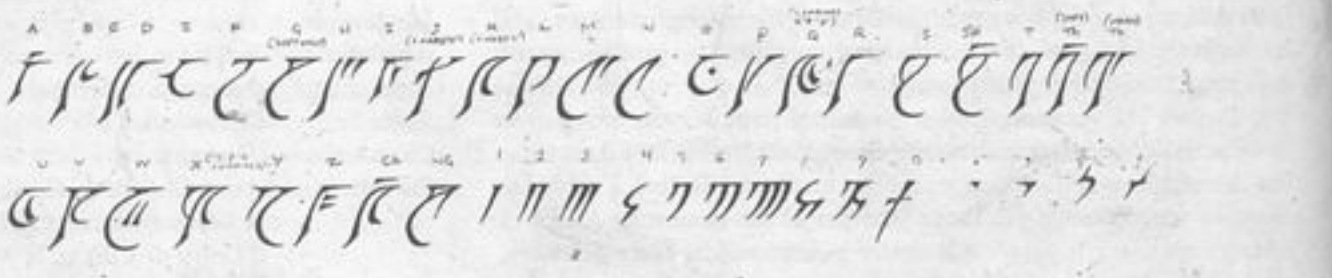
L'unica ragione in grado di spiegare perché gli umani sono arrivati a dominare una zona così vasta di Faerûn in confronto ad altre razze più sagge e antiche potrebbe essere questa: gli umani sono senza dubbio i migliori mercanti di Toril. I grandi porti del Mare Interno producono oro con la stessa facilità con cui un ragno tesse la sua tela. I nani eccellono nell'artigianato e nella creazione di oggetti, gli elfi conoscono magie antiche che risalgono a ben prima che gli umani camminassero nel Faerûn, mentre gli umani padroneggiano un tipo di magia diversa, e forse più potente: la magia dell'oro.

La crescita dell'influenza e della prosperità degli umani in terre che un tempo erano selvagge può essere considerata uno dei maggiori sviluppi dell'ultimo millennio nelle Terre Centrali del Faerûn. I primi coloni umani seppero creare insediamenti e villaggi in terre vergini e

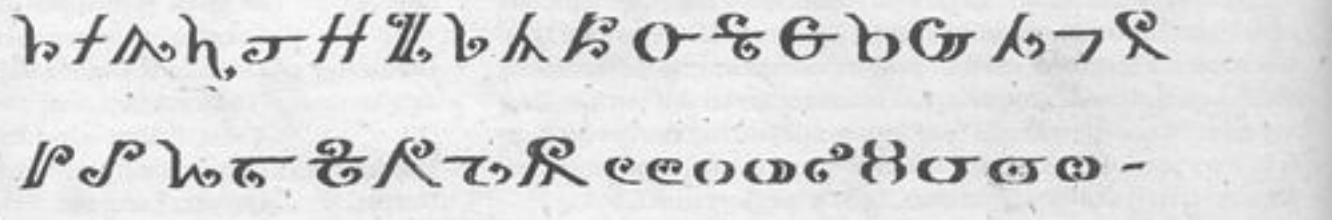
Dethek



Espruar



Thorass



incontaminate, spesso combattendo per le proprie vite e per ciò che possedevano contro i mostri (o a volte gli elfi, il popolo fatato o le creature della foresta) che le abitavano. Dai nuovi insediamenti provenivano materie prime come legno, pellicce, metalli preziosi, e ovviamente pesce e carne. Con il passare del tempo, arrivarono altri umani intenzionati a raccogliere le ricchezze che li aspettavano, e nacquero nuove città. Alla fine le città si ritrovavano circondate dai campi invece che dalle foreste, e il processo si ripeteva di volta in volta in nuove foreste vergini o valli di montagna.

LAVORO

Lavorare duramente è lo stile di vita più diffuso in tutte le Terre Centrali. Come nella società medievale descritta nella *Guida del DUNGEON MASTER*, la paga standard per il lavoro di un giorno è di una singola moneta d'argento. Nelle regioni in cui l'agricoltura è diffusa la maggior parte della gente lavora dall'alba al tramonto, con qualche pausa per poter mangiare e riposare.

La gente comune, che lavora per la sua moneta d'argento giornaliera, è in genere molto sospettosa nei confronti degli avventurieri, il cui sistema economico funziona su un livello completamente differente, come si può vedere dalla lista dei prezzi nel *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Ma è anche vero che la gente comune non rischia di essere fatta a pezzi e di morire ogni giorno o ora della sua vita: dato il numero di avventurieri che finiscono per morire ben prima dei comuni lavoratori, lo stile di vita dell'avventuriero viene visto come un'occupazione per coloro a cui piace mettere a repentaglio la propria vita in cambio di ricompense potenzialmente interessanti.

LAVORO E RIPOSO

La gente comune, gli artigiani e i mercanti, e perfino i nobili, lavorano una decade dopo l'altra fino a che non arriva una festività religiosa, locale o una delle vacanze annuali in cui possono concedersi un giorno libero. Alcune parti delle Terre Centrali hanno gradualmente accettato l'idea che chi non vuole lavorare ogni giorno, se i suoi doveri e le sue responsabilità glielo permettono, può concedersi il decimo giorno della settimana come giorno libero. Non c'è alcun nome per questo giorno di riposo particolare. Nelle Valli, per ragioni che nessuno conosce, lo chiamano il "giorno degli elfi". Nel Cormyr lo chiamano invece il "riposo del drago", affermando che "anche un drago prima o poi deve riposare".

In qualunque villaggio, paese o città ci sono persone che scelgono di lavorare ogni giorno della decade. Ma il giorno di riposo è diventato così diffuso che quasi tutti finiscono per associare il decimo giorno con l'evitare i propri doveri. Alzare entrambe le palme delle mani, mostrando tutte e dieci le dita e scuotendole avanti e indietro è diventato un gesto diffuso che significa "prendersela comoda, senza fare nulla di particolare."

SCHIAVITÙ

Sono ben pochi i regni umani e le città delle Terre Centrali che tollerano la schiavitù all'interno dei propri confini. La servitù è una pratica relativamente comune che in molte terre si avvicina alla brutalità e all'oppressione della schiavitù, ma persino il servo più misero viene considerato un essere umano e non una proprietà.

Ovviamente questo non impedisce agli schiavisti che provengono da altre regioni o razze di cercare le proprie prede in queste terre. Gli orchi e i goblin scendono infatti spesso dalle loro fortezze di montagna portando con sé degli sfortunati che verranno fatti schiavi e costretti a lavorare nelle loro miniere o nei loro campi. Anche i pirati del Mare Interno vendono spesso le loro vittime come schiavi nelle terre orientali di Mulhorand o Thay. Ci sono gruppi di schiavisti Zhentarim che conducono i loro sporchi affari in quasi tutte le Terre Centrali, e vengono respinti soltanto da chi è in grado di resistere loro. Le enclavi del Thay scambiano alla luce del sole oggetti magici per schiavi nelle città più pericolose e senza legge, e si dice che trattino schiavi in segreto anche nelle città in cui la schiavitù non viene consentita.

Al di fuori delle Terre Centrali, le società che tollerano la schiavitù sono molto più comuni. Zhentil Keep e Mulmaster nel Mare della Luna fanno grande uso del lavoro degli schiavi. Le nazioni delle terre orientali (Thay, Mulhorand e Unther) sono fondate sulle fatiche di milioni di schiavi di proprietà pubblica o appartenenti a privati. In queste terre non esistono persone di ceto basso o contadini di origine umile. Tutte le terre vengono lavorate incessantemente, e tutti i lavo-

ri più umili vengono compiuti dagli schiavi. Uno schiavo forte e in salute costa tra le 50 e le 100 monete d'oro nelle terre in cui la schiavitù è diffusa.

Le condizioni di uno schiavo possono variare a seconda del territorio. Gli schiavi a Mulhorand sono più numerosi dei cittadini liberi e quindi la condizione di uno schiavo in questo paese è di poco peggiore rispetto a quella di un popolano in altre terre. Gli schiavi a Thay o nell'Unther vengono trattati molto più duramente, sia dai propri padroni che da una società che si rifiuta di considerarli esseri umani. Chi invece è così sfortunato da cadere sotto il dominio degli orchi o dei goblin difficilmente riuscirà a resistere un anno prima di cadere vittima della stanchezza, della malnutrizione e dei vari "giochi" con cui si dilettano queste creature.

A prescindere dalle condizioni, comunque, la maggior parte degli umani delle Terre Centrali considera la schiavitù a dir poco sgradevole, e molti la ritengono addirittura un abominio agli occhi degli dei.

Agricoltura e industria

Con l'eccezione degli gnomi e forse dei Lantanesi, la gente del Faerûn non possiede macchine più complicate dei mulini a ruota né motori in grado di rimpiazzare un paio di cavalli o una folata di vento. Dalla semina alla raccolta, dall'intaglio del legno alla cesellatura dell'oro, tutto viene compiuto da mani umane, schiene umane e menti umane (o naniche, elfiche, goblin, halfling o orchesche, a seconda del reame in questione).

Le fattorie in cui lavora più di una famiglia estesa (con al massimo l'aiuto di un paio di braccianti) sono molto rare, anche se i campi di lavoro di Mulhorand e del Thay infrangono questa regola. Sono anche molto rari i laboratori o le forge che richiedono più di una mezza dozzina di artigiani esperti. Qualunque sedia o tavolo intarsiato è nato dall'opera di un singolo artigiano, le mele vengono colte a mano, e ogni forma di formaggio o pezzo di carne affumicata è stato fatto a mano.

Coltivazione dei campi

Nelle Terre Centrali si coltivano prevalentemente cereali (grano, orzo, segale e altri), mais e una grande varietà di verdure. Anche le vigne e i frutteti sono estremamente diffusi, grazie al clima favorevole alla vite e agli alberi da frutto. La semina avviene di solito all'inizio o a metà della primavera, nel mese di Ches o in quello di Tarsakh. I raccolti si fanno principalmente nel mese di Eleint. Nella maggior parte delle aree civilizzate delle Terre Centrali i campi vengono dissodati con aratri di ferro, spesso ad una sola lama. Tutto il resto del lavoro viene fatto a mano tramite gli appositi strumenti.

Molte aree rurali coltivano il loro cibo, mentre le più grandi città del Faerûn importano grandi quantità di grano, prodotti lavorati e frutta, o altri tipi di cibo che male si adattano alla loro terra o alla loro economia. Tramite l'uso di magie minori il cibo può essere mantenuto fresco per due o tre giorni in più del normale, ma pochi commercianti che trasportano alimenti deperibili si spingono più in là di questo periodo.

Allevamento

Le terre poco fertili, aride o troppo pericolose per la coltivazione vengono spesso usate come pascoli per gli animali. Le greggi di pecore e capre possono prosperare anche sulle colline sassose, nelle aride steppe, sui pascoli d'alta montagna liberi dalla neve (anche solo per un paio di mesi all'anno), o nelle regioni soggette agli attacchi di mostri o banditi, a patto che i pastori siano abbastanza furbi da tenere le loro greggi lontane dal pericolo.

Allevare animali domestici non è un modo particolarmente efficiente per sfamare un gran numero di persone. Per produrre mezzo chilo di carne è necessario un quantitativo di terra dieci volte superiore a quello che serve per produrre mezzo chilo di grano. Tuttavia, gli animali domestici forniscono anche latte, formaggio, ossa, pelle e concime per i campi.

Nelle terre centrali, gli animali domestici più comuni sono i bovini, i polli, le capre, i maiali e le pecore. Tutti i contadini hanno un piccolo numero di questi animali sulle terre di cui dispongono. Nelle pianure meridionali dello Shaar, di Dambrath e di Estagund la maggior parte della gente si affida a grandi mandrie di bovini per la propria sopravvivenza. Sulle gelide colline rocciose del nord, i pastori allevano piccoli greggi di capre e pecore in ogni passo montano e in ogni valle. Naturalmente, i mostri e i numerosi predatori di grandi dimensioni presenti sulla faccia del Faerûn infliggono loro delle gravi perdite, e per questo motivo la maggior parte dei pastori lavora armata di fionde e lance. Molto più spesso, un pastore si procura due cani lupo feroci e bene addestrati, oltre a una massiccia balestra.

Estrazione e lavorazione del metallo

Le armi e le armature d'acciaio non crescono sugli alberi e nemmeno le scodelle di stagno, le padelle di rame, le pentole di ferro o i gioielli d'oro e d'argento. I metalli vengono estratti ovunque si trovino sulla faccia del Faerûn, a parte forse nelle terre più primitive e remote. Il ferro, il rame, il piombo, lo stagno e lo zinco sono i metalli che vengono estratti e lavorati più frequentemente. Vengono spesso estratti anche il carbone, il guano e la torba.

I nani e gli elfi hanno custodito gelosamente i segreti della lavorazione dell'acciaio per migliaia di anni. Molti regni umani delle Terre Centrali sono anch'essi in grado di lavorare l'acciaio. Al di là delle Terre Centrali, la lavorazione dell'acciaio è molto meno diffusa. Nelle terre dell'Unther e del Mulhorand, queste culture estremamente autarchiche hanno custodito gelosamente le proprie innovazioni tecnologiche per secoli, anche dopo che gli umani dell'occidente avevano appreso i segreti del ferro. Prima del declino dei loro imperi, i soldati corazzati di bronzo dell'Unther e del Mulhorand avevano conquistato più di metà del mondo conosciuto, a dispetto delle loro misere conoscenze tecnologiche, forti della loro organizzazione statale, della guida diretta delle loro divinità e della loro abilità nell'uso della magia. In queste terre, un'armatura di bronzo è il simbolo della gloria di un tempo, anche se adesso le legioni del Mulhorand indossano corazze di ferro, e anche i più ostinati signori della guerra dell'Unther hanno abbandonato le antiche usanze.

Nelle terre dell'Irraggiungibile Est la lavorazione dell'acciaio è estremamente rara. Le armi di Narfell e Rashemen sono fatte di ferro lavorato a freddo. Le tribù più avanzate delle giungle del Chult costruiscono punte di frecce e lance con il rame, scambiandole con lame di ferro non appena possibile.

Ovviamente i più abili nell'estrazione e nella lavorazione del metallo sono i nani. I nani degli scudi lavorano principalmente i metalli di base: il piombo e il ferro. Le loro armi e armature di acciaio sono le migliori in tutto il Faerûn. I nani dorati sono invece più abili nei lavori decorativi, anche se la loro abilità nel caso di armi e armature è quasi pari a quella dei loro cugini settentrionali.

Carta e rilegatura dei libri

La maggior parte del Faerûn si affida a scribi bene addestrati per copiare i volumi a mano. Questo lavoro noioso limita drasticamente il numero di copie di qualunque manoscritto. Un libro che esiste in più di una dozzina di copie, di cui ogni copia nascosta nella biblioteca di un nobile o nella cripta di un tempio, viene considerato estremamente particolare. I Lantanesi, per stampare, sono in grado di costruire delle semplici presse a mano grazie all'ispirazione di Gond, ma finora hanno sempre tenuto nascosti i loro segreti dalle potenze commerciali della Costa della Spada.

La superficie più comune su cui scrivere è la pergamena, che si ricava dalla pelle delle pecore, delle capre o dei vitelli. I fogli di pergamena possono, con una certa fatica, essere puliti e riutilizzati. Molti testi antichi e senza prezzo sono stati distrutti da qualche scriba sconsiderato alla ricerca di qualcosa su cui scrivere. La carta vera e propria, ricavata dalla cellulosa degli alberi, è estremamente rara e viene creata occasionalmente come risultato di processi alchemici, più che con metodi tecnologici. I libri di magia e altri libri importanti vengono spesso scritti sul vellum, un tipo di pergamena particolare ricavata dalla pelle dei vitelli appena nati. Il vellum non è resistente come la pergamena, ma fornisce una superficie per scrivere di qualità superiore.

Tutti i libri sono rilegati a mano, e le pagine vengono a volte cucite su fogli di cuoio e protette con delle copertine di legno ricoperte di cuoio. Nelle terre orientali, i libri vengono più spesso creati cucendo le pagine una di fianco all'altra per creare una lunga pergamena continua che viene poi collegata a sua volta a due supporti di legno e protetta da un tubo di cuoio aderente.

Legenda

- Incenso
- Pietra
- Tabacco da pipa
- Seta
- Vino
- Libri
- Caffè
- Maiale
- Cavalli
- Oggetti magici
- Profumo
- Schiavi
- Olio di balena
- Marmo
- Carbone
- Pesce
- Aromi
- Bestiame
- Perle
- Ricambi marittimi
- Armi
- Oggetti d'arte
- Vestiti
- Oro
- Vetro
- Oggetti di cuoio
- Olive
- Sale
- Verdure
- Armature
- Stoffe
- Ferro
- Pietre preziose
- Gioielli
- Olio d'oliva
- Tappeti
- Merci di scambio
- Birra
- Formaggio
- Argento
- Pellicce
- Avorio
- Mercenari
- Ceramiche
- Legno
- Spezie
- Lana
- Tè
- Ambra grigia
- Frutta
- Corde
- Zucchero
- Navi
- Ricambi per carovane
- Rame
- Cereali
- Commercio beni primari
- Commercio generico

Valle del Vento Gelido
Le Marche d'Argento
Il Nord
Grande Foresta
Anauroch
Impero delle Ombre
Evereska
Waterdeep
Evermeet
Cormyr
Valli
Sembia
Terre Centrali Occidentali
La Costa del Drago
Isole Moonshae
Golfo di Vilhon
Isole Nelanthir
Amn
Tethyr
Calimshan
Lantan
Tashalar
Samarach
Thindol

Rotte commerciali e risorse

Vaasa
Damara
Narfell
Terre dell'Orda
Mare della Luna
Rashemen
La Grande Valle
Impiltur
Thesk
Thay
Sembia
Aglarond
Murghom
Golfo di Vilhon
Turmish
Chessenta
Unther (Libero)
Mulhorand
Chondath
Sespech
Unther (Occupato)
Lago dei Vapori
I Regni di Confine
Estagund
Luiren
Lapaliiya
Dambrath
Halruaa

viaggiare

Anche se molta gente è legata alla terra in cui abita e viaggia molto di rado lontano da casa, un numero sorprendente di persone attraversa in continuazione il continente per anni per lavorare o commerciare. I viaggiatori per eccellenza sono i mercanti, i venditori ambulanti, i mercenari e i mandriani, tutte persone che spostano merci o servizi (i loro) da un posto all'altro.

Viaggiare su delle chiatte su un corso d'acqua interno è facile e meno costoso: si può viaggiare spinti dalla corrente con l'aiuto dei remi o di lunghi pali, o risalendo la corrente, a volte trainati da bestie che camminano sulla riva. Il viaggio per mare è invece più veloce e meno costoso in termini di manodopera quando si trasportano merci in gran quantità, e da questo deriva la forte presenza di città dotate di porti su tutta la costa del Faerûn.

Il viaggio aereo tramite cavalcature od oggetti magici (come i *tappeti volanti* o le navi volanti di Halruaa) è spesso uno degli argomenti preferiti nelle storie da taverna, ma in termini di esperienze personali è del tutto sconosciuto al Faerûniano medio. I draghi, le tempeste e altri pericoli aerei fanno sì che l'uso di questi mezzi sia limitato a scopi militari, ad individui che sono particolarmente potenti (maghi) o a chi ha bisogno di spostarsi velocemente in luoghi lontani, come ad esempio messaggeri che trasportano informazioni utili oppure oggetti di grande valore. Altri metodi di movimento particolari possono essere gli incantesimi *teletrasporto* o i *portali* dei maghi, che trasportano chiunque da un posto all'altro attraverso grandi distanze.

Nella maggior parte dei casi il Faerûn viene percorso a piedi. I viaggiatori spesso si aiutano con uno o più muli da soma, o trascinano e spingono un carretto. Si viaggia all'interno di carri o carrozze, da soli a cavallo o a piedi, guidando un carro trainato da buoi con la frusta e con il bastone. In alcune terre a sud si viaggia anche con la portantina, che viene trasportata a spalla da servitori particolarmente robusti.

La maggior parte delle strade di Faerûn sono sentieri polverosi che collegano città e avamposti, abbastanza larghi perché possano essere percorsi da un carro e un cavallo che vanno in direzioni opposte. Le strade più importanti come la Via del Commercio, che va da Waterdeep a Baldur's Gate, sono abbastanza larghe da venire attraversate da tre o quattro carri contemporaneamente. Le strade lastricate sono virtualmente inesistenti, ma le più importanti vie commerciali sono fatte di terra compatta e lastre di pietra sulle quali è cresciuta dell'erba, e permettono a chi le percorre di sfuggire al fango e alla polvere che contraddistinguono altre strade minori.

Le città tendono ad offrire le strade migliori su cui viaggiare, dispongono di vie in pietre lastricate, ghiaia o terra compatta che si trasforma in fango quando piove o nevica. Tendono ad essere estremamente trafficate e piene di ostacoli, come bancarelle di venditori, carri e merci accatastate a tutte le ore del giorno; di conseguenza viaggiare a piedi diventa il modo più veloce di spostarsi in città.

Una persona che viaggia da sola a piedi può in genere nascondersi più facilmente di altri viaggiatori, ma è più vulnerabile ai pericoli che è possibile incontrare sulla strada. Il Cormyr meridionale, la costa di Calimshan vicino alle città principali, la Sembia e le Valli costituiscono delle eccezioni, ma anche in quei luoghi i borseggiatori, i locandieri disonesti e gli altri viaggiatori possono costituire un pericolo per i viandanti solitari.

In un mondo in cui c'è una forte presenza di briganti e mostri predatori, proteggere le carovane con delle guardie armate a cavallo diventa quasi indispensabile. Le carovane tendono ad essere di due tipi: quelle chiuse e composte di individui altamente disciplinati che lavorano insieme, spesso in uniforme; e le carovane aperte a tutti, composte da carri di vario tipo e da altri viaggiatori, che pagano un tributo al capo carovana per viaggiare sotto la sua protezione. Le carovane di questo tipo possono variare molto in termini di dimensioni, forza in combattimento e risorse a disposizione.

Qualunque carovana a capo della quale si trovi una persona competente avrà a disposizione almeno due carri pieni di armi e armature, finimenti, ruote e assi di ricambio per i carri, corde e catene da rimorchio, legna da ardere, tende, attrezzi, materiali da riparazione e quattro o più carri carichi di cibo.

I carri in questione possono trasportare altro materiale e rimpiazzare carri che sono stati abbandonati, bruciati, o che sono diventati inutilizzabili in seguito ad incidenti, attacchi o danni irreparabili subiti nel corso del viaggio. Le bestie da soma ferite vengono in genere vendute, o uccise e mangiate lungo la via.

Quasi tutte le locande dispongono di cavalcature e bestie da soma che possono essere acquistate dai viaggiatori di passaggio (i locandieri tendono a volere una moneta o due anche per una bestia stanca o ferita). Molti arrivano a vendere l'equipaggiamento abbandonato o lasciato in pegno da altri viaggiatori. Nei centri carovanieri come Assam, Iriaebor, Ormpetarr, Riatavin, Scornubel, Silverymoon, Teziir, Uthmere e Waterdeep, nonché nella maggior parte dei porti, è possibile acquistare qualunque cosa di cui abbia bisogno un viaggiatore.

I carovanieri di successo tendono ad essere delle guardie veterane che sono sopravvissute a questa vita per decenni (anche se alcuni sono mercanti); sia loro che i mercenari che assoldano dispongono di agenti di commercio, che in genere vengono chiamati intendenti, sparsi presso qualunque insediamento nelle aree in cui operano. Gli intendenti servono come spie, informatori (sulle sorgenti d'acqua, i posti in cui accamparsi e gli eventuali pericoli) e organizzatori locali di magazzini, incontri con fabbri, costruttori di ruote, alchimisti e altri utili artigiani, ma soprattutto sono abili procacciatori di nascondigli.

commercio

Il commercio è la vera e propria linfa vitale di Faerûn, e tiene insieme terre e popoli che altrimenti si incontrerebbero come nemici o non avrebbero alcuna ragione di incontrarsi, a causa della distanza che li separa. I nani degli scudi vendono le loro incredibili armi e armature in cambio di grandi quantità di grano, carne, birra e altre vivande difficili da reperire nelle loro montagne. I Maghi Rossi di Thay vendono oggetti magici in cambio di schiavi, acciaio, seta e fiumi d'oro. Gli elfi che lavorano il legno vendono i loro prodotti a prezzi esorbitanti nei negozi più costosi di Waterdeep, mentre il lino delle Valli viene esportato talmente a sud da arrivare fino al Lago dei Vapori. Perfino le feroci tribù goblin delle Montagne dei Garofani vendono carbone, ferro e pietre da costruzione agli umani che abitano il Golfo di Vilhon.

Le strade commerciali, i sentieri e le rotte commerciali marittime servono a portare le merci e i materiali dalle terre più distanti al mondo civile. Molte regioni producono da sole gli elementi fondamentali per la loro sussistenza, come il cibo e l'abbigliamento, ma anche molti oggetti comuni possono essere prodotti ad un costo inferiore e più velocemente in alcune terre che in altre. Vedi a tale proposito la mappa inclusa, che indica anche le principali vie commerciali.

COMPAGNIE MERCANTILI

Nelle Terre Centrali e nel Mare Interno, i commerci vengono dominati dalle grandi compagnie mercantili. Una compagnia mercantile compra materie prime o prodotti finiti nella propria zona di origine e li importa in mercati in cui potranno essere venduti ad un prezzo conveniente; poi li smercia tramite empori di proprietà della compagnia o tramite i mercanti locali. In genere, il potere commerciale di una compagnia è legato alle vie che utilizza e ai mercati che controlla. Una compagnia mercantile potente non esiterà ad usare tattiche senza scrupoli o addirittura la violenza per impedire ad un rivale di fornire ad un mercato di valore un prodotto con un prezzo competitivo.

Ovunque possibile, le compagnie mercantili sfruttano il loro potere per costringere i loro fornitori a fare prezzi più bassi possibile, e ambiscono al monopolio di alcune merci in modo da poter imporre i prezzi migliori per loro. Non esistono nel Faerûn leggi e regolamenti in grado di controllare questo tipo di fenomeni. Le compagnie mercantili sono in grado di condurre i propri affari come preferiscono, grazie alla rete intricata di città-stato, insediamenti e regni in competizione l'uno con l'altro. Se una città o una terra particolare cerca di costringere una compagnia potente ad una competizione onesta, c'è sempre qualche altro mercato a cui la compagnia si può rivolgere, pronto a pagare i prezzi richiesti dall'organizzazione.

CONSORZI

Il termine "consorzio" si riferisce ad un'alleanza di piccoli commercianti o mercanti indipendenti che formano delle carovane co-

muni per proteggersi a vicenda nei loro viaggi. Il consorzio è una pratica che sopravvive con la vendita dello spazio sulle carovane ad altri mercanti; ovviamente, è limitata a coloro che hanno la possibilità di dire la loro su come le merci vengono trasportate ai relativi mercati.

I consorzi danno spesso lavoro agli avventurieri e ai mercenari per brevi periodi come guardie carovaniere. Non è un lavoro di grande importanza, ma un personaggio è potenzialmente in grado di ottenere una paga che può variare da 1 a 20 monete d'oro al giorno per livello per proteggere una carovana che attraversa una zona pericolosa. La paga può variare in base all'abilità e alla reputazione del personaggio, alle condizioni della strada e alla situazione finanziaria del consorzio.

I consorzi sono comuni nella maggior parte delle città di Faerûn che si trovano vicine a paesi potenzialmente pericolosi, e si servono degli avventurieri più di ogni altra fascia della società Faerûniana. Coloro che vengono assoldati da un consorzio imparano in fretta il codice non scritto degli affari: "Non rompere mai niente, e ammetterlo ancor più di rado!"

valuta

Il baratto e la promessa verbale di pagamento possono essere sufficienti per commerciare sulla frontiera, ma nel caso di scambi commerciali continui su lunghe distanze e in terre lontane diventa indispensabile possedere ricchezze nella forma di moneta corrente. Anche se il baratto, le lettere di credito e altre "lettere commerciali" di questo tipo sono abbastanza comuni nel continente di Faerûn, le valute più diffuse per gli scambi commerciali rimangono le monete e i lingotti.

Come nel caso dell'economia di base descritta a pagina 155 della *Guida del DUNGEON MASTER*, l'economia di Faerûn è basata sull'oro e sull'argento. Gli altri metalli, incluso il rame e il platino, vengono usati in città e nazioni particolari, mentre le monete d'oro e d'argento vengono accettate nella maggior parte delle comunità commerciali delle Terre Centrali a prescindere dal regno, dalla città-stato o dalla razza che le ha coniate. La carta moneta è quasi sconosciuta, anche se nel Cormyr, nella Sembia e ad Archendale vengono riconosciute delle note di credito firmate con il sangue dei contraenti e vidimate dal sigillo di un agente reale con il compito di supervisore commerciale.

Le monete possono avere una incredibile varietà di forme, dimensioni e materiali. Vengono coniate un po' ovunque, anche se molti paesi si limitano ad usare le monete già in circolazione. Ad eccezione delle situazioni particolari in cui una moneta locale può avere un valore invariabile stabilito dalle istituzioni, alle monete viene assegnato il valore del metallo di cui sono composte, a prescindere da quanto siano antiche, rare o dalla faccia che vi è raffigurata. Per questa ragione, le monete di platino, coniate solo in alcune terre e guardate con sospetto in molti paesi, hanno avuto poco successo. Ciò nonostante, rimangono tuttora in circolazione.

Il valore di una moneta viene espresso confrontandola con una moneta d'oro: questa moneta d'oro "standard" è circolare e priva di fori, spessa circa tre millimetri e del diametro di 3 centimetri. Le monete "piallate", che sono state tagliate o consumate deliberatamente, sono di minor valore. Lo standard in corso è: 10 monete di rame = 1 moneta d'argento; 10 monete d'argento o 100 monete di rame = 1 moneta d'oro; 10 monete d'oro = 1 moneta di platino.

VALUTE COMUNI

Grazie agli ambiziosi commercianti della Sembia, le monete dalla forma strana di quel paese si trovano in circolazione un po' ovunque nel Faerûn. Sono molte le nazioni e le città-stato umane che coniano delle monete. Sono poche le monete a essere distribuite in tutto il mondo; tuttavia, quasi tutte le monete vengono in genere accettate universalmente, tranne che da chi vuole scatenare una rissa con uno straniero.

A Waterdeep, *il* centro commerciale e cosmopolita per eccellenza, le monete di rame vengono chiamate punte, le monete d'argento cocci, le monete d'oro dragoni e le monete di platino soli. Le monete ufficiali della città sono il toal e la luna crescente. Il toal è una moneta quadrata di ottone con un buco centrale che consente di appenderla facilmente ad una cordicella. Vale 2 mo all'interno della città e nulla all'esterno. La luna crescente è un disco di platino a forma di luna con un buco in mezzo, che contiene un'anima di electrum. Vale 50 mo all'interno della città e 30 al di fuori di essa.

Nella ricca Sembia le monete di rame vengono rimpiazzate da quelle di ferro. Le monete d'argento vengono chiamate corvi, quelle d'oro nobili, e le monete di platino sono praticamente sconosciute. Nella Sembia tutte le monete vengono accettate (incluse le monete di rame che provengono da altre nazioni). Le monete di ferro della Sembia sono quadrate, quelle d'argento triangolari e quelle d'oro pentagonali.

Nel Cormyr le monete di rame vengono chiamate pollici, quelle d'argento sono i falconi d'argento, quelle d'oro sono i leoni d'oro e le monete di platino le tricorone. Nelle terre meridionali, le monete di rame vengono chiamate pezzi, quelle d'argento dirham e quelle d'oro denari.

I popoli di alcune terre (in particolare Thay e Halruaa) usano monete di altri regni quando si trovano al di fuori dai propri confini, poiché si teme che le loro monete siano state maledette con la magia, e vengono in genere rifiutate.

D'altra parte, le monete dei regni scomparsi da tempo e una volta centri di grande potere magico sono di grande valore, anche se le persone che ne vengono in possesso dovrebbero venderle ai collezionisti invece di spenderle al mercato. Le monete più famose in assoluto sono quelle di Cormanthyr: i thalver (monete di rame), i bedoar (monete d'argento), gli shilmaer (monete d'oro) e i ruendil (monete di platino). Queste monete sono di ottima fattura, molto diffuse e a volte vengono usate negli scambi commerciali tra gli elfi.

LINGOTTI

L'uso di grandi quantità di monete può creare problemi di trasporto, e le rende difficili da contare. Molti mercanti preferiscono quindi usare lingotti fatti di metalli preziosi e leghe, che hanno più probabilità di essere accettati da chiunque. Quando i lingotti vengono fusi viene inscritto su di essi il simbolo del consorzio commerciale o del governo che li ha creati. Un lingotto d'argento di 0,5 kg vale 5 mo, un lingotto d'oro 50 mo, e il valore di quelli più pesanti cresce in modo direttamente proporzionale al loro peso. I lingotti in genere pesano 0,5 kg, 1 kg, 2 kg e 5 kg.

La città di Baldur's Gate è famosa per coniare un gran numero di lingotti d'argento e per aver fissato lo standard di questo tipo di valuta. I lingotti danneggiati sono praticamente senza valore, mentre quelli creati da consorzi che non esistono più e da nazioni scomparse valgono solo in base al loro peso. La città di Mirabar conia dei lingotti di ferro nero e di forma affusolata (con gli angoli quadrati) che pesano 1 kg ognuno e valgono 10 mo in quella città, e solo 5 mo da qualunque altra parte.

I lingotti d'oro sono estremamente rari. Solo i mercanti e i nobili più ricchi e potenti possono permettersi di usare questi lingotti, visto che sono gli unici a portare avanti transazioni che richiedano una valuta di valore così alto.

VALUTE PARTICOLARI

Le monete e i lingotti non sono però l'unica valuta a disposizione. Le campane di Gond sono dei piccoli campanelli d'ottone del valore di 10 mo sul mercato e 20 mo presso un tempio di Gond. Gli anelli dello Shaar, lamine di avorio forate e levigate che vengono infilate su corda dai nomadi dello Shaar, valgono 3 mo ognuno.

Alcune razze sottomarine sono solite usare le perle come moneta di scambio, in particolare quelle che abitano nelle profondità del mare ma fanno affari con le razze di superficie. Il valore di una perla può variare in base alle sue dimensioni (un diametro di 6 millimetri è lo standard), in base alla sua rarità e alla sua qualità (assenza di imperfezioni). Nel Mare delle Stelle Cadute, una perla bianca (chiamata anche seyar) vale 1 mr "sotto il mare" e 2 ma sulla superficie. Una perla gialla hayar vale 1 ma sott'acqua e circa 2 mo sulla superficie, una tayar verde arriva a 1 mo sott'acqua e 20 mo sulle coste, mentre una perla blu nuyar arriva a 5 mo sott'acqua e 100 mo sulla superficie. Le perle più preziose in assoluto sono le olmar, che hanno la forma di un diamante e sono di colore verde oliva, lunghe 17,5 cm e larghe 7,5 cm. Valgono 500 mo nelle profondità del mare e 2.000 mo sulla superficie.

La magia nella società

Dalle forge fumanti di Luskan alle meravigliose città di Halruaa, gli abitanti del Faerûn vivono in un mondo popolato da praticanti di magia sia arcana che divina. In passato la magia ha cambiato il volto del mondo più di una volta: i deserti di Raurin e dell'Anauroch segnano i luoghi in cui un tempo sorgevano gli imperi magici di Imaskar e Netheril. Il grande fiume della storia vede il suo corso costantemente modificato e deviato da persone in possesso di un grande potere magico, che agiscono per egoismo o buona volontà. Ma perfino in un mondo del genere, accade di rado che la magia arrivi a contatto con la vita del Faerûniano medio.

L'Arte

In molte società delle Terre Centrali, chi pratica la magia arcana (conosciuta anche come l'Arte) è un individuo raro. Solo una persona su cento possiede il potenziale necessario a diventare uno stregone o un mago. La metà di queste persone sono dilettanti e prestigiatori: un mercante che ha studiato un po' di magia per proteggersi nel corso dei suoi viaggi, o un nobile che ha ricevuto un'istruzione particolare. In alcune terre e tra alcune razze, naturalmente, la presenza della magia arcana è molto più diffusa. Molti ritengono (sbagliando) che in terre leggendarie come Halruaa e Nimbral tutti siano maghi. Gli elfi del sole, gli elfi della luna e gli gnomi delle rocce apprendono invece la magia così velocemente che tra di loro i praticanti dell'arte possono arrivare ad un numero dieci volte superiore al normale.

Maghi e stregoni

In molti luoghi, maghi e stregoni vengono entrambi considerati magi. La maggior parte delle persone che abita nelle Terre Centrali semplicemente non conosce la differenza. Sia gli stregoni che i maghi hanno poteri misteriosi, comportamenti bizzarri, animali da compagnia spaventosamente intelligenti e fanno spesso cose come diventare invisibili, volare e lanciare fulmini dalle dita. Al di là di questo, agli occhi della gente comune la differenza tra maghi e stregoni è una questione puramente speculativa.

In alcune città la rivalità fra maghi e stregoni diventa pericolosa. A Thay, ad esempio, la stregoneria è vista come una corruzione dell'Arte, e la magia è vista invece come un perseguimento della conoscenza con mezzi accademici, principalmente grazie alla natura reazionaria dei regnanti di quella terra.

In molti territori, se è possibile compiere un'azione senza l'aiuto della magia, vengono volentieri utilizzati dei metodi ordinari. Anche i maghi più potenti in grado di volare o teletrasportarsi, molto spesso si spostano a piedi da una città all'altra. E la ragione per cui questo accade è semplice: conservare i propri poteri magici per quando ce n'è *davvero* bisogno è una scelta prudente. Un mago che ogni giorno utilizzi una frazione del proprio potere per spostarsi volando potrebbe prima o poi ritrovarsi senza il *fulmine* o il *dissolvi magie* che potrebbe salvargli la vita.

I magi e la gente comune

Ovunque vadano, i magi vengono guardati con un misto di sospetto, paura e rispetto. In qualunque terra, le attività dei maghi e degli stregoni sono in cima alla lista delle chiacchiere e delle speculazioni della gente comune. Davanti ai boccali di birra, gli abitanti del luogo paragonano spesso le storie e le gesta di questo o quel magio, e si chiedono chi tra i due potrebbe vincere un duello di magia.

I magi che non sono conosciuti dalla gente del luogo vengono guardati come degli stranieri pericolosi, finché non dimostrano con le azioni, con le parole e con i loro modi che non hanno cattive intenzioni. La gente del luogo sta bene attenta a non offenderli, e le autorità locali tengono d'occhio questi individui nel modo più discreto possibile.

Maestri e apprendisti

I maghi che hanno già imparato a padroneggiare gli incantesimi più potenti possono aumentare i propri poteri con la sperimentazione, anche se si tratta di un processo lento e doloroso, se paragonato alla ricerca di incantesimi creati da altri maghi. Tuttavia, all'inizio della propria carriera di maghi, molti non sanno come dirigere i propri sforzi verso una sottile speranza di successo, o come evitare di avvelenarsi accidentalmente o di morire a causa di esplosioni causate da loro stessi. Un mago inesperto non può quindi fare a meno di un insegnante che lo guidi.

Avere un insegnante significa sottoporsi ad un apprendistato, un periodo di servizio durante il quale l'apprendista serve presso un maestro in base a condizioni stabilite da entrambi e in cambio di insegnamenti. In genere, i termini di questo patto vengono definiti con un contratto stipulato davanti a un signore locale, una gilda di maghi o un tempio di Mystra o Azuth.

Essere un apprendista spesso comporta subire molte angherie e umiliazioni: lavare la biancheria del proprio maestro, cucinare, rammendare o addirittura servire come tuttofare, schiavo o guardia in caso di situazioni pericolose. Molti apprendisti arrivano ad odiare i loro maestri, visto che questi usano incantesimi o impedimenti fisici (catene, o la reclusione in torri o celle nei dungeon) per impedire che i loro apprendisti li uccidano, rubino qualcosa di importante o li tradiscano durante una battaglia con un mago rivale, l'attacco di un mostro o un affare importante.

In altri casi, però, alcuni apprendisti sviluppano una forte stima per i loro maestri, e li servono per tutta la vita continuando il loro lavoro dopo la morte. Alcuni trascorrono anni nel tentativo di salvare o vendicare i loro maestri, mentre altri ospitano volontariamente le menti dei loro maestri all'interno dei loro corpi quando il corpo anziano del maestro viene a mancare, o il maestro desidera sfuggire alla morte, alla malattia o alle menomazioni fisiche.

In genere, gli accordi sull'apprendistato sono raramente più complicati di un "Bene, mi aiuterai con il mio lavoro e imparerai osservandomi e rimanendo al mio fianco. Gli incantesimi che otterrai saranno quelli che riuscirai ad apprendere nel frattempo." Gli apprendisti di una certa ricchezza o posizione sociale potrebbero addirittura riuscire a ottenere una promessa con la quale il maestro si impegna a dare loro lezioni e a rivelare alcuni incantesimi da concordare, ma gli altri aspiranti si limitano in genere ad accettare qualunque condizione venga loro imposta.

Le regole che definiscono la durata, le condizioni del servizio e gli incantesimi appresi sono poche, poiché i maghi sono molto gelosi dei propri segreti. In genere, insegnare come lanciare (e fornire una copia) di un incantesimo di 1° livello o di una magia minore potrebbe richiedere un mese di servizio nel corso del quale viene portato a termine un compito importante, o tre mesi di servizio normale. Gli incantesimi di livello più alto richiedono compiti più importanti e pagamenti superiori. Una volta che gli apprendisti conoscono abbastanza magie da non rischiare di uccidersi da soli nel corso della loro prima battaglia, questi compiti prendono la forma di missioni che mirano a perseguire gli scopi del maestro e le sue ricerche, in genere recuperando informazioni o componenti magiche rare.

Supponendo che un apprendista abbia il talento magico necessario e che il maestro abbia a disposizione componenti e testi magici a sufficienza, l'insegnamento di un incantesimo non dovrebbe richiedere più di tre o quattro giorni di pratica, esperimenti, osservazione degli effetti e ulteriore pratica. Se la natura dell'incantesimo è tale da non richiedere una certa pratica, o il mago non ha tempo di sperimentare, ma solo un bisogno impellente di distruggere qualcosa, apprendere un nuovo incantesimo è una questione di ore.

Nessun mago è obbligato ad insegnare, se non dalle leggi locali, dalle regole delle gilde o per decreto di Azuth, Mystra o qualche altro potere divino. A molti maghi non piace insegnare, poiché implica perdere tempo e porre dei limiti alla propria sicurezza e riservatezza personale. Gli insegnanti validi sono quindi pochi, e molti di quelli che svolgono questo lavoro sono pigri, poco abili o estremamente deboli e anziani.

Un magio che decide di fermarsi da qualche parte, o che visita un'area abbastanza spesso da venire riconosciuto diventa sempre un membro importante e rispettato della comunità. Se nascono dei problemi, e specialmente di natura magica, l'incantatore di buona volontà più vicino è spesso la prima persona a cui viene chiesto aiuto. Anche un magio malvagio, paranoico e misantropo potrebbe in casi estremi ricevere una richiesta d'aiuto, venendo magari blandito con doni e dimostrazioni di rispetto.

Fiere di magia

Qualunque città con una popolazione che superi la dozzina di maghi e stregoni quasi sempre ospita una fiera annuale di magia. Questi raduni offrono l'opportunità di socializzare e di fare affari a quei maghi che altrimenti fanno sempre molta attenzione alla difesa della propria riservatezza. Gli affari di solito consistono in accordi territoriali, patti riguardo a ricerche magiche e vendita di incantesimi, oggetti e informazioni. La situazione precipita quando nel bel mezzo degli affari si incontrano dei maghi rivali che si sfidano a duello. La socializzazione può avvenire in molte forme, a partire da maghi che cercano nuovi apprendisti, fino ad arrivare ad incantatori che si fanno scherzi quasi amichevoli, o a gare di bevuta modificate con la magia.

Le fiere di magia vengono in genere tenute in luoghi fuori mano, a non più di un giorno o due di distanza da una grande città. Le occasionali eccezioni a questa regola tendono ad essere ricordate per sempre. Gli stregoni sono i benvenuti, ma a volte vengono trattati con sufficienza se non hanno una reputazione di grande potere.

Religione

In tutto il Toril il potere divino viene universalmente rispettato e temuto. Le divinità del Faerûn hanno spesso un ruolo estremamente attivo nella storia del mondo, nel promuovere le cause a loro gradite, nel sorvegliare i domini dei quali sono responsabili e nel cercare costantemente di aumentare (o almeno di difendere) il loro potere temporale, proteggendo chi li venera e incoraggiando l'espansione della loro fede.

I mortali che negano l'esistenza di chi ha creato il mondo e governa le sue forze basilari sono individui estremamente rari, anche se alcuni esseri di grande potere come gli enigmatici sharn e phaerimm non riconoscono alcuna entità come superiore a loro. Le anime umane (e umanoidi) che rifiutano gli dei sono destinate a una sorte cupa dopo la morte, visto che non hanno alcuna divinità a cui rivolgersi una volta arrivati sul Piano del Fato. Cosa accada invece alle creature come gli sharn, questo nessuno può dirlo.

Alcuni abitanti del Faerûn venerano una divinità con grande zelo. Altri compiono sacrifici a diverse divinità, e ne venerano una come loro patrono personale. Altri ancora fanno sacrifici a più divinità possibile, orientando la propria fede a seconda delle circostanze e della necessità del momento. È raro che un abitante del Faerûn non abbia almeno una volta provato ad evitare l'influenza di una divinità malvagia con un dono appropriato, o che non abbia ringraziato un potere benevolo per aver ricevuto una benedizione inaspettata. Il sistema religioso di molti Faerûniani si concentra di solito su una divinità i cui interessi e la cui influenza li colpiscono più da vicino, ma riconosce comunque l'esistenza delle altre divinità come significativa e importante.

Influenza divina

La magia divina può avere un ruolo significativo nella società, ma non sempre tramite l'intercessione diretta di un chierico o di un druido che usa i suoi incantesimi divini. Le divinità della prosperità e dell'abbondanza come Chauntea rispondono alle preghiere dei loro fedeli con raccolti abbondanti e bel tempo. Gli dei delle malattie e delle carestie (principalmente Talona) richiedono di venire placati e mandano ogni sorta di piaghe ed epidemie contro chi è tanto sciocco da negare il loro potere. Queste influenze soprannaturali tendono ad equilibrarsi l'una con l'altra, ed è quindi improbabile che si arrivi ad un estremo di abbondanza o di carestia. Chauntea trova il modo di fornire sussistenza ai propri fedeli anche nel corso delle peggiori carestie, e Talona riesce a rovinare in qualche modo anche il più abbondante dei raccolti.

Templi e chierici

Tutti i chierici, i soldati, i santuari, le chiese, le abbazie, i templi e i luoghi sacri dedicati ad una particolare divinità vanno a formare il Tempio o la Fede di quel potere divino. Questi due termini non sono precisi, visto che il Tempio di Tyr include a sua volta molti templi di Tyr, e che la Fede di Tyr si riferisce sia ai fedeli di questa divinità che al sistema etico che promuove.

I Templi delle divinità più potenti (Bane, Chauntea, Tyr e altri) hanno un'autorità pari a quella di un piccolo regno. Una dozzina di grandi templi all'interno delle città principali di Faerûn è in grado di ospitare centinaia di chierici e soldati che si dedicano anima e corpo alla divinità in questione. Centinaia di piccoli templi e santuari sparsi per le città e nei villaggi si occupano dei bisogni spirituali di migliaia di fedeli. Una fede militante è in grado di radunare un esercito di crociati, mentre una fede mercantile dispone di terre e proprietà in notevole quantità. Quasi tutte le fedi sostengono chierici di alto livello, campioni, devoti e agenti secolari che perseguono gli interessi della fede e la difendono contro chi vorrebbe minare la sua autorità.

La maggior parte del clero di un Tempio non è costituito da chierici. Al suo interno si trovano esperti, aristocratici e anche persone comuni, che lavorano come consiglieri per i fedeli e prendono parte alle cerimonie ufficiali. Un chierico in genere si occupa di un tempio, di un santuario o di un ordine, usando i propri incantesimi per aiutare i malati e i fedeli feriti, o assistendo le autorità locali nel mantenere la legge e l'ordine all'interno della comunità, in base alla volontà della divinità in questione.

Guarigione

I templi e i santuari di alcune divinità si trovano quasi ovunque nel continente di Faerûn. La maggior parte di essi è sotto l'autorità di un chierico di basso o medio livello della divinità a cui sono dedicati. Molto spesso questi sacerdoti e custodi dispongono di capacità curative non accessibili agli avventurieri di basso livello.

La volontà di un chierico locale di mettere a disposizione i propri incantesimi per gli avventurieri che si trovano in città varia in base ai dettami della sua fede, alle richieste della città e al suo giudizio personale. Naturalmente i chierici preferiscono aiutare i fedeli della propria divinità, e se gli incantesimi di guarigione sono limitati, i fedeli devono venire aiutati prima di coloro che venerano altri dei. Ovviamente, chi venera una divinità di natura opposta a quella del chierico difficilmente riceverà aiuto, qualunque sia la circostanza.

Stessa divinità: Se il personaggio o i personaggi che richiedono aiuto venerano la stessa divinità del chierico locale, hanno migliori probabilità di ricevere assistenza.

I personaggi della stessa fede vicini alla morte (punti ferita tra 0 e -10) che vengono portati davanti ad un chierico verranno subito messi fuori pericolo, quasi sempre senza che venga richiesto nulla in cambio. È improbabile che chi non sta morendo venga guarito gratuitamente. Dopotutto, la maggior parte della gente guarisce da sola con il passare del tempo, e molti chierici preferiscono conservare i propri poteri magici invece di concedere a tutti i loro servigi.

Gli avventurieri possono comprare incantesimi di guarigione standard in base ai prezzi normali per l'acquisto di incantesimi. Alcuni chierici potrebbero essere spinti a guarire i fedeli senza costi aggiuntivi, ma solo se una fede ha bisogno immediato che la persona in questione torni in forma ottimale prima possibile.

Le malattie, la perdita di livelli, la cecità o altre condizioni che vanno al di là della perdita di punti ferita sono questioni più complicate. L'avventuriero potrebbe essere curato gratuitamente se ha servito bene la sua chiesa. Diversamente, potrebbe essere guarito in cambio di una donazione (dal 20% al 50% del prezzo normale dell'incantesimo) o di un servizio speciale per il tempio.

Rianimare o resuscitare i morti non è una azione che viene mai compiuta alla leggera. In generale, gli amici di un personaggio morto devono aspettarsi di pagare il costo pieno dell'incantesimo. In casi molto rari, un personaggio potrebbe essere rianimato dai chierici della sua fede anche se lui o i suoi compagni non potessero pagare il costo pieno del lancio dell'incantesimo. Questo accade solo quando il defunto è stato un servitore esemplare della chiesa, e il chierico in questione ha buone ragioni di credere che sia fondamentale per la chiesa riportare in vita il personaggio morto. Anche in questi casi, il personaggio resuscitato può comunque ricevere un incantesimo *costrizione/cerca* e tro-

varsi a dover servire la sua fede in una missione specifica che giustifichi gli sforzi compiuti per la sua resurrezione.

Divinità alleata: Un chierico locale devoto ad una divinità alleata a quella dell'avventuriero, o un chierico locale che desidera semplicemente offrire aiuto a quegli avventurieri la cui causa coincide con la sua, è la scelta migliore dopo un chierico della propria fede, per chi è in cerca di aiuto. Anche in questo caso i personaggi della fede alleata vicini alla morte che arrivano presso il chierico verranno messi fuori pericolo, spesso senza alcuna richiesta di compenso. Gli avventurieri possono comprare incantesimi di guarigione ai normali prezzi per l'acquisto di incantesimi. Alcuni chierici alleati potrebbero guarire un avventuriero a costi ridotti (dal 20% al 50% del normale costo del lancio dell'incantesimo), ma solo se riportare l'avventuriero in buone condizioni di salute è una scelta chiaramente vantaggiosa.

L'avventuriero può essere guarito dalle malattie o da altre condizioni debilitanti al normale costo del lancio dell'incantesimo. Anche in questo caso, se aiutare l'avventuriero sembra una buona idea, il chierico potrebbe accettare in cambio di una donazione (dal 20% al 50% del normale costo del lancio dell'incantesimo), o di un servizio speciale per il tempio.

Divinità neutrale: Se la divinità del chierico locale non è particolarmente amichevole né ostile verso la divinità degli avventurieri, la decisione di aiutarli o meno dipende dal compenso e dalla situazione. Qualsiasi chierico di allineamento buono probabilmente aiuterà un personaggio morente, a meno che non si tratti chiaramente di un agente del male. In casi diversi, gli incantesimi di guarigione sono disponibili al normale costo di lancio, ma solo se il chierico neutrale ha buone ragioni di credere che aiutare l'avventuriero in questione non metta in pericolo i fedeli della sua chiesa.

oggetti magici

La magia non è tecnologia. I maghi e i chierici non costruiscono ascensori levitanti e non producono *portali* in massa per convenienza o per ragioni commerciali. Oggetti di questo tipo esistono, ma vengono sempre costruiti da qualche parte e per una buona ragione, visto che richiedono una gran quantità di tempo e denaro da parte di un incantatore molto abile e dotato.

La maggior parte degli oggetti magici fa parte di due categorie: oggetti minori e oggetti per avventurieri. Gli oggetti minori sono estremamente comuni, poiché sono facili e poco costosi da creare. Servono a divertire la gente e ad intrattenerla, e in alcune occasioni risultano anche utili. Gli oggetti per avventurieri sono invece estremamente rari, e servono ad aumentare il proprio potere personale e la propria capacità di affrontare i problemi tipici degli avventurieri.

Quasi tutti gli abitanti del Faerûn, non importa quanto poveri o lontani dallo stile di vita dell'avventuriero, in qualche momento della loro vita hanno visto all'opera degli oggetti magici minori, ma sono pochi quelli che effettivamente possiedono tesori di questo tipo. A volte si sente parlare di ricchi mercanti o nobili di basso rango che risparmiano denaro per comprare oggetti minori come una pentola in grado di scaldarsi da sola, o una scopa che non ha bisogno di essere impugnata per spazzare. La *vera magia*, bacchette, anelli, armi magiche e oggetti meravigliosi sono un privilegio esclusivo dei ricchi, dei potenti e di quegli avventurieri che riescono ad impossessarsene nel corso dei loro viaggi e delle loro battaglie.

Nel Faerûn, gli oggetti magici provengono da quattro fonti principali. La prima è il lontano passato. Città in rovina, stanze del tesoro dimenticate, i tesori dei draghi e altri luoghi pericolosi come questi spesso contengono oggetti di grande potere che sono andati perduti, sepolti o che sono stati rubati molto tempo fa. In alcune occasioni, gli avventurieri hanno purtroppo scoperto che gli eredi legali di questi oggetti sono ancora vivi, e si aspettano di rientrare in possesso delle proprietà dei loro antenati. Più spesso, le notizie di un oggetto magico recuperato da un luogo particolarmente pericoloso attirano l'attenzione di ladri o maghi più disposti a rubarlo che a negoziare.

La seconda fonte sono i potenti templi di Faerûn. Le gerarchie ecclesiastiche sono ricche, bene organizzate e disposte ad investire nella produzione di oggetti magici che vengano usati dai loro agenti nel corso delle loro missioni. Molte armi e armature magiche sono state create nelle forge di Moradin, Tempus o Tyr.

I maghi indipendenti, che lavorano sempre per i loro scopi, sono la terza principale fonte di oggetti magici. I mercanti maghi (o i maghi al servizio di mercanti) creano spesso molti oggetti minori per scopi specifici o per rivenderli sul mercato.

L'ultima fonte sono i Maghi Rossi di Thay. I Maghi Rossi sono da sempre dei creatori di oggetti magici di grande abilità. Nelle enclavi fortificate del Mare Interno, i Maghi Rossi vendono le loro merci tentando i loro clienti con lodi sussurrate e facendo loro molto credito, il che li spinge a comprare più di quanto possano permettersi. Essere indebitati con i Maghi Rossi è però una gran brutta cosa, e si dice che il destino di quelli che cercano di raggirare gli abitanti di Thay sia terribile oltre ogni immaginazione.

Artigianato e ingegneria

Tranne alcune eccezioni, il Faerûn è una terra priva di industria, motori a vapore o armi da fuoco. Per millenni è stata la magia, e non la tecnologia, ad essere considerata la via della consapevolezza e del vero potere. Centinaia di maghi creano ogni anno nuovi incantesimi e oggetti magici o scoprono nuovi settori della conoscenza magica, mentre il numero di sapienti che cercano di superare i limiti delle conoscenze pratiche del proprio tempo è molto limitato. Così come i maghi sono portati per natura a proteggere i propri segreti, anche molti architetti, ingegneri e inventori sono estremamente gelosi delle loro conoscenze, e raramente le condividono con il resto del mondo.

Anche se la tecnologia viene vista come un mezzo poco elegante e debole se paragonato al potere magico, la maggior parte degli abitanti delle Terre Centrali ha una certa familiarità con le macchine semplici come le ruote ad acqua e i principi architettonici quali l'arco. La magia viene usata spesso come aggiunta ai grandi progetti architettonici, ma mai per rimpiazzare l'ingegneria o i mesi di duro lavoro che richiedono. Il progetto del nuovo ponte di una città nascerà quindi probabilmente da un architetto che ha consultato diversi maghi su come usare le magia per rinforzare e conservare il ponte in buono stato dopo il completamento dei lavori. Le strutture più resistenti vengono concepite facendo uso sia dell'ingegneria che della magia, e non si affidano mai interamente all'una o all'altra.

fortificazioni

La costruzione di fortezze, castelli, torri di guardia e mura è il modo migliore di fortificare una città o una roccaforte, a dispetto della potenza della magia e dei mostri più feroci. Ci vuole un drago adulto al massimo delle sue condizioni fisiche e della sua determinazione anche solo per contemplare l'idea di attaccare un castello ben costruito e ben difeso. Nessun mago di livello inferiore al 15° ha a sua disposizione abbastanza potere da radere al suolo una fortezza. Centinaia di tonnellate di pietra e porte di ferro dotate di doppi lucchetti possono dimostrarsi incredibilmente resistenti a qualunque incantesimo distruttivo, a parte *disintegrazione* e *terremoto*, e anche in quel caso l'incantesimo dovrà essere lanciato diverse volte per ottenere la vera e propria distruzione di una fortezza.

Detto ciò, le fortificazioni di superficie funzionano meglio contro gli attaccanti di taglia umana che possiedono capacità magiche limitate. Eventuali attaccanti in grado di scavare o volare devono essere combattuti con la magia, con l'uso di elementali della terra o di truppe a cavallo di creature volanti. I difensori che preferiscono non affidarsi alla magia fanno invece uso di feritoie, reti e balliste contro le creature volanti e trabocchetti scavati in precedenza; trappole a gas e altri dispositivi meccanici sepolti contro le creature in grado di scavare.

Visto che i pericoli più grossi per le fortificazioni sono costituiti dagli incantesimi di un certo potere e dai mostri con potenti capacità magiche, le fortificazioni più grandi e potenti dispongono spesso di interdizioni e protezioni magiche, oltre a lamine di piombo in mezzo alle mura e alle porte, in grado di bloccare gli incantesimi divinatori. Gli incantesimi *proibizione* e *santificare*, uniti ad un effetto di *ancora dimensionale*, possono impedire alle creature ostili di teletrasportarsi all'interno di una fortezza o di passare attraverso le sue mura in forma eterea.

La porta principale di una fortezza viene molto spesso potenziata sia con l'incantesimo *resistere agli elementi* che con una durezza e

Illustrazione di Sam Wood

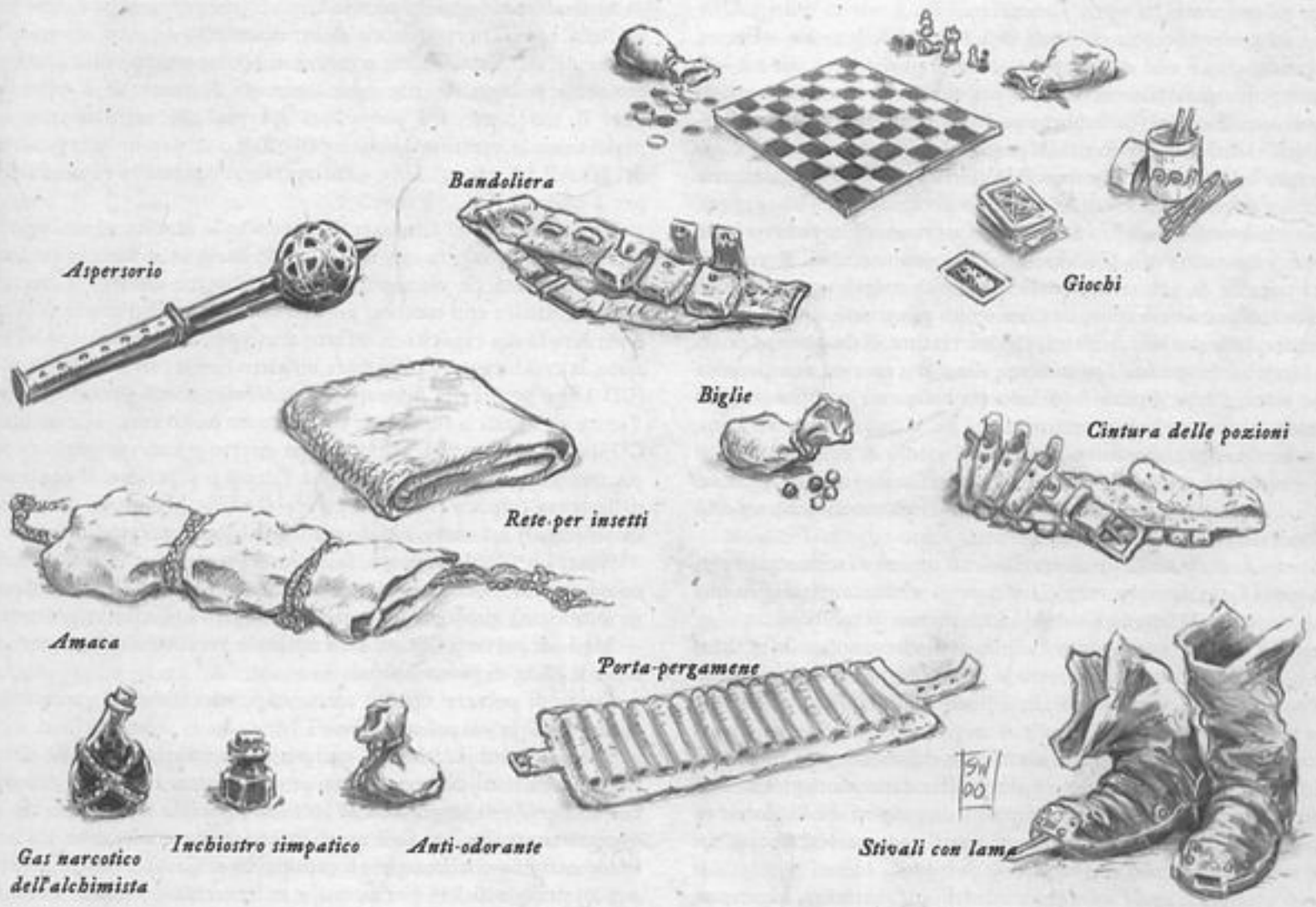


Illustrazione di Sam Wood

un numero di punti ferita superiore alla media, rendendola praticamente impenetrabile. Alcuni maghi ritengono che le fortificazioni non siano altro che l'espressione della vanità dei nobili, ma più di un mago con la tendenza a sopravvalutarsi ha incontrato la sua fine nel tentativo di dare l'assalto ad un castello.

Navi

Nei fiumi e nei mari del Faerûn si trovano vascelli di diversi tipi e livelli tecnologici. Molte navi dei mari occidentali (il Mare Senza Tracce e il Mare delle Spade) sono vascelli a vela come cog e caravelle. Gli uomini del nord di Ruathym e delle Moonshae costruiscono lunghe navi dotate sia di remi che di vele. Le grandi potenze commerciali di Waterdeep e Amn sono famose per le loro grosse navi, chiamate anche caracche, dei vascelli imponenti che somigliano più a vere e proprie fortezze galleggianti che a navi. Le galere hanno invece una struttura più leggera e sono ottime per i mari più tranquilli, poiché non si trovano a loro agio in mezzo ai venti e alle tempeste della Costa della Spada.

Nel Mare delle Stelle Cadute, le galere a remi e i dromond sono comuni quanto le normali navi a vela. La maggior parte delle navi da guerra del Mare Interno sono in grado di speronare e abbordare le imbarcazioni nemiche grazie all'apporto di parecchi marinai. Alcune navi a vela sono talmente veloci che riescono a sfuggire più facilmente a galere di questo tipo, e sopravvivono meglio anche alle tempeste, ma la prua da speronamento delle galere mette le navi a vela in una posizione svantaggiosa in qualunque situazione di combattimento.

Le flotte elfiche di Evermeet sono costituite da fregate molto veloci e affusolate, che rappresentano il vertice della tecnologia in materia di navi su Toril. Nessuna nave da guerra umana è in grado di raggiungere un vascello elfico a vele spiegate, o riuscire a distanziarlo se sono gli elfi ad andare all'inseguimento.

Equipaggiamento

Tutti gli oggetti descritti nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* sono disponibili in tutto il Faerûn, sempre che vengano cercati in una città sufficientemente grande. In aggiunta, rispetto all'equipaggiamento standard, i personaggi dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS hanno accesso ad alcuni oggetti speciali.

Denaro iniziale ed equipaggiamento bonus: I personaggi che scelgono una regione di provenienza dalla loro classe di personaggio ricevono un beneficio speciale al 1° livello. Il personaggio riceve l'equipaggiamento bonus specifico della sua regione *in aggiunta* alla sua normale quantità di denaro iniziale. Se il personaggio sceglie di avere del denaro extra invece dell'equipaggiamento bonus, può vendere il proprio equipaggiamento bonus a metà prezzo e aggiungerlo al totale del suo denaro iniziale.

OGGETTI COMUNI

Questi oggetti sono estremamente comuni fra gli avventurieri di tutto il Faerûn. I prezzi di questi oggetti sono riportati nella Tabella 3-3: "Oggetti comuni".

Amaca: Una innovazione che proviene dalle terre di Maztica, l'amaca consiste in una coperta di lino o canapa all'interno della quale sono state cucite delle corde resistenti in modo da poter essere appesa fra due alberi o altri due supporti verticali.

Aspersorio: Questo strumento in metallo leggero ha la forma di un piccolo randello o di una mazza leggera. Ogni aspersorio è dotato di un recipiente che può contenere fino a 1,5 litri (3 ampolle) d'acquasanta. Scuotendo l'aspersorio con un'azione standard è possibile spruzzare un'ampolla d'acquasanta su un bersaglio che si trovi in mischia. Questa azione è un attacco di contatto a distanza (e non provoca un attacco di opportunità). Un aspersorio non necessita di alcuna competenza per essere usato. Molti avventurieri preferiscono usare gli aspersori per spargere acquasanta piuttosto che lanciare o versare il contenuto di un'ampolla.

Bandoliera: Questa cintura di pelle è dotata di lacci e tasche che contengono oggetti di piccole dimensioni (al massimo un pugnale). Viene di solito indossata alla vita. Contiene otto oggetti.

Bandoliera perfetta: Questa bandoliera di ottima qualità contiene dodici oggetti.

Biglie: Si tratta di due dozzine di sfere di cristallo o di roccia, o di palline d'argilla contenute in un sacchetto di pelle. Vengono in genere usate per giocare, ma sono anche utili per capire la pendenza nel corridoio di un dungeon (appoggiandone una a terra per vedere

da che parte rotola), o come alternativa non letale ai triboli. Una borsa è in grado di coprire un'area di 1,5 metri di lato. Le creature che si muovono o che combattono all'interno dell'area devono effettuare prove di Equilibrio (CD 15) per evitare di essere incapaci di muoversi per 1 round (potrebbero però anche cadere; vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio nel *Manuale del Giocatore*).

Cintura delle pozioni: Questa solida cintura di cuoio simile ad una bandoliera presenta delle tasche che possono contenere fiale per pozioni, ed è dotata di lacci e chiusure che servono ad impedire che le pozioni cadano a terra o si rovescino. Può contenerne sei. Recuperare una pozione da una cintura delle pozioni è considerata un'azione gratuita che può essere compiuta una volta per round.

Cintura delle pozioni perfetta: Questa cintura delle pozioni di ottima fattura è in grado di contenerne dieci. Recuperare una pozione da una cintura delle pozioni è considerata un'azione gratuita che può essere compiuta una volta per round.

Giochi: Di seguito sono descritti alcuni giochi di abilità, anche se nel Faerûn sono molto diffusi i giochi basati sulla fortuna. Uno dei passatempi più popolari è scommettere sul risultato di qualunque tipo di gioco.

Mazzo di carte di Talis: Si tratta di un mazzo di settantotto carte da gioco fatte di carta verniciata o pergamena, contenute in una scatola di legno. Il mazzo è simile ad un mazzo di tarocchi.

Ossa del Morto: Questo gioco è simile al moderno gioco dello shangai. Lo scopo del gioco è rimuovere le ossa dalla pila sulla quale sono state accumulate, senza rovesciarla. I bastoncini di questo gioco sono vere e proprie ossa (in genere quelle di un pollo), ed è incluso anche un pratico contenitore di cuoio o di metallo in cui conservarle.

Pedine: Il gioco delle pedine è simile alla dama di oggi. Consiste in ventiquattro pezzi di argilla o pietra e una superficie di gioco fatta di quadrati bianchi e neri alternati uguale ad una scacchiera, che viene tenuta all'interno di una scatola di legno.

Scacchi: I pezzi degli scacchi Faerûniani includono re, regine, sacerdoti (alfieri), cavalieri erranti (cavalli), rocche (torri) e pedoni. Molti set da scacchi fanno uso di personaggi famosi (regnanti o divinità) come re. Un set è formato da trentadue pezzi e da una scacchiera in una custodia di legno. Un set particolarmente raffinato ha pezzi in ebano e avorio e la scacchiera di marmo. Un set di scacchi normale è fatto di materiali molto più comuni, come legno intagliato e colorato.

Porta-pergamene: Questa lunga striscia di cuoio ha quindici tasche cucite su di un lato, ognuna abbastanza grande da contenere la pergamena di un singolo incantesimo. Quando le pergamene vengono inserite nelle tasche rimane visibile solo la loro parte superiore, il che permette a chi le consulta di scorrere velocemente i titoli.

Rete per insetti: Questa rete dalla maglia estremamente fine è fatta di seta che proviene da Kara-Tur. Quando viene avvolta attorno ad un uomo che dorme in un giaciglio o su un'amaca, è in grado di tenere lontani gli insetti normali (tutti gli insetti tranne quelli evocati da effetti magici come *piaga degli insetti* e *piaga strisciante*).

Tabella 3-3: Oggetti comuni

Oggetto	Costo	Peso
Amaca	1 ma	0,9 kg
Aspersorio	5 mo	1,35 kg †
Aspersorio (argento)	50 mo	1,35 kg †
Bandoliera	5 ma	0,22 kg
Bandoliera perfetta	50 ma	0,22 kg
Cintura delle pozioni	1 mo	0,45 kg
Cintura delle pozioni perfetta	60 mo	0,45 kg
Mazzo di carte di Talis	2 mo	0,11 kg
Ossa del Morto	2 ma	0,45 kg
Porta-pergamene	5 mo	0,22 kg
Rete per insetti	5 mo	0,45 kg
Set di pedine	1 mo	0,9 kg
Set di scacchi (normale)	2 mo	1,8 kg
Set di scacchi (raffinato)	25 mo	3,15 kg

† Questo oggetto pesa un quarto di questo valore se è fatto per un personaggio di taglia Piccola.

Oggetti speciali

I prezzi degli oggetti descritti in questa sezione sono riportati nella Tabella 3-4: "Oggetti speciali".

Anti-odorante: Questa piccola borsa contiene una serie di erbe aromatiche oppure una mistura alchemica molto odorosa, in grado di confondere l'olfatto di una creatura. La borsa può essere lanciata come arma deflagrante, con un incremento di gittata di 3 metri, oppure il suo contenuto può essere sparpagliato nella zona in cui passeranno le creature guidate dall'olfatto (copre un'area quadrata del lato di 1,5 metri). Una volta sparso, il contenuto rimane attivo per 1 ora.

Una creatura può annusare il contenuto in seguito ad un colpo diretto, ad uno spargimento, o annusando l'aria nella zona in cui è stato sparpagliato. Se viene colpita da un attacco diretto, la creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o perdere la sua capacità di olfatto acuto per 1 minuto. Dopo un minuto, la creatura deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o perdere la sua capacità di olfatto acuto per un'altra ora. Venire spruzzati o annusarne il contenuto ha gli stessi effetti, ma la CD del tiro salvezza è 15. Un colpo diretto o uno spargimento colpiscono solo una creatura di taglia Piccola o superiore. Il contenuto della borsa colpisce tutte le creature di taglia Minuscola o inferiore in un'area di 1,5 metri di lato attorno al punto colpito.

Nota: La CD della prova di Alchimia per creare la mistura anti-odorante è 15. Se il personaggio ha 5 o più gradi nell'abilità Professione (erborista), guadagna un bonus di sinergia +2 alle prove per crearla.

Barile di polvere: Questo è un normale barilotto di legno che contiene 6,75 kg di *polvere nera*.

Corno di polvere: Questo corno impermeabile all'acqua contiene 0,9 kg (960 gr) di *polvere nera*.

Erba di Cassil: L'erba di Cassil è un piccolo arbusto simile alla senape. I suoi semi vengono tritati in una polvere fine priva di sapore che è in grado di sopprimere la fertilità maschile. Gli uomini che vogliono evitare di avere figli usano infatti spesso questa erba. Un umanoide maschio che mangia un cucchiaino di Cassil viene reso sterile per un periodo di 3d4 giorni, anche se è necessaria almeno un'ora affinché l'erba faccia effetto.

Si narra di cortigiani traditori che la somministravano segretamente ai re o ai loro signori per impedire che venisse concepito un erede. Usando l'abilità Guarire o Professione (erborista), gli effetti dell'erba possono venire individuati con una prova con CD 15 e contrastati con una prova con CD 20.

Erba, radice di Nara: La radice di Nara è un tubero nero e legnoso il cui sapore è simile alla liquirizia. Se messo a bagno nell'acqua calda, l'infuso che ne deriva è in grado di rendere una donna sterile per 1d4+2 giorni. Se masticata, la radice ha un sapore sgradevole, ma gli effetti sono ancora più potenti e durano per 2d4+4 giorni. La radice di nara viene usata dalle donne che non vogliono rimanere incinte. Usando l'abilità Guarire o Professione (erborista), gli effetti dell'erba possono venire individuati con una prova con CD 15 e contrastati con una prova con CD 20.

Gas narcotico dell'alchimista: Questo liquido, una volta esposto all'aria, evapora rapidamente, creando una debole nube tossica che fa addormentare le creature viventi. Un'ampolla di gas narcotico può essere lanciata come arma deflagrante. Ha un incremento di gittata di 3 metri.

Con un colpo diretto (i danni da spargimento non vengono applicati in quanto il gas si dissipa immediatamente), un bersaglio vivente deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o cadere addormentato per 1 round. Dopo 1 round, il bersaglio deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 15), altrimenti continuerà a dormire per altri 1d4 minuti. Il gas narcotico colpisce tutte le creature immuni agli affetti del sonno magico, ma non quelle immuni ai veleni. Gli incantesimi e gli effetti che cancellano o contrastano i veleni (come *neutralizza veleno*) sono efficaci contro il gas.

Il gas colpisce solo una creatura di taglia Piccola o superiore. Il gas colpisce invece tutte le creature di taglia Minuscola o inferiore in un'area con lato di 1,5 metri attorno al punto colpito.

Nota: una creatura addormentata si considera indifesa. Gli schiaffi o le ferite possono svegliarla, ma non il rumore normale. Svegliare una creatura è considerata un'azione standard.

La CD della prova di Alchimia necessaria a creare il gas narcotico dell'alchimista è 25.

Inchiostro simpatico: Dopo essere stato usato per scrivere un messaggio, questo inchiostro blu o rosso svanisce entro un'ora (anche se con grandi spese si può creare dell'inchiostro che svanisce dopo periodi più lunghi come un giorno, una decade o un mese). Il calore (co-

me il fuoco di una candela), se applicato alla superficie, fa riapparire la scritta scomparsa. Una prova di Osservare o Cercare (CD 20) permette di individuare delle tracce di scrittura sul foglio.

La CD della prova di Alchimia necessaria a creare l'inchiostro simpatico è pari a 15.

TABELLA 3-4: OGGETTI SPECIALI

Oggetto	Costo	Peso
Anti-odorante	5 mo	-
Barile di polvere nera (pieno)	400 mo	9 kg
Corno di polvere nera (pieno)	55 mo	1,35 kg
Erba,		
Cassil (1 dose)	1 mo	-
Radice di Nara (1 dose)	2 ma	-
Gas narcotico dell'alchimista	30 mo	0,56 kg
Inchiostro simpatico	5 mo	-

ARMI COMUNI

Nel Faerûn le spade lunghe e le balestre sono comuni come in qualunque altro mondo fantasy. In aggiunta a quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*, gli armaioli del Faerûn creano anche delle armi che sono particolarmente popolari (o uniche) in varie terre. Fare riferimento alla voci "Categorie delle armi" e "Caratteristiche delle armi" alle pagine 96 e 97 del *Manuale del Giocatore* per le descrizioni delle voci della Tabella 3-5: "Armi".

Le armi da fuoco esistono nel Faerûn, ma usano la *polvere nera* invece della polvere da sparo. I seguaci di Gond a Lantan hanno cominciato a produrre armi a *polvere nera* in grande quantità nel 1358 CV (durante il Periodo dei Disordini) sotto la guida di Gond in persona. Le armi che funzionano con la *polvere nera* sono ora disponibili in tutto il Faerûn per gli acquirenti che sono in grado di pagarne il prezzo. Usare le informazioni a pagina 162 della *Guida del DUNGEON MASTER* per questi oggetti. Le armi da fuoco descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER* sono disponibili presso gli gnomi delle rocce, a Lantan e nelle isole Nelanther. Nota: La CD dell'abilità Alchimia necessaria per produrre la *polvere nera* è 25.

Bracciale-artiglio: Molto popolare tra gli stregoni e i maghi del Culto del Drago, il bracciale-artiglio è un bracciale di metallo che presenta tre artigli d'acciaio che si estendono a partire da una delle estremità, lunghi circa 10 cm a partire dalla punta delle dita della mano. Chi lo indossa è in grado di lanciare incantesimi normalmente, e in più non può essere disarmato. La maggior parte dei bracciali-artiglio sono armi magiche.

Chakram: Il chakram è un disco o un anello del diametro di 30 centimetri il cui lato esterno è affilato ed è fatto per essere lanciato.

Cutlass: Il cutlass è una lama corta, tozza e leggermente ricurva che serve sia per pugnalare che per tagliare. È molto popolare fra i marinai. La sua pesante impugnatura con guardia dà a chi la impugna un bonus di circostanza +2 alle prove per evitare di essere disarmato.

Flagello: Un flagello è una frusta dotata di innumerevoli punte uncinate. I flagelli vengono spesso intrisi nei veleni che colpiscono tramite le ferite (come l'olio di sangue verde, il veleno di un ragno di taglia Media e quello di uno scorpione di taglia Grande). Il flagello conferisce un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un nemico (incluso il tiro per evitare di essere disarmati a propria volta se si fallisce la prova).

Quest'arma può anche essere usata per compiere attacchi per sbilanciare. Se si viene sbilanciati mentre si tenta di sbilanciare, si può sempre abbandonare la presa sull'arma per evitare di essere sbilanciati.

Khopesh: La famosa spada del Mulhorand ha l'aspetto di una normale spada lunga la cui lama diventa improvvisamente ricurva a 30 cm dall'elsa. È molto pesante e difficile da utilizzare senza un buon addestramento. Grazie alla sua lama a forma di gancio è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare.

Maglio: Il maglio non è altro che un martello da guerra a due mani di dimensioni enormi. È molto apprezzato dai nani.

Sciabola: La sciabola, l'arma dei Tuigan e dei Nar, è una spada lunga e pesante ideale per menare lunghi fendenti nel combattimento in sella. Conferisce un bonus di circostanza +1 ai tiri per colpire quando viene usata in sella.

Stivale con lama: Questo meccanismo è stato studiato per adattarsi allo stivale di chi lo usa, e consiste in una suola rigida che nasconde un pugnale caricato a molla. Chi lo acquista può aggiungere una lama ad uno dei suoi stivali per il costo indicato, o comprarne un set di due per il doppio del prezzo.

Quando le lame non sono estratte i movimenti di chi indossa lo stivale non hanno alcun tipo di limitazione. Se una o tutte e due le lame sono estratte, chi li indossa non può correre o caricare. Un monaco che usa questa lama attacca come se fosse senz'armi. A questo tipo di arma può essere applicato anche il talento Arma Preferita.

Nota: un personaggio che indossa degli stivali con lama guadagna un bonus di circostanza +4 alle prove di Artista della Fuga per liberarsi da legami di corda.

Per creare degli stivali con lame ci vuole un personaggio dotato dell'abilità Artigianato (riparare scarpe) e Artigianato (fabbricare armi). La CD necessaria per aggiungere una lama ad uno stivale è 20, mentre quella per fare un paio di stivali nuovi è 15. Modificare uno stivale richiede circa un giorno di lavoro, sempre che la lama e i materiali siano già disponibili, o una settimana se devono essere costruiti da zero. Creare un nuovo paio di stivali con lama richiede quindi una settimana intera.

TABELLA 3-5: ARMI

Arma		Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
ARMI DA GUERRA – DA MISCHIA							
Piccola	Cutlass	15 mo	1d6	19-20/x2	-	1,35 kg	Tagliente e perforante
Media	Sciabola	20 mo	1d8	19-20/x2	-	1,8 kg	Tagliente e perforante
Grande	Maglio	15 mo	1d10	x3	-	9 kg	Contundente
ARMI ESOTICHE – DA MISCHIA							
Minuscola	Bracciale-artiglio	30 mo	1d4	19-20/x2	-	0,9 kg	Perforante
	Stivale con lama	15 mo	1d4	19-20/x2	-	0,45 kg	Perforante
Media	Flagello*	20 mo	1d8	x2	-	0,9 kg	Tagliente
	Khopesh	20 mo	1d8	19-20/x2	-	5,4 kg	Tagliente
ARMI ESOTICHE – A DISTANZA							
Piccola	Chakram	15 mo	1d4	x3	9 m	0,9 kg	Tagliente

*Vedi la descrizione di questo oggetto per le relative regole speciali.

GEOGRAFIA

Nemmeno un viaggio che duri una dozzina di vite umane sarebbe sufficiente per visitare ogni regno, ogni città-stato, ogni catena montuosa, ogni foresta e ogni castello in rovina del Faerûn. Faerûn è un continente fatto di climi, terreni e zone geografiche estremi. Esiste praticamente qualsiasi clima da qualche parte nella miriade di culture e nelle vaste terre selvagge che ospitano, complessivamente, oltre sessantotto milioni di abitanti. Montagne torreggianti e vaste pianure erbose, deserti roventi e foreste verdeggianti, barbari vestiti di ferro e pelli, o cittadini decadenti carichi di vesti di seta e profumi... tutto questo e molto, molto di più è presente in questa terra immensa e meravigliosa.

esplorare il faerûn

Una compagnia di avventurieri può trovare un'infinità di posti dove andare e di cose da fare nelle dozzine di regni, nelle centinaia di città e nelle migliaia di rovine, tane e zone selvagge del Faerûn. Gli eroi sono i più grandi viaggiatori ed esploratori di Toril, i privilegiati che vedono nuove terre ad ogni alba e affrontano nuove sfide ogni giorno.

La mappa alle pagine 100 e 101 mostra i principali confini politici che dividono il Faerûn nelle sue dozzine di regioni.

le terre centrali

Anche se il resto di questo capitolo illustra ogni reame e città-stato di una certa importanza nel Faerûn, al centro di tutto stanno le Terre Centrali, la regione che include il Cormyr, le Valli e la Sembia.

Le nazioni delle Terre Centrali condividono lo stesso linguaggio, le stesse tradizioni culturali e lo stesso ordine sociale. Forse non sono gli stati più popolati, pericolosi o potenti del Faerûn, ma sono senz'altro i più rappresentativi. I viaggiatori che provengono da una qualsiasi zona delle Terre Centrali di solito trovano lo stesso tipo di villaggi, lo stesso tipo di mercanti e lo stesso tipo di regnanti in qualsiasi altra zona delle Terre Centrali, e si sentono comunque a casa. Al di fuori delle Terre Centrali, la gente si fa strana e le terre diventano selvagge, incivili, decadenti o antiche oltre ogni ricordo.

Molti avventurieri si costruiscono una lunga carriera di successo senza mai mettere piedi al di fuori delle Terre Centrali. Non mancano certo i mostri da affrontare, né le rovine da esplorare, né i dungeon da saccheggiare in queste terre. Potenze sinistre come i drow, gli Zhentarim, il Culto del Drago, i Maghi Rossi di Thay e ora gli orgogliosi arcimaghi di Shade cercano tutti di espandere il loro dominio sui regni umani di queste terre. Solo il coraggio dei più audaci e risoluti avventurieri separa Faerûn da un futuro molto buio.

per il dungeon master

Questo capitolo illustrerà centinaia di idee per possibili avventure, inserite nelle descrizioni delle terre e dei popoli dell'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS. Il capitolo descrive gran parte delle terre, dei popoli e dei pericoli del Faerûn, ma è anche una guida alle molte avventure che questo mondo offre.

Le descrizioni di questo capitolo seguono questo ordine: prima viene illustrata la regione principale (la Penisola di Chult, gli Antichi Imperi o l'Irraggiungibile Est, ad esempio) e poi seguono le descrizioni dei reami, delle città-stato, dei cantoni e delle terre tribali contenute in quella regione. Per individuare la descrizione di un posto specifico, utilizzare l'indice analitico o il sommario.

COME LEGGERE LE VOCI DI UNA REGIONE

Ogni regno o sottoregione elencato in questo capitolo inizia con una breve serie di dati che riportano le seguenti informazioni.

Capitale: La città capitale del regno o del reame, se ne esiste una. In alcuni casi, una città può non essere riconosciuta come il luogo di residenza di chi siede sul trono, ma rimane comunque il primo centro di potere del dominio. Anche queste città vengono indicate come capitali.

Popolazione: Il numero totale di umanoidi senzienti che sono considerati cittadini di quella terra. Le percentuali indicano la distribuzione delle razze rispetto alla popolazione. Anche se una razza non viene inserita alla voce "Popolazione", questo non significa che nessun membro di quella razza non viva in quel regno, ma solo che la loro presenza è troppo bassa e non arriva a costituire nemmeno l'1% della popolazione del regno. Va ricordato che le percentuali totali della popolazione, sommate, danno 99%, e non 100%, proprio per calcolare anche queste presenze minime di "altre razze".

Gli umanoidi di confine non compaiono nel conteggio della popolazione, a meno che non siano davvero dei residenti della terra in questione. Ad esempio, i Corni Tempestosi e i Picchi del Tuono del Cormyr ospitano migliaia di orchi e di goblin, ma tali creature non sono abitanti del Cormyr e non compaiono nella sua popolazione totale.

Governo: La forma di governo di cui è dotata quella terra. Si fa riferimento alle definizioni riportate a pagina 156 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Alcuni piccoli reami governati da nobili ereditari non sono abbastanza grandi da poter essere chiamati monarchie, e vengono quindi definiti "signorie".

Religioni: Le divinità i cui templi e seguaci sono particolarmente presenti nella regione. Le divinità non incluse nell'elenco potrebbero disporre di un piccolo numero di adoratori nel territorio,

ma non ben organizzati e comunque, non sostenuti dallo stato.

Importazioni: Le merci che di solito vengono importate nel territorio dai mercanti esteri.

Esportazioni: Le merci prodotte in abbondanza che vengono vendute alle altre regioni.

Allineamento: La tendenza generica di allineamento della gente di quella terra, a partire dal più comune. Almeno una delle città o dei paesi nella regione che sia anche un centro di potere di solito segue l'allineamento più comune.

Anauroch

Capitale: Shade (nessuna per i Bedine)
Popolazione: 114.048 [non inclusiva della città di Shade] (umani 77%, asabi 17%, gnoll 5%)
Governo: Magocrazia (città di Shade); tribale (i Bedine)
Religioni: Beshaba, Elah (Selûne), Kozah (Talos), N'asr (Kelemvor), spiriti locali, Shar
Importazioni: Bestiame, oggetti in legno
Esportazioni: Sale, spezie
Allineamento: NM, CM, CB

Anauroch è una terra deserta e desolata che crescendo, ha diviso il nord del Faerûn in due metà, quella orientale e quella occidentale. È noto anche come il Grande Deserto o il Grande Mare di Sabbia, e oltre quindici secoli fa inghiottì l'antico impero di Netheril e i regni splendenti che sorsero al suo posto. Per generazioni l'avanzata inesorabile dell'Anauroch ha distrutto reami e ha spinto i mostri a invadere le terre vicine.

Anauroch è il più grande dei deserti del Faerûn, ma è tutt'altro che deserto. Una razza nomadica di nobili barbari chiamata i Bedine vaga per le distese di sabbia. Le guarnigioni e le pattuglie degli Zhentarim si sono arroccate in numerose oasi lungo la Strada Nera, la via commerciale che parte da ovest, dalle rovine di Teshendale e arriva fino a Llorkh, sotto le guglie delle Montagne Picchigrigi. E di recente, va soprattutto ricordato, l'Impero delle Ombre si è insediato sull'incudine un tempo chiamato la Depressione della Sete. Shade, una città di Netheril che era sfuggita alla caduta di quel reame spostandosi nel Piano delle Ombre, ha fatto ritorno nel Faerûn, e i suoi signori stanno contemplando l'attuale situazione del mondo e stanno meditando su quali debbano essere le loro prossime mosse di conquista.

Vita e società

I Bedine, nomadi umani che vivono razziando o guidando carovane attraverso passi nascosti, hanno fatto delle desolazioni del deserto la loro casa. Sono divisi in dozzine di piccole tribù guidate da sceicchi, la cui ricchezza è misurata dalla grandezza e dal benessere dei loro greggi. I Bedine si spostano di oasi in oasi, fermandosi raramente a lungo in un qualsiasi posto.

Gli Zhentarim hanno passato decenni a cercare una via carovaniera sicura che attraversasse l'Anauroch. Le strade settentrionali che attraversano i Grandi Ghiacci sono infestate da mostri troppo numerosi per poter essere combattuti, mentre le strade meridionali sono tormentate da predoni umani e sono soggette a molte interferenze da parte delle Valli e del Cormyr. Attraverso anni di paziente lavoro, gli Zhent hanno creato una serie di caravanserragli e di oasi nella Spada, la regione sabbiosa meridionale dell'Anauroch. I massacratori e le guarnigioni Zhentarim hanno combattuto per anni contro i Bedine, ma sono in grado di difendere solo la terra che occupano in quel momento.

Come accade in molti deserti, la vita segreta dell'Anauroch si svolge sotto la sua superficie. Soltanto gli studiosi più eruditi sanno che una razza di creature malvagie note come i phaerimm è stata imprigionata all'interno di una barriera magica sotto il Grande Deserto. I phaerimm, un tempo onnipotenti all'interno della loro prigione nel deserto, ora sono dispersi e disperati. Anche una razza di umanoidi malvagi simili a lucertole, chiamati asabi, ora vive sotto le sabbie del deserto.

I nuovi signori del deserto, tuttavia, sono gli arcimaghi di Shade. La loro cittadella nera, un'intera città-stato in grado di trasferirsi da un luogo all'altro oltrepassando le barriere tra le dimensioni, è comparsa al centro del deserto. Il popolo di Shade è organizzato in un regime assai rigido, ed è interamente fedele alla città e ai suoi principi, i maghi più potenti del reame. Hanno ignorato gli altri abitanti del deserto, in quanto li considerano insignificanti.

Caratteristiche geografiche principali

Anche se gli stranieri credono che il Grande Deserto sia un'unica enorme distesa, l'Anauroch è in realtà una serie di vari tipi di deserto assai diversi tra loro: aride distese di polvere cedono il posto ad aspre erosioni rocciose, che a loro volta cedono il posto a una gelida steppa, a montagne inabitabili e infine al gigantesco ghiacciaio noto come i Grandi Ghiacci. L'Anauroch può essere diviso in tre regioni distinte: i Grandi Ghiacci, la Pianura delle Pietre Verticali e la Spada.

Azirrhat: Queste spire rocciose spaccate in più punti, sorgono sul lato orientale della Lente di At'ar. Dei profondi crepacci tra le rocce conducono a una rete di caverne infestata da violente tribù di asabi, che imperversano per molti chilometri nel deserto circostante.

Il Mare d'Ombra: Un tempo conosciuto come la Depressione della Sete, questo vasto bacino prosciugato ricoperto di sale si estendeva per chilometri in ogni direzione. Col ritorno della città di Shade una grande magia di qualche tipo ha modificato il paesaggio, in quanto laddove un tempo si stendevano centinaia di chilometri quadrati del terreno più arido di tutto Toril ora sorge un lago d'acqua limpida e fresca perennemente avvolto nella nebbia e coperto da nuvole nere. La città di Shade si innalza sulla riva settentrionale del lago.

Saiyaddar: Non lontano dalla Depressione della Sete sorge Saiyaddar, una regione di arido terreno erboso in cui vari animali selvaggi pascolano in libertà. Questi sono i terreni di caccia delle tribù dei Bedine, centinaia di chilometri di abbondanza nel cuore della Spada.

La Spada: La Spada è una regione sabbiosa ricoperta da grandi distese di dune. Il suo centro viene chiamato il Terreno del Nulla, e nemmeno i Bedine osano recarsi laggiù.

Spire della Scimitarra: Queste nere spire rocciose, simili a obelischi, separano la Depressione della Sete dalla desolazione rocciosa conosciuta come la Lente di At'ar. Gli aspri spunzoni di roccia nera emergono dalle dune sabbiose senza alcune traccia di colline, crepacci o vegetazione attorno a loro. Due passi, la Gola dei Teschi e la Strada degli Sciacalli, interrompono la barriera delle montagne.

Luoghi importanti

Nessuna via che attraversa l'Anauroch può dirsi veramente sicura. Le tempeste di sabbia, le temperature roventi e il gelo in inverno sono in grado di uccidere anche i veterani abituati ai viaggi più difficoltosi.

Città di Shade (Metropoli, 25.000+?): All'inizio dell'Anno della Magia Selvaggia, una misteriosa città volante dalle mura nere e dalle alte torri si è materializzata nel cielo sopra il Bosco Crudele. Subito dopo, la cittadella si è spostata fino alle montagne Spire della Scimitarra, nell'Anauroch meridionale. La sua comparsa è stata simultanea all'allagamento della Depressione della Sete. Gli abitanti della città ricomparsa sono i discendenti dei maghi Netheresi che si erano rifugiati nel Piano delle Ombre per sfuggire alla distruzione di Netheril. Legioni di maghi-guerrieri in armatura nera pattugliano le strade della città e i loro nuovi domini, mentre un circolo di arcimaghi delle tenebre, dotati del potere della materia d'ombra, comanda sulla città proprio come i principi maghi Netheresi comandavano nei tempi antichi. La città di Shade rappresenta una delle più potenti concentrazioni di magia arcana sulla faccia di Toril, e il suo arrivo inaspettato turba tutti i saggi e i potenti del Faerûn.

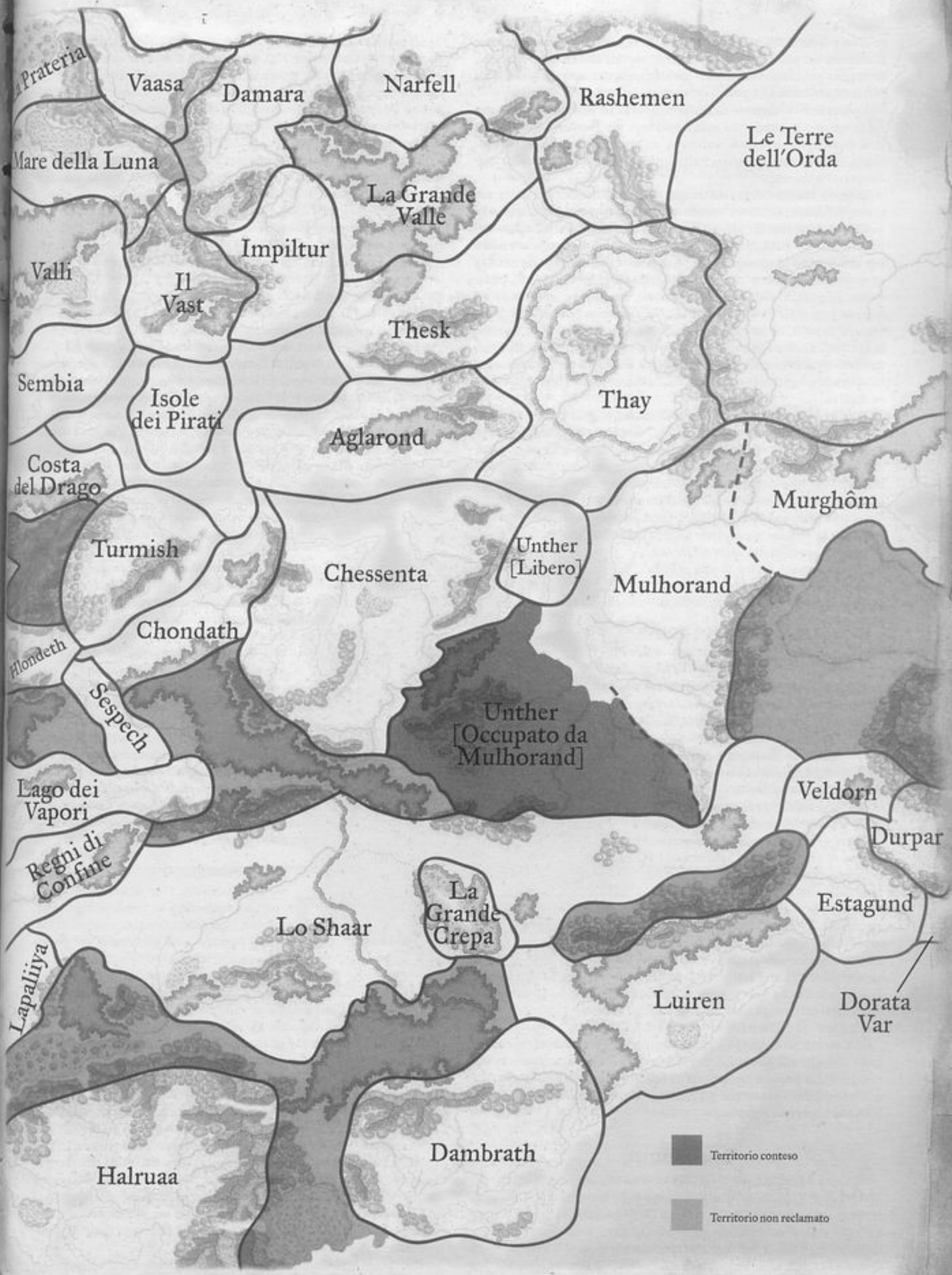
Hlaungadath: A circa 64 chilometri ad est della città in rovina di Ascore, tra le sabbie dei margini nordoccidentali del deserto, sorge un'altra città abbandonata. È assai antica, ma relativamente integra, e ospita tra le sue rovine un potente e arrogante clan di lamia. I lamia sono soliti vagare per le oasi vicine in caccia di carovane Zhent imprudenti o di Bedine distratti, ma la città di Hlaungadath si è fatta una fama ancora peggiore tra gli abitanti del deserto, e tutti se ne tengono alla larga. Si dice che a capo dei lamia sia emerso uno stregone assai potente.

Storia regionale

L'Anauroch è il risultato dell'opera dei phaerimm, una razza di maghi non umani assai potenti che dominavano nel Sottosuolo nel cuo-

Confini Politici

Valle del Vento Gelido
Marche d'Argento
La Frontiera Selvaggia
Costa della Spada Settentrionale
Grande Foresta
Anauroch
La Prateria
Il Mare della Luna
Waterdeep
Evereska
Valli
Cormyr
Sembia
La Costa della Spada
Le Moonshae
Le Terre Centrali Occidentali
Costa del Drago
Amn
Le Pianure Scintillanti
Hlondeth
Isole Nelanther
Tethyr
Lago dei Vapori
Lantan
Calimshan
Regni di Con
Lapaliiya
Chult
Tashalar
Thindol
Samarach


Prateria
Vaasa
Damara
Narfell
Rashemen
Le Terre dell'Orda
Mare della Luna
La Grande Valle
Impiltur
Valli
Il Vast
Thesk
Sembia
Isole dei Pirati
Thay
Aglarond
Costa del Drago
Murghôm
Turmish
Unther [Libero]
Chessenta
Mulhorand
Chondath
Hlondeth
Sespech
Unther [Occupato da Mulhorand]
Lago dei Vapori
Veldorn
Durpar
Regni di Confine
La Grande Crepa
Lo Shaar
Estagund
Lapaliiya
Luiren
Dorata Var
Dambrath
Halruaa
Territorio conteso
Territorio non reclamato

re stesso di Netheril migliaia di anni fa. Quando Netheril raggiunse il culmine del suo potere, questi nemici segreti crearono una terribile magia, *risucchio vitale*, una maledizione che inaridì le terre di Netheril e allontanò i potenti arcimaghi in varie terre remote.

I phaerimm tentarono di eliminare tutta la vita nel Faerûn, ma fortunatamente riuscirono solo a spazzare via Netheril. Per arginare il disastro che avevano scatenato, un'altra razza primordiale, gli sharn, imprigionarono quasi tutti i phaerimm sotto le rovine dell'impero Netherese.

Dopo la caduta dei grandi maghi di Netheril e la fuga della sua gente, tre stati successori sorsero ai confini del vecchio impero, in quelle regioni che erano state risparmiate dalla maledizione dei phaerimm. Le città di Anauria, Asram e Hlondath sopravvissero per secoli dopo la scomparsa di Netheril. Ma il deserto continuava ad avanzare su queste terre, mosso dalla furia disumana dei phaerimm. Hlondath, l'ultima città a cadere, scomparve solo tre secoli dopo la posa della Pietra Verticale a Cormanthor, ma ora tutti e tre i Reami Sepolti, come vengono chiamati, sono abbandonati da oltre mille anni. La loro gente è diventata un popolo nomade delle terre desolate dell'Anauroch e si è mescolata coi Bedine, che sono stati trasportati magicamente fin qui da Zakhara, generando una cultura ibrida.

I Bedine sono rimasti soli nelle loro terre desertiche per molti anni, dal momento che erano pochi gli invasori che potevano tollerare i rigori dell'Anauroch. Fino all'inizio di quest'anno, i phaerimm erano ancora imprigionati sotto le sabbie dell'Anauroch, affinando le loro doti magiche e cercando un modo per fuggire, ma la venuta della città di Shade ha infranto la Barriera degli Sharn. Questa sarebbe una buona notizia per i phaerimm, se non fosse che le tenebre sono i loro peggiori nemici. Quest'anno le profondità dell'Anauroch potrebbero essere teatro di una grande battaglia. Le divinazioni effettuate per prevedere l'esito dello scontro rivelano solo ombre.

TRAME ED EVENTI

Per intere generazioni gli avventurieri sono giunti fino all'Anauroch in cerca della potenza magica del perduto Netheril e dei favolosi tesori dei Reami Sepolti. Ora bisognerà vedere se i soldati e i maghi della città di Shade presteranno attenzione a queste attività e agiranno per fermarle... o, più in generale, quali intenzioni hanno le tenebre nei confronti di chiunque.

Corsa contro il tempo nel deserto: Alla fine di una delle loro avventure, i PG recuperano una mappa di un favoloso tesoro sepolto nel Grande Deserto dell'Anauroch, una mappa tracciata da un agente Zhent e intercettata sulla sua strada per Zhentil Keep. Curiosamente, assieme alla mappa era incluso un altro documento, una serie di profezie di Alaundo di Candlekeep, che annunciavano una catastrofe magica su larga scala che avrebbe colpito il Grande Deserto nel corso del 1372 CV.

Il creatore della mappa sembrava principalmente preoccupato del fatto che Zhentil Keep non avrebbe avuto tempo a sufficienza per radunare una potente compagnia in grado di recuperare il tesoro. Così è stato, infatti, visto che gli Zhent non hanno più la mappa, ma i PG sono ancora in tempo...

Hadrhune

HADRHUNE

Tenebra Mag10/Ado10: GS 22; esterno Medio; DV 10d4+10 più 10d4+10; pf 77; Iniz +9; Vel 9 m; CA 25 (15 a contatto, 20 colto alla sprovvista); Att +15/+6 in mischia (1d6+1/+1d10 da freddo, *bastone oscuro di Hadrhune*) o +15/+10 contatto a distanza (tramite incantesimo); QS capacità dell'adepto d'ombra; RI 17; AL NM; TS Temp +12, Rifl +18, Vol +23; For 10, Des 20, Cos 13, Int 21, Sag 14, Car 14. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Alchimia +15, Artigianato (intagliare legno) +8, Ascoltare +7, Camuffare +12, Cercare +9, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (dei piani) +25, Diplomazia +4, Intimidire +4, Nascondersi +15, Osservare +7, Raggirare +12, Sapienza Magica +25, Scrutare +25; Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantatore Prodigio, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Magia della Trama d'Ombra, Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia Tenace, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Nell'oscurità o nell'ombra: pf 97; Vel 15 m; CA 29 (19 a contatto, 24 colto alla sprovvista); Att +13/+8 in mischia (1d6+3/+1d10 da freddo, *bastone oscuro di Hadrhune*) o +17/+12 contatto a distanza (tramite incantesimo); QS capacità di tenebra, capacità di adepto d'ombra; RI 31; TS Temp +17, Rifl +22, Vol +27; For 10, Des 20, Cos 17, Int 21, Sag 14, Car 18.

Abilità nell'oscurità o nell'ombra: Ascoltare +11, Camuffare +13, Concentrazione +25, Diplomazia +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +23, Osservare +11, Raggirare +13.

Qualità speciali: Capacità di tenebra: Controllare luce, guarigione rapida 2, invisibilità, vista delle tenebre, immagine d'ombra, traslazione d'ombra, viaggio nell'ombra. Capacità di adepto d'ombra: scurovisione, visione crepuscolare, difesa d'ombra +3, sosia d'ombra, camminare nelle ombre, scudo d'ombra 10 round al giorno, potenza degli incantesimi +3.

Incantesimi al giorno: 4/6/6/5/5/5/5/4/4/4. CD base = 19 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per incantesimi basati su ammaliamento, illusione, necromanzia od oscurità.

Libro degli incantesimi: Come mago tra i più potenti e influenti della città di Shade, Hadrhune possiede una vasta biblioteca di incantesimi, tra cui tutti gli incantesimi di questo volume e quelli del *Manuale del Giocatore* delle scuole di Ammaliamento, Illusione e Necromanzia, oltre a quelli con il descrittore dell'oscurità.

Proprietà: bastone oscuro di Hadrhune (bastone ferrato a esplosione di ghiaccio +1 con *risucchio di energia, mantogrigio di Grimwald, immagine proiettata, spruzzo d'ombra,* 33 cariche), *tunica nera dell'arcimago, guanti della Destrezza+6, stivali della velocità, amuleto dell'armatura naturale+5, mantello della resistenza+5, perla del potere* (7° livello), pergamene arcane di *charme di massa, dominare mostri, fatale, lamento della banshee* e *orrido avvizzimento.*

Gelido, calcolatore e malvagio, Hadrhune si è fatto strada fino ai vertici della gerarchia della città di Shade dimostrando talento, determinazione e manipolazione dei suoi nemici. Siede alla destra del Supremo Telamont, il sovrano di Shade, e agisce come suo emissario e agente personale.

Un potente mago che non teme di creare oggetti magici per completare i suoi incantesimi o per corrompere gli altri, Hadrhune spia incessantemente i suoi rivali e i suoi sottoposti, fornendo informazioni agli altri potenti per proteggere i suoi interessi ed eliminare possibili minacce nei suoi confronti. Hadrhune è molto curioso riguardo alla situazione attuale del mondo e fa spesso uso di incantesimi scrutatori e di altre divinazioni per studiare le terre circostanti. Tra le tenebre è probabilmente il più informato su quello che accade nelle Terre Centrali, ed è stata sua l'idea di eliminare quelle città vicine che avrebbero potuto scoprire il ritorno delle tenebre, in quanto intuisce la minaccia che gli avventurieri e gli incantatori del mondo moderno rappresentano per i piani della sua gente. I suoi agenti sparsi per il Faerûn vanno alla ricerca di voci e tracce riguardanti possibili rovine Nethereși e di informazioni sugli incantatori più potenti.

Enormemente ambizioso, Hadrhune intende farsi eleggere governatore di Thay o del Nord quando le tenebre conquisteranno

Faerûn, in modo da poter studiare la magia dei Maghi Rossi o i tesori nascosti di Sottomonte. È ancora relativamente giovane, ma ha intenzione di seguire la via della non morte quando il suo corpo inizierà a cedere.

L'oggetto magico più tipico di Hadrhune è il suo bastone oscuro, che usa per punire i suoi sottoposti incompetenti e per respingere gli attacchi dei principi più invidiosi. Anche se è di modi molto tranquilli e riservati, quando è nervoso gratta con l'unghia del pollice contro l'impugnatura del bastone, che è assai consumata in quel punto. A volte dell'innocua energia nera "fuoriesce" da quel punto del bastone.

Antichi Imperi

I popoli degli Antichi Imperi, retaggio di un reame caduto che era arrivato a sfidare i cieli stessi, vennero evocati nel Faerûn millenni or sono e schiavizzati da alcuni potenti maghi. Con l'aiuto delle loro divinità straniere, gli schiavi si liberarono e colonizzarono le terre che poi sono diventate il Chessenta, il Mulhorand e l'Unther. Queste nazioni crebbero in potere migliaia di anni fa ma poi entrarono in declino, e persero gran parte dei loro territori a beneficio di reami più giovani e vigorosi.

Gli Antichi Imperi, resistenti ai cambiamenti e ostili ai visitatori per secoli, sono stati costretti a entrare attivamente nella vita del Faerûn di recente, e potrebbero riguadagnarsi una posizione prominente nella politica e nella cultura Faerûniana.

Chessenta

Capitale: Cimbar (teoricamente)
Popolazione: 3.386.880 (umani 82%, halfling 6%, nani 5%, mezzorchi 4%, lucertoloidi 2%)
Governo: Varia di città in città (militocrazia, teocrazia, monarchia)
Religioni: Anhur, Assuran (vecchio nome di Hoar), Azuth, Cavaliere Rosso, Lathander, Tchazzar (aspetto di Tiamat), Waukeen
Importazioni: Armi magiche, carne di maiale, cavalli, formaggio, mercenari, profumi, schiavi, vetro
Esportazioni: Argento, armi, arte, bestiame, ferro di qualità, olio d'oliva, oro, schiavi (al Thay), statue, uva, vino
Allineamento: N, CB, LN

Il Chessenta, un gruppo di città considerato un'unica nazione dal resto di Faerûn, è in realtà tutt'altro che unito. Le città si danno battaglia in nome di vecchi torti, di differenze filosofiche o della supremazia economica. Gli avventurieri e le compagnie di mercenari lavorano molto qui, continuamente ingaggiati dai vari governi per attacchi furtivi, pianificazioni strategiche e protezione. La cultura del Chessenta è ossessionata dal conflitto personale, e gli eroi di guerra vengono altamente celebrati. La nazione è amichevole verso i nani e i mezzorchi, ma è diffidente verso gli elfi. I Chessentani apprezzano le arti e sono grandi estimatori delle rappresentazioni teatrali; la professione del bardo è seconda solo a quella del guerriero.

Vita e società

La gente del Chessenta è gente passionale, che vive ogni giornata al massimo delle sue possibilità. Agli stranieri sembra una popolazione ubriaca e turbolenta, in quanto i Chessentani fanno festa e combattono molto spesso, e non lo fanno mai alla leggera. Le loro competizioni atletiche sono eventi assai popolari, specialmente la lotta libera, e quasi tutti i cittadini conoscono i rudimenti di base del combattimento.

Molti dei sovrani del Chessenta sono soldati a riposo, e il titolo di Eroe di Guerra è l'onorificenza più alta che una persona possa ottenere, in quanto nel corso di una battaglia raramente emerge più di una persona meritevole di questo titolo. Questa passione per la guerra è l'orgoglio dei Chessentani, in quanto la nazione è prosperata e sopravvissuta a tutti i conflitti tra le città rivali.

I Chessentani fanno uso di schiavi, anche se in quantità minore rispetto al Mulhorand e all'Unther. A differenza di quelle nazioni, un proprietario di schiavi Chessentano può concedere la libertà al suo schiavo in ogni momento, spesso come ricompensa per qualche impresa eccezionale. Gli schiavi vengono lasciati nell'analfabetismo, tranne quelli di Cimbar. La consistente borghesia Chessentana ha il controllo dell'economia del paese. Il governo incoraggia la prosperità comune, quindi le tasse sono piuttosto alte.

Caratteristiche geografiche principali

Il Chessenta occupa una vasta pianura fertile che abbraccia la grande Baia di Chessenta a sudest del Mare delle Stelle Cadute. Catene montuose interrotte da valichi e colline scoscese delimitano i suoi confini orientali, meridionali e occidentali.

Cavalieri del Cielo: Questa catena montuosa è in realtà composta quasi totalmente da colline. È abitata da banditi sul lato orientale, da troll e da duergar sul lato occidentale e da pteranodonti su entrambi i versanti, ed è disseminata di rovine di un'antica civiltà aarakocra condotta all'estinzione dalle razzie dei mercenari.

Mare di Akana: Questo lago è ricco di pesci ed è abitato da vari vodyanoi (umber hulk acquatici). Il lago è infestato da almeno un vascello pirata, e sulla riva vivono diverse tribù di lucertoloidi. La penisola situata tra le braccia occidentali e meridionali del lago è nota con il nome di Akanal, e ospita alcune tra le fattorie più ricche di tutto Faerûn.

Tchazzar

Sotto la guida del grande condottiero di guerra Tchazzar, le caotiche e ricche città-stato, sempre irrequiete e note con il nome collettivo di Chessenta, furono riunite per la prima e l'ultima volta. La sua spada instancabile forgiò un impero.

Tchazzar governò a lungo e con astuzia, indirizzando il gusto della sua gente per gli intrighi e la curiosità verso l'accumulo di nuove ricchezze e la realizzazione di un'età dell'oro. I Chessentani sono passionali, energici e portati a fare ogni cosa all'estremo. Le feste e le guerre sono le attività principali dei Chessentani, e Tchazzar fu sia il più grande libertino che il più grande eroe di guerra, partendo dopo ogni libagione verso una nuova vittoria.

Quando i sahuagin razziarono le rive del Chessenta nel 1018 CV, Tchazzar partì a cavallo da solo per affrontarli, ordinando ai suoi eserciti di "fare festa e rilassarsi, mentre io vado ad affilare la mia spada un'altra volta". Non fu mai più visto, tranne che in fugaci visioni che si materializzavano simultaneamente nelle sale del trono e del consiglio di tutte le città Chessentane; le visioni mostravano Tchazzar in cima a un cumulo di cadaveri sahuagin, brandendo una spada insanguinata, sorridente, che proclamava: "Sappiate che ho riportato la mia vittoria più grande". L'Invincibile Guerriero non fu mai più visto nel Chessenta, e il suo corpo non fu mai ritrovato. Senza di lui, il suo impero crollò in meno di un decennio.

Col tempo la gente prese ad adorare "il Grande Drago Rosso" Tchazzar come una divinità. Nonostante la rovina e il dolore che seguirono (e che continuano ancora oggi), i chierici del Grande Drago Rosso nelle città Chessentane di Cimbar e Soorenar lo venerano ancora. I seguaci di Tchazzar credono che un giorno tornerà per guidare il Chessenta verso una nuova età dell'oro. Il suo culto ha un grande seguito nel Chessenta, ma è sconosciuto in tutti gli altri paesi.

Alcuni saggi pensano che Tchazzar non fosse un semplice umano che usava un drago rosso come suo stendardo di battaglia, ma un vero drago rosso. Stando a questa interpretazione, il drago avrebbe pensato che se avesse preso forma umana, avesse riunito e governato il Chessenta per un periodo di tempo e poi fosse scomparso misteriosamente, sarebbe nato un culto in suo nome, che gli avrebbe conferito poteri divini. Aveva ragione.

Palude della Vipera: Questo pericoloso stagno è popolato da serpenti velenosi, topi mannari e coccodrilli mannari. I coccodrilli mannari vivono in una città semisommersa sulla baia, e sono perennemente in lotta con gli altri licantropi.

Picchi Akana: Questa catena montuosa comprende i picchi più alti del Chessenta, ed è conosciuta per la feroce tribù di orchi del Chiodo Infuocato, che conta decine di migliaia di creature e abita in una grossa miniera nanica abbandonata. I Chessentani hanno aperto alcune miniere di ferro nelle zone più sicure dei picchi.

Threskel: A sud del vulcano inattivo noto come Monte Thulbane e a nord dei Cavalieri del Cielo si estende la terra di Threskel, scarsamente popolata e reclamata sia dal Chessenta che dall'Unther, ma non appartenente a nessuno dei due stati all'atto pratico. Un vecchio drago verde vampiro chiamato Jaxanaedegor ha fatto il suo rifugio da qualche parte su Monte Thulbane e ha reclamato le distese di Threskel come suo regno, anche se non può tollerare il contatto con la luce del giorno.

Luoghi importanti

Il Chessenta è composto da tre fazioni o alleanze principali: Akanax, Cimbar e Soorenar. Molte delle altre città sono affiliate a una delle tre, anche se alcune rimangono neutrali.

Airspur (Grande città, 22.282): Questo potente porto commerciale è composto per il 30% da una popolazione di mezzorchi. Per molti anni ha mantenuto un atteggiamento ostile verso Cimbar, e la città ora sta ricostruendo le sue forze e si guarda in giro in cerca di nuovi nemici. È governata da un consiglio militare presieduto da Khrulis (Grr8 mezzorco N), un individuo pratico, avido e ingegnoso.

Akanax (Grande città, 24.632): Questa città svolge le funzioni di un campo militare. I cittadini maschi vengono arruolati nell'esercito oppure vengono giustiziati come disertori. Gli stranieri vengono a malapena tollerati e sono visti con sospetto. A nessuna compagnia mercenaria è concesso di entrare in città. Akanax ha combattuto contro Luthcheq per molti anni ormai, e si è alleata con Cimbar contro Soorenar. Re Hippartes (Grr19 umano LN) è un tiranno, ma viene anche considerato il miglior soldato della nazione. Il conteggio della popolazione di Akanax non include l'esercito accampato fuori città, composto da circa cinquantamila soldati.

Cimbar (Metropoli, 110.843): Centinaia di anni fa, Tchazzar scelse Cimbar come centro del suo fugace Impero Chessentano. Cimbar è la capitale tradizionale del Chessenta, anche se di fatto lo è stata solo per un brevissimo periodo storico. La città richiede ai suoi abitanti un'attiva partecipazione alle arti, alla filosofia e alla musica, ed è famosa per il suo collegio di saggi e per la sua accademia artistica. Cimbar può vantare la seconda flotta più grande del mare interno orientale (subito dopo Thay). La flotta si scontra spesso con le città della costa settentrionale.

Il collegio di magia di Cimbar è attualmente in ricostruzione dopo la sua distruzione nel 1370 CV nel corso di un rito di potere incentrato su un artefatto malvagio della Trama d'Ombra. Non molto tempo fa lo Sceptanar regnante venne spodestato dal mago d'ombra Aeron Morieth (Mag13/Ado3 mezzelfo N), che ne occupò il posto per pochi mesi prima di nominare la maga di nobili natali Melisanda di Arrabar (Mag7 umana LB) in sua vece. Aeron ora risiede nel Bosco di Maerch, una piccola foresta tra le Montagne Fumanti e i Picchi della Vipera lungo il Fiume Tortuoso.

Luthcheq (Metropoli, 61.580): Luthcheq, conosciuta anche come la Città della Follia, è retta dalla famiglia Karanok, interamente votata al culto di Entropia (una gigantesca *sfera annientatrice* non senziente che credono sia una divinità), un gruppo intenzionato a distruggere tutta la magia. I Karanok, e in modo particolare il loro capo attuale, Maelos (Ari18 umano LM), sperano che le fragili alleanze del Chessenta finiscano per crollare e che le città si distruggano a vicenda in modo che *loro* possano prendere il controllo. Nessuna compagnia mercenaria è tollerata quaggiù.

A Luthcheq non sono graditi i praticanti di magia arcana; i maghi e gli stregoni che vengono scoperti vengono giustiziati sui roghi. Gli elfi (considerati creature magiche) e i nani (considerati maghi della terra), vengono trattati similarmente, assieme a tutti coloro che sono connessi con tali creature proibite.

Soorenar (Metropoli, 73.896): Questa aggressiva città portuale è alleata con Airspur e Luthcheq contro Cimbar. Il governo è composto da una rappresentanza delle tre famiglie più potenti della città. La città preferisce assicurarsi la vittoria attraverso il denaro e i tesori, e spesso acquista i servigi di potenti maghi (il che le procura spesso l'ostilità di Luthcheq).

Storia regionale

La gente del Chessenta ha passato secoli di inattività sotto il dominio di Unther nei giorni gloriosi di quell'impero. I Chessentani però provarono sempre più disagio per la decadenza e la religione oppressiva dei loro padroni, e finalmente si ribellarono, guidati da un eroe di guerra chiamato Tchazzar. Tchazzar, che in realtà era un drago rosso che aveva assunto forma umana, riuscì a soggiogare lo stesso Unther per quasi un secolo.

Anche se le città-stato del Chessenta giurarono fedeltà a un monarca centrale, ognuna aveva un'idea diversa di chi quel monarca dovesse essere, e da allora il Chessenta è stato stravolto da continue guerre tra le sue città-stato per determinarne la supremazia. Questo continuo stato di guerra ha prodotto una nazione di guerrieri ben addestrati e un'abitudine ad affidarsi a mercenari esterni e gruppi di avventurieri per fare il lavoro sporco. Il Chessenta si è dato al commercio marittimo con le altre nazioni, e non mostra alcun segno di volersi riunificare nell'immediato futuro.

Trame ed eventi

Le avventure nel Chessenta di solito consistono nell'aiutare una città nella sua lotta contro un'altra città.

La Montagna di Fuoco: Una delle Montagne Fumanti (la catena montuosa che separa l'Unther settentrionale dal Chessenta meridionale) di recente è esplosa con enorme fragore, rovesciando ceneri incandescenti per circa centosessanta chilometri in ogni direzione. L'esplosione ha fatto fuggire i mostri da tutte le altre montagne e li ha spinti verso nord. Dell'orda fanno parte giovani draghi, kir-lanan, maghi solitari e lich in decomposizione. I sovrani delle città meridionali cercano di ingaggiare mercenari e avventurieri che si occupino del problema prima che le creature raggiungano le zone civilizzate.

Mulhorand

Capitale: Skuld
Popolazione: 5.339.520 (umani 99%)
Governo: Teocrazia
Religioni: Pantheon Mulhorandi, Cavaliere Rosso, Gond, Mask, Mystra
Importazioni: Ferro, incenso, legno lavorato, profumi, schiavi (da Thay), spezie
Esportazioni: Birra, carta, granito, libri di incantesimi vuoti, oro, pietre preziose, sidro
Allineamento: LN, LB, LM

Il Mulhorand, uno dei pochi antichi imperi che è sopravvissuto fino ai giorni nostri, per millenni è stato governato da manifestazioni fisiche delle sue divinità. Ora è nelle mani dei discendenti mortali di quelle divinità, ha iniziato a cambiare e ad adattarsi al resto del mondo, aprendosi ai commerci e alle idee degli altri paesi.

Con il crollo del governo dell'Unther, il Mulhorand ha conquistato gran parte del territorio del suo rivale e potrebbe tentare di tornare ad essere l'impero che era un tempo. In alcuni nazioni occidentali è ancora malvisto per il suo uso di schiavi, ma per il resto rimane una terra esotica di grandi magie, antiche tecnologie e potenti chierici.

Vita e società

Il Mulhorand è stato per molto tempo una nazione patriarcale, in cui il primogenito di una famiglia ereditava due terzi delle proprietà di famiglia, il secondogenito otteneva il terzo rimanente e tutti gli altri figli dovevano mantenersi da soli. Con la scomparsa delle manifestazioni divine e l'influenza sul Faraone Horustep III da parte di alcuni mercenari stranieri, le leggi del Mulhorand hanno iniziato a promuovere la parità tra i sessi.

I chierici sono ancora i membri più rispettati della società, e la

Illustrazione di Sam Wood

Illustrazione di Sam Wood

Città di Skuld

maggior parte discende dalle incarnazioni delle divinità che servono. I maghi e gli stregoni, a loro volta ben rispettati, trascorrono il loro tempo studiando nuove magie o esaminando vecchi artefatti.

La religione è importante per i Mulhorandi. I cittadini dicono le loro preghiere quattro volte al giorno, i chierici detengono il potere e i templi possiedono tutti gli schiavi della nazione (che poi concedono agli altri cittadini). Anche la classe è importante: i burocrati (gente di prestigio) si radono la testa e si disegnano un cerchio sulla fronte. Un cerchio indica un uomo libero, due un mago e tre un chierico. La borghesia è composta da artigiani, manovali, mercanti, mercenari e scriba.

Sotto la borghesia vi sono gli schiavi, che solitamente vengono trattati bene; nuocere a uno schiavo è considerato un atto di vandalismo contro le proprietà del tempio. È possibile che uno schiavo raggiunga lo status di burocrate se gli viene impartita un'istruzione di base. Nella maggior parte dei casi, gli avventurieri sono visti come poco più di tombaroli. I non umani sono rari, se si eccettuano i nani e gli gnomi nelle Montagne della Spada e gli elfi e i mezzelfi nel Bosco di Meth.

La fonte principale di dissenso dei cittadini è la rivalità venutasi a creare tra le chiese di Anhur e Horus-Re. I favori di Anhur cambiano e sono spesso conflittuali tra loro, mentre Horus-Re rappresenta l'eternità e l'ordine perpetuo. Ora che il Mulhorand è di nuovo governato da individui completamente mortali, il dominio di Horus-Re è meno saldo, e le divinità del pantheon del Faerûn si stanno facendo strada nel Mulhorand, mentre le divinità locali iniziano a diffondersi al di fuori della loro terra natale. Il Mulhorand è anche insolito per la sua tecnologia, prime fra tutte le pompe utilizzate per irrigare i raccolti. Questo aspetto della cultura era caduto in declino per secoli ma ora è stato recuperato dai chierici di Thoth e di Gond.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Il Mulhorand è un reame assai vasto, che si estende dal lago salato di Azulduth fino agli stati vassalli di Semphar e Murghôm e oltre, fino alle Terre dell'Orda.

Mare di Alamber: Questo mare è abitato da numerose tribù di sahuagin provenienti dal regno sottomarino di Aleaxtis, che si suppone si trovi negli strati superiori della baia. L'isola più grande è la Nave degli Dei, un vulcano attivo e un rifugio di pirati.

Montagne della Spada del Drago: I Mulhorandi considerano queste alte montagne invalicabili a causa del gran numero di sfingi, grifoni e yrthak pericolosi che si rifugiano laggiù. Il dragone blu Gestaniius è la più pericolosa delle creature che risiedono sulle montagne.

Pianure della Polvere Purpurea: Questa regione ricoperta da sabbie debolmente magiche è abitata soprattutto da vermi purpurei, e da nomadi umani che vivono lungo i margini occidentali delle pianure. Sotto le dune si snodano dei collegamenti con il Sottosuolo; le città sotterranee sono controllate da crudeli lucertoloidi. Molti credono che siano state le battaglie tra le divinità di Unther e di Mulhorand a creare indirettamente questa distesa desolata.

Raurin, il Deserto di Polvere: Questa terra un tempo era il centro dell'Impero di Imaskar: la battaglia degli Imaskari contro le divinità di Mulhorand e di Unther distrusse la regione, e i sopravvissuti si spostarono ad ovest. Ora Raurin è una terra desolata di pietra, sabbia e polvere abitata da draghi marroni, draghi blu e un piccolo gruppo di efreet ladri. Il deserto nasconde anche molte rovine contenenti potenti artefatti, nonché un grande tempio dedicato al dio Set.

LUOGHI IMPORTANTI

Il conteggio della popolazione che segue è comprensivo dei circa 20.000 soldati Mulhorandi che attualmente sono di stanza nell'Unther.

Gheldaneth (Metropoli, 172.243): La seconda città più grande della nazione è un grande porto governato dai chierici di Thoth. I suoi edifici principali sono la Grande Università e il Collegio dei Maghi. La maggior parte degli oggetti magici arcani creati nel Mulhorand vengono creati quaggiù.

Mishtan (Piccola città, 6.459): Il tempio di Osiris, la divinità Mulhorandi che governa sui morti, governa sulla città. Mishtan proclama la propria importanza invocando la vicinanza alla Terra dei Morti, l'antico territorio di sepoltura dei faraoni e delle loro famiglie. Questo complesso di tombe nelle Montagne della Spada del Drago è costantemente in costruzione, e il numero di manovali che vi lavora si decuplica nel periodo primaverile. Scheletri e zombi animati all'interno delle tombe distruggono tombaroli e profanatori.

Neldorild (Metropoli, 86.121): Neldorild è una città di nobili e

ricchi a riposo che cercano la tranquillità allontanandosi dalla politica. La città ha meno di venti anni, e molte sue zone sono ancora in costruzione per accogliere i nuovi arrivati. È dominata dalla chiesa di Nephthys, e non tollera i ladri e considera il furto un crimine punibile con la morte.

Skuld (Metropoli, 204.538): Skuld, la più antica città del Faerûn continuamente abitata, è stata fondata oltre tremilacinquecento anni fa. I suoi abitanti si vantano (a ragione) che nessun esercito di invasori ha mai oltrepassato le sue mura. La zona di Skuld chiamata la Città degli Dei è il luogo che ospita i templi e le vecchie residenze delle divinità Mulhorandi incarnate, e la sua grandezza è ancor più spettacolare se comparata allo squallore del resto della città. Le molte leggi vengono fatte rispettare con durezza, e le tasse sono molte e assai elevate, anche se quelle che vengono applicate ai visitatori non umani sono molto diminuite.

Storia regionale

Quattromila anni fa, l'Impero di Imaskar venne decimato da una grave epidemia che sterminò la sua popolazione. I maghi sovrani di Imaskar aprirono un paio di grandi *portali* verso un altro mondo, trascinando in queste terre oltre centomila umani, chiusero i *portali* e sigillarono ogni collegamento con quel mondo per sempre. Gli Imaskari ridussero in schiavitù e oppressero questa popolazione (i Mulan), e gli schiavi innalzarono innumerevoli preghiere alle proprie divinità, che rimasero inascoltate a causa delle barriere degli Imaskari.

Attraverso l'intervento di Ao, le divinità degli schiavi riuscirono ad inviare oltre la barriera versioni assai potenti, seppur mortali, di se stesse attraverso vie alternative. Le divinità combatterono e sconfissero gli Imaskari, colonizzando le terre ad ovest assieme ai loro seguaci. Da questi eventi nacquero le nazioni del Mulhorand e dell'Unther, e dopo anni di guerre, le manifestazioni divine acconsentirono a definire dei confini comuni e a muovere alla conquista di altre terre.

Novecento anni dopo, venne aperto un altro grande *portale* verso un altro mondo sconosciuto, dal quale emersero innumerevoli orde di orchi. Gli umanoidi attaccarono i confini settentrionali del Mulhorand e dell'Unther, attirando le manifestazioni divine in battaglia contro i barbari nemici. In risposta, gli orchi chierici evocarono le manifestazioni delle loro divinità, provocando innumerevoli morti in entrambi gli eserciti. Alla fine gli orchi vennero sconfitti e fuggirono per il resto di Toril.

Nel corso dei duemila anni successivi, gli stati vassalli del Mulhorand si ribellarono e formarono le nazioni di Murghôm, Semphar e Thay. Il Mulhorand continuò ad esistere in uno stato di lento declino per centinaia di anni, fino alla fine del Periodo dei Disordini, quando Ao rimosse la barriera degli Imaskari. Questo permise alle manifestazioni Mulhorandi di riunirsi alle loro essenze primarie. Il Mulhorand, governato per la prima volta nella storia da un vero mortale, conobbe un breve periodo di repressione e di legge marziale, poi si stabilizzò man mano che il clericato, da sempre abituato a governare la nazione, riportò la vita alla normalità.

Con la morte di Gilgeam il Tiranno, l'Unther perse la sua unica divinità presente. Anhur, la divinità della guerra Mulhorandi, esercitava da tempo pressioni sul faraone per rivestire un ruolo più attivo nel mondo, e i cambiamenti nell'Unther furono il segno che il giovane faraone Horustep III (Chr4/Pal6 di Horus-Re umano LB) stava aspettando. Rendendosi conto che il trattato sui confini tra le divinità non era più valido senza la presenza della manifestazione di Gilgeam nell'Unther, il faraone permise ai chierici di Anhur di condurre un esercito nell'Unther. Con un grande aiuto da parte delle Spade Dorate, un'abile compagnia mercenaria straniera guidata da Kendera Steeldice (Pal11 del Cavaliere Rosso umana LB), l'esercito del Mulhorand costeggiò il Mare di Alamber e si spinse a nord fino alla città di Shussel, conquistando gran parte dell'Unther mentre avanzava. Le forze militari del Mulhorand vengono attualmente convogliate per porre fine o controllare le rivolte degli schiavi e per addestrare gli ex-schiavi dell'Unther al servizio nei templi del Mulhorand.

Di ritorno a Skuld, il faraone si innamorò della mercenaria Kendera, la cui dedizione, abilità ed esperienza lo avevano molto colpito. Con gli uomini abili del paese accampati ad ovest, il Mulhorand dovette affrontare una grave carenza di manovali in tutte le discipline. Sotto il consiglio di Kendera, Horustep III emise una legge che permetteva alle donne di lavorare e di ricoprire gli stessi ruoli degli uomini, e sta ora considerando la possibilità di modificare le leggi di successione per rendere uguali tutti i figli.

Ora il Mulhorand ha aumentato il suo territorio di quasi la metà, e il resto dell'Unther è a malapena in grado di organizzare una minima difesa. Il Thay, il Chessenta e le altre nazioni vicine hanno iniziato ad osservare il Mulhorand con attenzione, e i diplomatici di molte nazioni si recano a Skuld, nella speranza di stringere buoni rapporti con il faraone. Il resto dell'Unther trema quando pensa alla campagna militare che lo attende nel resto dell'anno in corso, ma i consiglieri militari del faraone suggeriscono di non allargarsi troppo velocemente.

Trame ed eventi

Il potere del Mulhorand poggia su tre colonne: il faraone e il suo esercito, i chierici e i vasti possedimenti dei loro templi, e i maghi del territorio. L'ascesa del faraone non è ben vista dai chierici delle altre divinità che non siano Anhur e Horus-Re, e nemmeno dai maghi. Gli intrighi e i complotti per manovrare il giovane e impetuoso faraone si moltiplicano nella città di Skuld.

Ladri nella notte: La chiesa di Mask ha approfittato dell'assenza dell'esercito del Mulhorand per condurre alcune audaci rapine a Skuld. Le chiese di stato ufficiali non sono riuscite a individuare i responsabili, anche perché alcuni ladri sembrano in grado di svanire nell'aria. All'insaputa dei Mulhorandi, il rituale segreto scoperto dai Signori delle Ombre di Telflamm (vedi "Telflamm" alla voce "Thesk", più sotto) è stato insegnato ai chierici di Mask del posto, e a meno che non vengano catturati subito, ogni ladro della città otterrà questa capacità.

unther

Capitale: Messemprar (in precedenza Unthalass)
Popolazione: 4.263.840 (umani 94%, nani 3%, halfling 2%)
Governo: Magocrazia (in precedenza teocrazia diretta)
Religioni: Bane, il pantheon Mulhorandi, Mystra, Tempus (principalmente dai mercenari di Chessenta), Tiamat
Importazioni: Armi, cibo, mercenari, schiavi
Esportazioni: Ceramiche, ferro, minerali, olio di semi, oro, sculture, tessuti
Allineamento: CN, CM, N

L'Unther, un tempo un grande impero come la sua nazione gemella, il Mulhorand, cadde sotto il dominio della crudele manifestazione della divinità Gilgeam. Con la morte di Gilgeam per mano di Tiamat, l'Unther precipitò nel caos. Gli schiavi si ribellarono, i popolani esultarono per la morte del tiranno e i chierici di Gilgeam e i nobili faticarono per mantenere l'ordine. Gli eserciti del Mulhorand approfittarono di questi disordini, invadendo l'Unther meridionale e mettendo le aree conquistate sotto legge marziale.

Ora l'Unther è una nazione divisa tra coloro che si aggrappano alle tradizioni del passato e coloro che sperano che il faraone del Mulhorand li tratterà meglio del loro vecchio sovrano. L'Unther è una terra di opportunità dove le forze militari, la diplomazia, il sotterfugio e l'intrigo giocano un ruolo fondamentale nella lotta per sopravvivere e per il potere.

Vita e società

Il popolo dell'Unther, vittima di un tiranno crudele, si era abituato (anche se non l'aveva mai accettata fino in fondo) alla sua condizione di durezza e di miseria. Mentre i nobili del paese vivevano una vita di lussi, serviti da schiavi e mantenuti dal tesoro nazionale, la gente comune pagava tasse altissime e gli schiavi venivano talmente maltrattati che la punizione per averne ucciso uno era semplicemente il pagamento di un risarcimento al proprietario. Nonostante il governo proclamasse l'importanza di rispettare le leggi nell'Unther, molto spesso coloro che dovevano applicare la legge ignoravano i diritti dei cittadini al fine di accumulare ricchezza e potere per se stessi. Gli schiavi lavoravano per molte ore, erano malnutriti e portavano un marchio sul braccio per indicare la loro condizione di servi.

Con la caduta di Gilgeam, le classi inferiori intravidero una speranza di poter migliorare la loro condizione, ma l'arrivo dei Mulhorandi ha complicato la situazione. L'esercito è controllato dai chierici di Anhur, una divinità guerriera, anche se di allineamento buono, il che è una grossa novità per la gente dell'Unther. Gli abusi sul popolo conquistato sono rari e vengono subito puniti. Gli schiavi dell'Unther (sia quelli di proprietà dei templi che di singole persone) sono diventati di proprietà della chiesa di Mulhorand, un destino assai migliore di quello che potevano mai sperare di ottenere.

Gli schiavi più adatti hanno ricevuto un rudimentale addestramento nell'uso delle armi e sono stati inviati ad estinguere le sacche nascoste di resistenza nell'Unther, un compito vendicativo che hanno svolto in maniera eccellente. Ora le ultime città libere dell'Unther osservano i loro fratelli del sud e si chiedono se vivrebbero meglio come patrioti indipendenti o come cittadini del nuovo impero. Dal momento che gli eserciti hanno il controllo dei campi più fertili dell'Unther e il cibo inizia a scarseggiare nelle città ancora libere, i capi del nord hanno l'urgenza di doversi procurare del cibo o di arrendersi.

L'esercito dell'Unther è male addestrato e scarsamente equipaggiato, con spade e mezze armature di bronzo. Le coorti personali dei nobili sopravvissuti e dei templi sono assai meglio armate e costituiscono una competizione assai più resistente sul campo di battaglia.

Caratteristiche geografiche principali

Il Fiume delle Spade segna da tempo il confine tradizionale tra l'Unther e il Mulhorand, ma non è ben chiaro quale sarà il nuovo confine dopo che l'armata del Mulhorand avrà terminato la sua avanzata.

Bosco di Meth: Questa fitta foresta un tempo ospitava numerosi druidi, che morirono o abbandonarono il posto circa un secolo fa. Ora è abitata da piccole tribù di elfi e mezzelfi, oltre che da chimere e da un vecchio drago verde chiamato Skuthosiin. Le leggende parlano di una città perduta appartenente alla razza dei Turami nel bel mezzo della foresta, probabilmente risalente ai tempi dell'Impero di Imaskar.

Mare di Meth: Questo lago è ricco di pesci, dei quali si cibano i numerosi plesiosauri presenti. Alcuni insediamenti di banditi sono disseminati lungo la costa occidentale, e molti profughi si sono messi in salvo attraversando il lago quando è arrivato l'esercito Mulhorandi; alcuni sono stati catturati dai banditi e venduti come schiavi, altri hanno raggiunto il Chessenta da soli, e altri ancora stanno lottando per la sopravvivenza sulle rive del lago.

Montagne Fumanti: Il versante occidentale di questa catena montuosa è composto da vulcani ancora attivi, mentre quelli del lato est sono inattivi. Il drago rosso Guyanothaz ha la sua tana tra questi monti, ma non è stato più avvistato da secoli. Le montagne sono abitate anche da piroidre e da salamandre.

Pianura della Cenere Nera: Questa zona, a sud delle Montagne Fumanti, trae il suo nome dalla cenere grigia che viene eruttata dai crateri vulcanici della catena montuosa. È abitata da draghi marroni e da giganti delle pietre dalla pelle nera che vengono chiamati dai locali i giganti della cenere. Quest'area non è particolarmente fertile (il terreno è quasi del tutto formato dalle ceneri stesse) ed è stato evitato dall'esercito Mulhorandi.

Le Terre Verdi: IL terreno delle Terre Verdi è stato migliorato tramite l'uso della magia e normalmente produce tre quarti dei beni alimentari dell'Unther. Quest'area è popolata da androsfingi e ginosfingi che a volte depredano le mandrie delle fattorie. Le Terre Verdi sono state ridotte in fanghiglia dagli eserciti del Mulhorand, e quest'anno se l'Unther vuole evitare la fame, sarà costretto a importare cibo dall'est.

Luoghi importanti

Il conteggio della popolazione nelle città occupate non comprende i circa 20.000 soldati del Mulhorand che attualmente occupano l'Unther.

Messemprar (Metropoli, 98.776): Un tempo Messemprar era la città più grande dell'Unther e un porto importante lungo una rotta commerciale principale, ma si ridusse drasticamente quando i vascelli mercantili iniziarono ad evitare la costa dell'Unther e le esorbitanti tasse commerciali di Gilgeam. Nella città scoppiò una piccola guerra civile alcuni anni fa, dopo una protesta contro le tasse che sfociò in un saccheggio della città per impadronirsi del cibo. La protesta ebbe fine quando i maghi di un gruppo segreto contrario a Gilgeam chiamò i Maghi del Nord per prendere il controllo della città.

Ora Messemprar ha visto la sua popolazione raddoppiare, man mano che i profughi del resto dell'Unther continuano ad arrivare. I Maghi del Nord desideravano la libertà da Gilgeam, ma non si aspettavano che subito dopo la libertà giungessero le spade del Mulhorand. Hanno lavorato freneticamente per rafforzare la città contro l'esercito nemico e hanno supplicato il faraone di cessare le ostilità. I Maghi del Nord hanno stretto accordi con vari gruppi di avventurieri affinché contrabbandino carichi di cibo fino alla città.

Se c'è qualcuno che può essere considerato il capo dell'Unther ancora libero al momento, quello è Isimud (Mag15/Dev3 di Mystra umano NB), il più potente dei maghi di Messemprar. I suoi colleghi maghi sono un gruppo frazionato il cui potere non è molto rispettato dai nobili voltafaccia della città che li ospita.

Shussel (Piccola città, 9.150): Due anni fa l'intera popolazione della città svanì nel giro di una singola notte. La guerra contro il Mulhorand non ha niente a che fare con la scomparsa della popolazione della città: i racconti dei sopravvissuti e varie divinazioni parlano di una nebbia misteriosa che scese sulla città e la avvolse tutta la notte, portando via nove cittadini su dieci prima che il sole del mattino la dissolvesse.

La gente di Shussel che era fuori città fece ritorno in una città vuota, costituita da interi quartieri deserti e abbandonati. I saccheggiatori e i banditi ne hanno approfittato subito, depredando le case vuote e le ricchezze rimaste incustodite. Shussel era comunque una città povera anche prima della Sparizione: le sue miniere di ferro erano quasi esaurite e i campi agricoli del nord, coltivati fino all'eccesso, si stavano rapidamente trasformando in zone desertiche. Ora Shussel funge da fortificazione militare per i Mulhorandi, e il suo piccolo porto è pesantemente sorvegliato, in modo da permettere alle navi di Skuld di attraccare per consegnare rifornimenti e truppe di ricambio agli invasori Mulhorandi.

Unthalass (Metropoli, 164.627): Nei suoi giorni di gloria, questa città era la più sfarzosa del Faerûn. Da allora ha subito diverse alluvioni, è stata attaccata dai pirati ed è rimasta quasi distrutta da una battaglia tra Tiamat e Gilgeam nel corso del Periodo dei Disordini. Ora l'esercito del Mulhorand occupa la città, e metà della popolazione è stata messa sotto legge marziale (gli uomini liberi) o consegnata alla chiesa di Anhur (gli schiavi).

I sotterranei della città sono popolati da mostri come i lamia e i topi mannari, governati da una lamia Grande che funge da regina. I mostri attendono nell'ombra finché è presente l'occupazione del Mulhorand, azzardando alcune incursioni in superficie esattamente come facevano quando la città era libera. Sotto la città esiste anche un tempio segreto dedicato a Tiamat. Il quartiere centrale, un tempo abitato da Gilgeam e dai suoi chierici, è stato saccheggiato dopo la morte della divinità.

Storia regionale

La storia dell'Unther è strettamente legata a quella della sua nazione gemella, il Mulhorand, con l'eccezione che la gente dell'Unther ha sempre avuto mire più aggressive ed espansionistiche rispetto a quelle del suo vicino orientale. Il territorio dell'Unther un tempo comprendeva quello che ora è il Chessenta, il Chondath e varie città sulla costa meridionale dell'Aglarond, e i suoi guerrieri, fieri e spietati, erano assai odiati dai popoli conquistati. Tuttavia, il costo di queste espansioni prosciugò le finanze dell'Unther, costringendo i sovrani ad alzare le tasse a livelli inconcepibili.

Una dopo l'altra, le colonie dell'Unther si ribellarono. Il Chessenta riuscì a conquistare l'Unther e ad annetterlo come stato tributario per quasi un secolo. Con la scomparsa dell'eroe conquistatore Chessentano Tchazzar, l'Unther fu in grado di liberarsi e di rivolgere l'attenzione verso la sua stessa popolazione crudele. La nazione che un tempo era un faro per le altre nella scultura, nella poesia e nelle altre forme d'arte era lentamente degradata nella cultura e nella morale, come se avesse seguito la discesa di Gilgeam nella tirannia e nella follia.

Quando Gilgeam venne ucciso da Tiamat, il Mulhorand colse l'opportunità per attaccare e attraversò il confine tradizionale che sepa-

rava le due nazioni, conquistando prima alcuni piccoli paesi e avamposti, e poi la capitale e le città vicine.

L'Unther, rimasto con meno di un terzo del territorio che possedeva un anno fa, è sul punto di scomparire. Solo la pietà del faraone del Mulhorand o un potente intervento da parte di agenti esterni (come i Maghi Rossi, gli Zhentarim o la chiesa di Tiamat) potrebbero impedire all'Unther di diventare un territorio del nuovo impero del Mulhorand. I Maghi Rossi in particolare vedono di cattivo occhio quanto sta accadendo, e stanno inviando all'Unther sia denaro che potere per aiutarlo a rimanere indipendente. Gli abitanti dell'Unther più prudenti si chiedono quale sia il prezzo di questo aiuto, ma molti pensano che qualsiasi alternativa sia preferibile all'essere assoggettati al governo del Mulhorand.

TRAME ED EVENTI

La guerra, la ribellione e il malcontento hanno lasciato varie regioni dell'Unther praticamente nell'anarchia.

Un uomo senza un dio: Il braccio destro omicida del dio defunto Gilgeam, l'alto lord Shuruppak (Grr20/Ldr3/Mag7 umano NM), era un tempo l'Eletto di Gilgeam e il portavoce della collera del suo signore, e veniva spesso inviato ad uccidere gli avversari politici più pericolosi. Con la morte della divinità, Shuruppak perse il controllo e il suo status di Eletto, uccidendo tutti coloro che si mettevano sulla sua strada o che considerava nemici dell'Unther.

I piani a lungo termine di Shuruppak sono ignoti, ma la chiesa di Tiamat vorrebbe assicurarsi i suoi servigi. Indossa vesti nere e una maschera di teschio rosso che copre la metà superiore del suo volto. Questo pazzo ha seminato il terrore per talmente tanto tempo che è giunto a considerarsi il Mietitore, un titolo che gli era stato conferito quando serviva Gilgeam.

Patriota segreto: Il capo bandito Furifax (Grr15 mezzelfo della luna LM) è un adoratore di Tempus e un ex schiavo di palazzo. Usa i suoi agenti per compiere missioni di contrabbando e spiare i capi degli eserciti, poiché nonostante desiderasse per la sua terra la libertà da Gilgeam, non vuole che nessun altro ne diventi il tiranno. Si è alleato con la chiesa di Tiamat, ma si è reso conto che anche la chiesa intende conquistare la nazione una volta che i Mulhorandi siano stati scacciati.

Ningal

NINGAL

Genasi dell'aria femmina Grr4/Str8/Brd4: GS 17; esterno Medio ; DV 4d10+8 più 8d4+16 più 4d6+8; pf 92; Iniz +7; Vel 9 m; CA 25 (17 a contatto, 22 colta alla sprovvista); Att +14/+9/+4 mischia (1d8+3 più 1d6 da freddo, *mazza pesante gelida+2*) o +16/+11/+6 a distanza (1d6+2 più 1d6 da freddo/x3, *arco corto gelido+2*); QS Capacità di genasi dell'aria, musica bardica 4 volte al giorno, conoscenze bardiche +8; AL NB; TS Temp +12, Rifl +13, Vol +17; For 12, Des 16, Cos 14, Int 18, Sag 12, Car 17. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Alchimia +9, Artigianato (fabbricare armature) +11, Artigianato (fabbricare armi) +11, Cavalcare (cavallo) +10, Cercare +8, Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (religioni) +7, Conoscenze (storia dell'Unther) +7, Decifrare Scritture +7, Diplomazia +6, Equilibrio +5, Intimidire +5, Intrattenere +6, Nuotare +8, Osservare +6, Percepire Inganni +4, Raccogliere Informazioni +6, Raggirare +8, Saltare +10, Sapienza Magica +14, Scalare +8, Utilizzare Oggetti Magici +6; Autorità (19), Creare Armi e Armature Magiche, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Istruzione Arcana (stregone), Maestria, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Capacità di genasi dell'aria: Scurovisione, levitazione una volta al giorno come uno stregone di 5° livello, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti basati sull'aria. Musica bardica: Controcanto, affascinare, infondere coraggio.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/3/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, resistenza, riparare*; 1°-*cura ferite leggere, protezione dal male, sonno*; 2°-*cura ferite moderate, suggestione.*

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, individuazione del veleno, lampo, luci danzanti, raggio di gelo, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*arma magica, armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, scudo*; 2°-*invisibilità, luce diurna, vigore*; 3°-*fulmine, volare*; 4°-*tempesta di ghiaccio.*

Proprietà: arco corto+2°, arco corto gelido+2, mazza pesante gelida+2, anello di protezione+4, anello di scudo mentale, 4 scudi di deviazione delle frecce+1°, 50 frecce gelide+1°, bacchetta di pelle di pietra (25 cariche), *bracciali dell'armatura+8, 2 guanti della conservazione, elmo del teletrasporto, mantello della resistenza+3.*

°Ningal passa questi oggetti ai suoi seguaci, ma non li usa di persona.

Ningal, spesso chiamata la " figlia della luna", è una misteriosa donna dell'Unther che al momento conduce la ribellione contro gli invasori del Mulhorand. Rifornisce i suoi seguaci di armi e scudi magici (tutti contrassegnati dal simbolo di Selûne) da usare contro i Mulhorandi, proteggendoli con magie di abiurazione e spingendoli a condurre incursioni mordi e fuggi e atti di sabotaggio.

Ningal non parla quasi mai delle sue origini, ma la sua natura di genasi è evidente nei suoi capelli continuamente mossi dal vento e la sua pelle fredda al tocco anche nei giorni più caldi. I suoi uomini la adorano fedelmente, in quanto è lei a conferire loro la forza contro il nemico e a guarire le loro ferite quando vengono colpiti.

La più fedele seguace di Ningal è Jeardra di Aglarond (Chr9 di Selûne elfa della luna NB), che la accompagna da circa un anno. Jeardra crede che a Ningal sia stato assegnato un destino speciale al servizio di Selûne e che presto potrebbe diventare un'Eletta di Selûne. Ningal non si pronuncia, e preferisce concentrarsi sulla liberazione della sua gente attraverso il suo potere e la sua fede nella Vergine della Luna.

La genasi viene considerata un'agitatrice e una pericolosa ribelle dal governo Mulhorandi, che ha offerto una taglia di diecimila monete d'oro per la sua cattura. Finora è riuscita a sfuggire ai suoi inseguitori grazie a un'accurata scelta dei rifugi e all'uso del suo *elmo del teletrasporto*. I Maghi del Nord di Messemprar vorrebbero averla come alleata ma Ningal non abbassa la guardia, in quanto teme possibili spie e assassini Mulhorandi.

Illustrazione di Sam Wood

murghôm

Questa nazione, un tempo parte del grande impero del Mulhorand, ora è quasi un paese indipendente, che fornisce al suo vicino cibo in tempo di carestia e cavalleria in caso di guerra. È composto da villaggi semi autonomi di contadini, guidati ognuno da un anziano chiamato ataman. Gli ataman si radunano in un unico governo solo in caso di guerra. La gente di Murghôm è nota per la sua abilità con i cavalli e per le sue guerre contro i nemici storici del Semphar, oltre che contro i non morti e i mostri che infestano le rive settentrionali del Lago Stellalucente.

semphar

Questa lontana nazione ad est di Murghôm è un altro possedimento del Mulhorand. Anche se il Mulhorand la considera la sua provincia più ad est, il Semphar rimane totalmente indipendente. Si è arricchito grazie al commercio tra il Faerûn occidentale e Kara-Tur, e ha aperto perfino un collegio di magia. Il Semphar, per il resto, è assai simile al Murghôm.

Cormyr

Capitale: Suzail
Popolazione: 1.360.800 (umani 85%, mezzelfi 10%, elfi 4%)
Governo: Monarchia
Religioni: Chauntea, Deneir, Helm, Lathander, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Selûne, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukeen
Importazioni: Avorio, spezie, vetro
Esportazioni: Armature, avorio intagliato, carbone, cibo, legname, spade, stoffe
Allineamento: LB, LN, NB

Il regno del Cormyr, fondato oltre mille anni fa, ha goduto dei benefici di una monarchia illuminata, di cittadini attivi e di una posizione geografica vantaggiosa. Il Cormyr è una terra civilizzata circondata da montagne, foreste e insediamenti di umanoidi malvagi. È famoso per il suo esercito ben addestrato e il suo gruppo attivo di incantatori sostenuti dal governo, e può vantarsi di avere ottimo cibo, gente onesta, strani misteri e numerosi contatti con le altre parti del mondo.

Di recente ha subito il tradimento di alcune famiglie nobiliari, degli eserciti dei goblin e degli orchi, una grave carestia, l'aggressione di un antico drago rosso e la morte del suo amato sovrano. Il Cormyr ora lotta per rimanere ciò che è sempre stato. Una delle sue città è in rovina e un gran numero di umanoidi malvagi vaga per le campagne: la nazione ha un grande bisogno di individui coraggiosi pronti a difendere la corona e ad affrontare i suoi nemici.

Vita e società

Anche se sono molti i motivi per cui non dovrebbe esserlo, il Cormyr è una terra stabile e prosperosa. Nonostante un passato spesso carico di violenza, una costante vigilanza armata contro le bestie e i pericoli di confine e vari intrighi e tradimenti interni, i Cormyreani rimangono un popolo fedele, soddisfatto, prosperoso e amante della pace. Anche se le gravi avversità degli ultimi due anni hanno scosso il regno, i Cormyreani sperano in un futuro migliore e sono pronti a darsi da fare per realizzarlo.

È la famiglia Obarskyr a dominare sul Cormyr, assistita dai saggi Maghi Reali. Il lungo regno di Azoun IV, aiutato dall'ex Mago Reale Vangerdahast, ha portato il regno a uno stato di stabilità e prosperità invidiato da molti nel resto del Faerûn.

Al di sotto della famiglia reale si trova un gruppo di famiglie nobiliari ricche, sofisticate e spesso frammentate, ma tutte di lungo lignaggio, di grande influenza e di provata fedeltà alla corona. I Maghi della Guerra, una squadra di maghi da battaglia al comando di maghi riflessivi come Caladnei, riescono a temperare sia gli eccessi del re che dei nobili. Come dice il saggio Bradaskras di Suzail, gli Obarskyr, i nobili e i Maghi della Guerra "formano le tre gambe di uno sgabello su cui siede la gente comune".

Molti Cormyreani sono contadini, allevatori di bestiame o di cavalli, boscaioli o artigiani. La nazione mantiene anche un grosso esercito, i Draghi Purpurei, da non confondere con Azoun IV, il re che veniva chiamato il Drago Purpureo, o il Drago Purpureo Thauglor, da sempre il più grande e il più potente dragone del Golfo del Drago.

Caratteristiche geografiche principali

Il Regno delle Foreste è una terra collinosa verde e gentile, costeggiata dalle montagne e in grado di mantenersi a suo agio con le proprie fattorie e allevamenti. Sono le foreste, vecchie, assai estese e rigogliose, a dominare il paesaggio e a conferire alla nazione il suo aspetto principale. Il drago, il cervo e l'unicorno rappresentano il paese nelle ballate, nelle favole e nell'araldica del Cormyr: il dragone rappresenta l'antico aspetto selvaggio e mai del tutto domato della terra; il cervo sta a rappresentare l'attività del re (nonché dei nobili e dei ricchi), oltre alla generosità della terra verso tutta la gente, e l'unicorno rappresenta i misteri nascosti e la serenità del cuore delle foreste, e il rifugio che le grandi distese alberate hanno sempre offerto ai Cormyreani nei momenti di pericolo. Perfino i re della nazione hanno cercato rifugio nelle foreste nei tempi più bui del reame.

Corni Tempestosi: Queste impervie montagne sono aspre e ripide, e formano un'enorme muraglia che si interrompe solo nei pressi del Passo Alto Corno e del Passo degli Gnoll, che sono sorvegliati dal Castello Alto Corno e dal Castello Crag. I Corni Tempestosi proteggono il Cormyr dagli attacchi esterni ma arrestano anche la sua espansione a nord e ad ovest. Anche se sulle montagne vivono delle tribù di umanoidi, la loro potenza è stata sbaragliata molto tempo fa. Diventano una minaccia solo quando uno sciamano o un barbaro particolarmente carismatico riesce a radunarne a sufficienza per una razzia. Alcune tribù hanno imparato a commerciare pacificamente e offrono minerale di ferro e pellicce in cambio di cibo e oro. Altre tribù, nelle zone più remote dei Corni Tempestosi, odiano la gente di pianura e tendono agguati agli esploratori. Alcuni degli orchi sopravvissuti all'attacco di Arabel si sono rifugiati nei Corni Tempestosi orientali e molti altri vagano per le pianure tra la città e le montagne. Le montagne ospitano anche alcuni draghi erranti, che spesso si risvegliano affamati dopo essersi riposati dal loro ultimo grande volo.

Sui Corni Tempestosi sorgono due insediamenti umani permanenti. Eagle Peak (borgo, 153), costruito su una grande sporgenza, è un popolare luogo di sosta per le carovane, mentre Skull Crag (borgo, 270), è una comunità mineraria dominata da una grossa roccia che è stata santificata come santuario a Kelemvor.

Foresta del Re: Questo è il frammento più occidentale del Cormanthor ormai da tempo abbandonato dagli elfi a favore degli umanoidi. Con un rado sottobosco, una numerosa vita selvaggia e un'alta volta frondosa, la Foresta del Re è interamente di proprietà della corona, essendo un luogo particolarmente piacevole per cavalcare. Ora, tuttavia, è abitata dagli orchi provenienti da Arabel. La Foresta del Re non contiene alcuna rovina conosciuta e si pensa che nessuna creatura malvagia abbia fatto qui la sua tana fino al momento in cui gli orchi non vi giunsero.

Foresta di Hullack: Una volta l'Hullack era parte della foresta di Cormanthor, e segnava il confine orientale del Cormyr. Nel corso del prospero regno di Azoun IV, la popolazione del Cormyr si è insediata progressivamente lungo i margini della foresta e ne ha abbattuti molti chilometri. L'Hullack è la foresta più selvaggia del Cormyr, piena di vallate buie e gole nascoste in cui nessuno ha messo piede da decenni. Le leggende locali parlano di creature spettrali e di strani mostri, e gli orchi e i goblin dei Picchi del Tuono scendono spesso fino alla foresta. I custodi del Cormyr a volte indirizzano gli avventurieri fino all'Hullack nella speranza di domare il bosco selvaggio.

Lago della Viverna: Questo lago a forma di stella, dalle acque limpide e pulite, è ricco di pesci, anguille e granchi in abbondanza per tutto l'anno. Al mattino l'acqua è coperta da una fitta nebbia, e i pescatori che si alzano di buon'ora per gettare le reti sono noti come pescatori delle nebbie. Il Lago della Viverna è collegato al Dragomare dal Torrente della Viverna, e offre così l'accesso al Mare delle Stelle Cadute.

Palude di Tun: La Palude di Tun, la gemella della Palude Marlontano, ospita i resti di un'altra civiltà antica. Le vecchie storie parlano di due città-stato sempre in lotta tra loro che scatenarono orribili magie l'una sull'altra, entrambe su consiglio di una vecchia donna che probabilmente era un emissario o una manifestazione di una divinità malvagia. Alcune bande di umani che attaccano e depredano le carovane in partenza dal Cormyr vivono in quelle zone dello stagno che non sono ammorbate dalle malattie, agli ordini del lord bandito Thaalim Torchtower (Grr10 umano LM).

Palude Marlontano: Una civiltà scomparsa ancora più antica degli elfi riposa sul fondo di questa terribile palude. I soli resti che rimangono sono edifici costruiti in vetro ma forti come l'acciaio. Coloro che hanno visto queste rovine, tuttavia, raramente sopravvivono a lungo, in quanto la palude ribolle di epidemie e pestilenze. Le rovine nascondono dell'oro e ospitano strane creature, e gli avventurieri continuano ad esplorarle nonostante i pericoli.

Picchi del Tuono: Queste montagne selvagge e disabitate, così chiamate per le improvvise e furiose tempeste che vi imperversano tut-

Illustrazione di Sam Wood

to l'anno, sono abitate da tribù di orchi e goblin che non hanno alcuna simpatia per il Cormyr, la Sembia o le Valli. Gli umanoidi conducono continue razzie sui vari insediamenti, nonostante le pattuglie Cormyreane, e a tutti i viaggiatori viene consigliato di viaggiare armati e con gli occhi bene aperti. I passi montani d'inverno vengono bloccati dalla neve. Il tempo inclemente rende le operazioni minerarie su larga scala difficoltose, anche se i cercatori solitari a volte tornano con delle pepite d'argento grosse quanto un pugno. Molti, tuttavia, non ritornano affatto, in quanto si imbattono in Aurgloroasa l'Ombra Sibilante, un dracolich che ha scelto come tana la città nanica abbandonata di Thunderholme.

Terre di Pietra: Questa regione, una striscia di terra brulla e rocciosa tra i Picchi del Tuono e l'Anauroch, è abitata da piccoli gruppi di goblin organizzati militarmente, gnoll, orchi e umani malvagi, tutti chiamati col nome "predatori di confine". Per decenni i sovrani del Cormyr hanno offerto generose concessioni di terra agli avventurieri disposti a domare queste terre e a ricavarne insediamenti umani. Gli Zhentarim, invece, si adoperano per fomentare le razzie dei goblin, ma raramente riescono a reclutarli direttamente.

Vasta Palude: Questa regione di acquitrini segna il confine tra il Cormyr e la Sembia, poiché nessuna delle due nazioni sembra intenzionata a reclamare la zona per sé, ed entrambe la ignorano, tranne quando qualcuno dei mostri che abitano laggiù invade uno dei loro territori. La palude ospita gnoll, hobgoblin, lucertoloidi e troll, ma anche alcuni draghi neri piccoli, uno o due beholder impazziti, alcuni fuochi fatui e altre cose più strane. Questa è probabilmente la regione più pericolosa della nazione, ma dal momento che le creature di solito rimangono nello stagno e la gente del Cormyr non ha alcun motivo di entrarvi, la zona viene tranquillamente ignorata.

Antiche rovine di vetro nella Palude Marlontano

Illustrazione di Carlo Arellano

LUOGHI IMPORTANTI

Il Cormyr è diventato una terra di eroici cavalieri, fazioni nobiliari e ricche fattorie verdeggianti. I suoi cittadini, amanti della libertà e dell'indipendenza, sono orgogliosi di vivere sotto la bandiera del Drago Purpureo, anche se sono rapidi a lamentarsi di eventuali ingiustizie, della corruzione e della decadenza.

Arabel (Metropoli, 30.606): Durante la guerra dei goblin, Arabel è stata evacuata e i suoi cittadini sono stati trasferiti a Suzail con l'aiuto della magia, mentre la città veniva occupata per diversi mesi da un esercito di orchi e di goblin. Gli avamposti delle compagnie mercenarie sono stati saccheggiati, le bande di mercenari che non sono state distrutte si sono rifugiate nelle altre città e il grande tempio di Tymora è stato incendiato (come anche i santuari di Chauntea, Deneir, Helm, Lliira, Tempus e Waukeen). La signora di Arabel, Myrmeen Lhal (Rgr12 di Tymora umana NB), chiamata Lady Lord, aveva giurato di riconquistare la città. Nonostante abbia perso il braccio sinistro e lo abbia poi recuperato grazie a una potente magia, ha passato gli ultimi mesi a radunare mercenari, ranger, esploratori e bande di avventurieri a questo scopo, e poi ha scacciato gli orchi dalla città. Gli orchi si sono rifugiati nell'Hullack, nella Foresta del Re, sui Corni Tempestosi orientali e sulle pianure a nord di Arabel. Anche se scacciare gli umanoidi dalle terre aperte delle fattorie è stato facile, ripulire le foreste dalla loro presenza sarà assai più difficile.

Castello Crag: Questo castello, costruito per difendere i confini settentrionali del Cormyr dai pericoli delle Terre di Pietra, ospita cinquecento Draghi Purpurei e un distaccamento di cinque Maghi della Guerra. Il rigidissimo comandante Bren Tallsword (Grr10 umano LN) effettua in continuazione ispezioni ed esercitazioni. Gli avventurieri non sono i benvenuti quaggiù; quelli che arrivano vengono fatti ripartire prima possibile.

Dhedluk (Piccolo paese, 936): Questa comunità, all'interno della Foresta del Re, ospita contadini e intagliatori di legno; l'abbattimento di alberi vivi è stato proibito da ormai molti anni. Il villaggio, circondato da una palizzata, è ora minacciato dai predoni orchi che sono stati scacciati da Arabel. Thiombar, signore di Dhedluk (Grr8 umano NB) è assai abile nel capire le persone e ha la fama di conoscere chiunque nel Cormyr. Un *portale* a due sensi ai margini della città conduce nei pressi dell'ingresso alla Corte Reale di Suzail.

Eveningstar (Piccolo paese, 954): Eveningstar è un insediamento che sorge all'incrocio di varie strade. Viene visitato dalle molte fattorie vicine, dai vari artigiani che acquistano i prodotti dei contadini e dagli avventurieri che percorrono questa strada. Lady Tessaril Winter (Mag12/Grr6 umana CB) è una governante efficiente e attiva. Il villaggio ospita un tempio di Lathander, ma è conosciuto principalmente per la sua vicinanza a molte rovine, specialmente le Sale Infestate di Eveningstar (vedi il Capitolo 8, la sezione "Dungeon famosi di Faerûn"). I gatti alati conosciuti col nome di tressym sono assai diffusi in quest'area, il che rende Eveningstar un posto apprezzato per chiunque desideri averne uno come famiglio (come la stessa Tessaril). Un *portale* creato da un chierico di Mielikki collega un albero fogliablu dei dintorni con un altro nei giardini reali di Suzail. Lo scorrere tranquillo del tempo è stato interrotto da Myrmeen Lhal, che ha scelto la città come punto di raduno per i suoi uomini per la riconquista di Arabel, e da allora Eveningstar ha dovuto respingere numerose incursioni di orchi.

Immersea (Piccolo paese, 1.170): Questa comunità ospita le famiglie nobiliari dei Wyvernspur e dei Thundersword, che abitano in vari manieri all'estremità sudovest della città. Ai visitatori viene consigliato di rispettare chiunque circoli ben vestito e faccia sfoggio di arroganza, dal momento che le famiglie sono potenti e non si fanno scrupolo a dimostrarlo.

Immersea è una delle fermate lungo la via commerciale. La sua locanda dei Cinque Pesci Grossi produce una birra famosa in tutto il Cormyr. Non ospita alcun tempio, ma è dotata di un grosso santuario all'aria aperta dedicato a Selûne e mantenuto da un chierico di quella fede. Il signore di Immersea è Lord Culspiir (Ldr3 umano LN), ex araldo del precedente signore.

Marsember (Metropoli, 36.007): Marsember, la seconda città più grande del Cormyr, è un porto di mare costruito su una serie di isole collegate tra loro da ponti e intervallate da numerosi canali. Marsember, un tempo costruita su uno stagno, è cresciuta fino ad occupare anche il terreno circostante, ma spesso emana ancora l'odore tipico delle paludi. È nota come la Città delle Spezie per le compagnie commerciali locali che procurano queste merci dalle nazioni più lontane, e si basa interamente sul commercio. I canali sono sempre pieni di piccole barche, e molti affari vengono fatti di nascosto per evitare problemi con la legge.

Il terreno pianeggiante e asciutto è cosa rara quaggiù, e solo i ricchi possono permettersi ampie zone lastricate, di solito sui tetti degli edifici. L'unico grande tempio di Marsember è dedicato a Lathander, anche se esistono piccoli santuari dedicati a Tymora, Umberlee e Waukeen. Bledryn Scoril (Grr9 umano LB) è diventato signore della città dopo l'improvvisa scomparsa del signore prece-

dente. Un distaccamento di dodici navi della flotta imperiale è sempre presente quaggiù.

Suzail (Metropoli, 45.009): Suzail, la capitale reale e la città più ricca del Cormyr, ospita i mercanti e i nobili più importanti del paese. Il centro della città è il palazzo reale, circondato dai giardini e dagli edifici della Corte Reale.

La città mantiene una grossa caserma per i Draghi Purpurei, oltre a cantieri navali, magazzini e dozzine di locande, taverne e saloni per le feste. Il tempio principale è quello dedicato a Tymora, ma si trovano anche santuari di Lliira, Oghma, Malar, Milil, Tempus e Waukeen. I famosi scultori d'avorio di Suzail acquistano avorio esotico da molte terre e lo lavorano in varie forme decorate per poi riesportarlo a un costo assai superiore.

Il signore delle città è Sthavar (Grr10/Pur5 umano LB), un uomo fedele e sicuro che ha anche il comando dei Draghi Purpurei. La presenza dei Draghi Purpurei e dei Maghi della Guerra è incrementata dopo la morte di Azoun, in quanto la Principessa Reggente desidera rassicurare i cittadini riguardo alla loro sicurezza e allo stesso tempo essere pronta per eventuali rivolte o attività ribelli fomentate dai nobili avversari. Compare spesso in pubblico assieme all'erede per mostrarsi vicina alla gente e per dimostrare che non teme per la sua vita o per il futuro del Cormyr.

Thunderstone (Piccolo paese, 1.800): Questo paese di boscaioli e pescatori, così chiamato per la sua vicinanza ai Picchi del Tuono, è diventato un rifugio per quegli avventurieri che partono per esplorare la Foresta di Hullack. Un gruppo di gnomi alchimisti ha aperto un negozio che vende oggetti alchemici agli avventurieri e sta facendo grossi affari. Gli oggetti più richiesti sono ampolle d'acido, borse dell'impedimento e (naturalmente) pietre del tuono. Una guarnigione di cento Draghi Purpurei sorveglia il passo che conduce verso la Sembia e a volte deve intervenire per salvare qualche avventuriero in fuga dalla foresta con un mostro alle calcagna. La città non ha alcun signore ufficiale, ma i Draghi Purpurei fanno rispettare la legge del Cormyr sotto gli ordini del loro comandante, Faril Laheralson (Grr7/Rgr3 umano LB).

Tilverton (un tempo piccola città, 9.002; ora disabitata): Questa città è stata occupata per molti anni, finché non è stata formalmente annessa al Cormyr l'anno scorso. Un tempo Tilverton era un territorio assai conteso, che dominava su uno dei tre passi che attraversano i Picchi del Tuono, ma poi ha subito un attacco di origine sconosciuta nel Mirtul del 1372 CV. Ora tutto quello che rimane è un oscuro cratere pieno di ombre e nicchie dove il buio è ancora più fitto. Una squadra di cinquanta Draghi Purpurei è stata assegnata al posto per tenere lontani i visitatori, in quanto coloro che entrano nella zona sbiadiscono progressivamente fino a svanire e non fanno mai più ritorno.

Un trio di maghi provenienti da Waterdeep ha studiato il fenomeno da una certa distanza, ma finora è riuscito a concludere solo che una notevole quantità di magia potente è stata usata nell'area. Ha generato uno squarcio nella Trama talmente violento che le loro capacità di indagare ulteriormente ne vengono ostacolate. Una strada provvisoria è stata tracciata attorno alle strane rovine per permettere alle carovane in viaggio di aggirare la zona.

Waymoot (Piccolo paese, 1.980): Waymoot è stato costruito in una radura artificiale del diametro di otto chilometri all'interno della Foresta del Re. Il paese è dotato di una fortezza, ma dal momento che la foresta è generalmente considerata sicura, le case del posto non sono protette da mura.

Waymoot, un paese di mercanti, produce cavalli di ottima qualità e costruisce e ripara carri da viaggio. Il suo signore è Filfar "Massacratore di Troll" Woodband (Grr10 umano LB), un uomo assai robusto leggermente messo a disagio dal suo soprannome, peraltro ben meritato (ottenuto quando aiutò a respingere l'assalto di alcuni troll in gioventù). Il paese ospita un piccolo tempio dedicato a Tymora e uno a Lliira.

Wheloon (Piccola città, 6.661): Wheloon, conosciuta per i suoi vivaci tetti a tegole color verde acceso, è cresciuta attorno al traffico fluviale che anima il Torrente della Viverna. Il colore dei tetti proviene dalle pietre ricavate da una grossa cava infestata dai mostri a nord della città.

Molti degli abitanti locali sono artigiani, costruttori di barche, di canestri, di vele e vasai. Il signore è Sarp Redbeard (Grr9 umano NB), un uomo testardo che entra spesso in disaccordo con la corte sulle decisioni da prendere e viene ampiamente stimato dalla gente del luogo per questo, in quanto spinge i Draghi Purpurei presenti in città a non allargarsi troppo. La città ospita un tempio dedicato a Chauntea e un santuario di Silvanus.

STORIA REGIONALE

Nei tempi antichi, il Regno delle Foreste che si stendeva tra le catene montuose dei Picchi del Tuono e dei Corni Tempestosi era dominio dei draghi, tra cui "il" Drago Purpureo, il potente dragone Thauglorimorgorus. Gli elfi che tentarono di insediarsi in queste terre si trovarono a dover dare battaglia ai draghi. A questa lotta si pose fine con un Duello d'Onore in cui l'elfo Iliphar Nelnueve, Signore degli Scettri, sconfisse Thauglor. Ma dopo che gli elfi allontanarono i draghi, gli umani dell'Impiltur e del Chondath finirono per scacciare gli elfi dalle coste del futuro Cormyr.

La lotta tra umani ed elfi si fece sempre più aspra, e man mano che gli umani avanzavano e abbattevano foreste per far posto alle loro fattorie, gli elfi più saggi capirono che non potevano fermare o sconfiggere gli intrusi umani. Reputando il colono Ondeth Obarskyr il capo più influente degli umani, gli elfi scelsero il mago umano Baerauble Etharr (sposato con l'elfa Alea Dahast) come loro rappresentante che guidasse e consigliasse Ondeth. In questo modo gli elfi speravano di rallentare i disboscamenti, di mantenere la pace e di conservare le zone migliori della foresta. La fattoria di Ondeth col tempo diventò la città di Suzail, così chiamata in onore della moglie di Ondeth, Suzara. Ironicamente, la donna odiava talmente tanto il Cormyr e la vita di frontiera che finì per lasciare il marito.

Ondeth era un uomo giusto e onorevole, e sebbene Baeraublé fosse riluttante ad abbandonare la società elfica, divenne il primo dei famosi consiglieri chiamati Maghi Reali del Cormyr. Quando Ondeth morì, gli elfi convinsero suo figlio Faerlthann a diventare il primo re del reame umano che avevano plasmato, e così, nell'Anno dell'Apertura delle Porte, (26 CV), nacque il Cormyr.

Grazie agli sforzi di Baerauble e dei suoi successori, oltre che al vigore e alla saggezza della famiglia reale degli Obarskyr, il trono rimase di proprietà della famiglia per oltre mille anni. Nel corso di questo periodo il Regno delle Foreste divenne forte e prosperoso, sopravvisse a varie invasioni, assorbì i reami di Esparin e Orva, reclamò le Terre di Pietra, a tutt'oggi disabitate, e schiacciò numerose ribellioni nelle città di Arabel e Marsember. Nonostante molti attacchi al trono e molte sommosse interne, gli Obarskyr sono sempre rimasti al comando del Cormyr, assistiti e guidati da maghi saggi e lungimiranti.

Il Cormyr ha raggiunto l'apice della prosperità nel corso del regno di Re Azoun IV, incoronato nel 1336 CV. I molti anni di prosperità sotto la sua guida esperta, coadiuvata dalla saggezza del Mago Reale Vangerdahast, hanno reso il Cormyr ancora più forte. Il suo potere e la sua influenza sono aumentati, la popolazione è cresciuta e i Cormyreani sono diventati abili mercanti e venditori, e ogni generazione ha accumulato più ricchezze e conoscenze della precedente.

Nel corso del regno di Azoun è iniziata la bonifica delle paludi occidentali, la Sembia è stata messa al suo posto in tutte le questioni di confine, numerose incursioni sono state condotte contro il potere crescente degli Zhentarim nelle Terre di Pietra, Tilverton è stata occupata da un protettorato e sono state avviate delle proposte di alleanza stabile con le Valli. Anche se il Cormyr non è mai stato in grado di competere con le favoleggiate ricchezze della vicina Sembia, la nazione è stata ampiamente invidiata per la sua forza e la sua sicurezza.

La pace del Cormyr è giunta al termine negli ultimi due anni di regno di Azoun. La rovina si è abbattuta sulla terra, orchi e goblin numerosi come mai si era visto nel Cormyr l'hanno invasa, e alcuni antichi nemici degli Obarskyr, evocati da una magia malvagia sotto forma di ghazneth (creature alate di grande potere in grado di risucchiare la magia) si sono avventati sul reame. Il Cormyr è sceso in battaglia solo per subire una sconfitta dopo l'altra. Sono comparsi castelli dei goblin nelle zone settentrionali, Vangerdahast è scomparso e i ghazneth sono stati raggiunti nei cieli da un enorme dragone, il "Diavolo Drago", Nalavarauthatoryl il Rosso.

Azoun e la sua giovane figlia guerriera, Alusair la Principessa d'Acciaio, si sono scontrati coi goblinoidi ma sono stati di nuovo sconfitti. La città di Arabel è stata assediata, evacuata e invasa dagli eserciti dei goblin. Alcuni nobili si sono rivelati dei traditori, e altri hanno sfidato apertamente la Principessa della Corona, rivelando di

Illustrazione di Carlo Arellano

non aver mai provato alcuna fedeltà verso la nazione al di là del rispetto personale per Azoun stesso.

Alla fine della crisi, il Diavolo Drago e Azoun IV si sono uccisi a vicenda in battaglia, e molti tra i migliori ufficiali, soldati, guerrieri, Maghi della Guerra e nobili sono rimasti uccisi. La Principessa della Corona, Tanalasta, ha sconfitto i ghazneth, ma è morta poco dopo di parto, regalando alla nazione un nuovo re: il neonato Azoun V.

Oggi è la Principessa Alusair a governare il Cormyr come reggente, assistita dalla Regina Madre Filfaeril. Vangerdahast, stanco e provato, ha scelto il suo successore, la stregona da battaglia Caladnei, e si è ritirato dalla scena. Molti nobili sono sull'orlo della ribellione, altri cercano di rientrare in patria dal loro esilio e i Sembiani sembrano volersi impadronire gradualmente e di nascosto del Cormyr, o almeno di voler esercitare una forte influenza. Man mano che la terra si riprende, offre nuove opportunità... e nuovi pericoli.

Trame ed eventi

La Reggente ha molte cose da fare e poche risorse per farle. Alusair si è sempre dimostrata incline verso i suoi compagni avventurieri, e ora si rivolge di nuovo alle compagnie più audaci e alle bande di eroi più intraprendenti per riportare l'ordine nella terra. Purtroppo, alcuni dei nobili più potenti del Cormyr vedono in questo un'altra debolezza che giunge a Suzail.

Barone delle Terre di Pietra: Ora che gli Zhentarim hanno il controllo della zona del Mare della Luna, hanno di nuovo volto gli occhi verso sudovest, sperando di entrare nel Cormyr attraverso le Terre di Pietra. Il Re Azoun aveva sempre mantenuto disponibile l'offerta di concedere il titolo di Barone delle Terre di Pietra a chiunque fosse disposto a insediarsi laggiù, a costruirvi un castello e a sorvegliare la zona. Alusair intende onorare questa offerta, quindi un avventuriero particolarmente potente e intelligente potrebbe trarre vantaggio da questa offerta e ripulire la zona dai mostri, dai banditi e dagli agenti degli Zhentarim. Una volta ottenuto il titolo, il personaggio può erigere una fortezza, fondare un suo casato nobiliare e assicurarsi un posto nei libri di storia del Cormyr.

La guerra silenziosa: A causa degli sconvolgimenti subiti nelle terre dei nobili, della crisi del casato reale e della Sembia che incombe aggressiva sui confini, tra i nobili del Cormyr gli intrighi si moltiplicano. I casati tentano di assicurarsi nuove terre, nuovi titoli, maggior influenza e migliori posizioni a corte misurando attentamente le loro parole e appoggiando le fazioni più popolari. La Sembia fa valere il suo potere commerciale, i nobili esiliati tentano di rientrare a forza nel giro della politica, incrementando le pressioni su Alusair, e i Maghi della Guerra discutono senza fine su come poter spiare ogni casato nobiliare per prevenire ulteriori tradimenti. Gli avventurieri possono sostenere o contrastare una qualsiasi delle fazioni, e potrebbero essere ricompensati per i loro sforzi e per la loro lealtà con titoli nobiliari e concessioni terriere.

Alusair Obarskyr

Alusair Obarskyr

Umana Grr7/Rgr1/Pur2: GS 10; umanoide Media (umana); DV 10d10+30; pf 85; Iniz +3; Vel 6 m; CA 28 (16 a contatto, 25 colta alla sprovvista); Att +17/+12 in mischia (1d8+8/17-20, *spada lunga vorpal+3*); QS nemico prescelto (orchi +1), combattere con due armi, capacità dei Draghi Purpurei; AL NB; TS Temp +13, Rifl +5, Vol +5; For 16, Des 16, Cos 16, Int 14, Sag 13, Car 14. Altezza 1,65 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Ascoltare +7, Cavalcare (cavallo) +10, Cercare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Diplomazia +6, Intimidire +8, Osservare +7, Percepire Inganni +4, Professione (marinaio) +2, Saltare +4, Scalare +4; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Autorità (12), Carica Devastante, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada lunga), Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Capacità dei Draghi Purpurei: Scudo eroico, infondere coraggio 1 volta al giorno, grido di adunata.

Proprietà: spada lunga vorpal+3, armatura completa nanica in mithral (taglia umana), *scudo grande di mètallo+2* (porta lo stemma di Azoun, un drago purpureo su campo nero), anello con sigillo reale Cormyreano (permette a Caladnei di comunicare telepaticamente con lei e di conoscere la sua posizione), *anello anti-individuazione e localizzazione* (indossato solo quando necessario, in quanto nega i poteri dell'anello con sigillo), *anello della libertà di movimento, anello di protezione+3.*

La Principessa Alusair Nacacia Obarskyr, chiamata la Reggente d'Acciaio del Cormyr, governa sul regno in nome del suo nipote appena nato, Azoun V.

La figlia più giovane di Azoun e Filfaeril, un tempo una monella scatenata e impulsiva, ha conquistato il cuore della gente comune battendosi con valore contro l'orda Tuigan. Alusair, esperta nell'arte della guerra, nella strategia, nell'addestramento dei cavalli e nella vita dura del guerriero, ha passato la sua vita a combattere e a cavalcare per le Terre di Pietra con altri giovani cavalieri dai nobili natali, che l'hanno soprannominata con ammirazione la Principessa d'Acciaio, per il suo valore in battaglia e per il suo spirito. È la migliore signora della guerra del Cormyr, più a suo agio a condurre razzie e assalti che nelle questioni diplomatiche.

Alusair detesta la vita di corte, i pettegolezzi e le feste interminabili. La sua rabbia per il ruolo che riveste la rendono puntigliosa, diretta e fredda nelle questioni diplomatiche, ma i saggi consigli di Caladnei e Filfaeril, uniti alla sua maestria sul campo di battaglia, le permettono di intuire in anticipo gran parte dei giochi politici di corte.

Il suo obiettivo è quello di rafforzare il morale e la potenza militare del Cormyr recuperando e riportando l'ordine in tutti i territori perduti, seminando di nuovo i raccolti e ricostruendo le fattorie. Contemporaneamente manda indietro gli investitori che provengono dalla Sembia e da Westgate che vorrebbero mettere le mani sul Cormyr, e respinge tutti i loro tentativi di controllare o influenzare gli affari del Cormyr.

Fin quando potrà sfogare la sua rabbia in rapidi e furiosi duelli con le Lame (i giovani nobili con cui cavalca e di cui si fida), Alusair sarà una reggente efficiente e sempre più stimata dal popolo. È brava a governare e la morte di suo padre, un destino che il re ha dovuto affrontare perché non ha voluto sottrarsi al suo dovere, o almeno così crede lei, le conferisce la determinazione di preservare il reame per il prossimo Azoun. Intende riuscire a non farsi raggirare da nessun emissario dalla lingua sciolta e a non fare nulla che non sia nei migliori interessi del Cormyr.

Caladnei

Umana Str11/Grr4: GS 15; umanoide Media (umana); DV 11d4+14 più 4d10+4; pf 67; Iniz +7; Vel 9 m; CA 20 (15 a contatto, 17 colta alla sprovvista); Att +13/+8 in mischia (1d8+5/19-20, *spada lunga+2*) o +12/+7 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AL NB; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +12; For 12, Des 16, Cos 13, Int 14, Sag 14, Car 18. Altezza 1,58 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Alchimia +5, Artigianato (fabbro) +4, Ascoltare +5, Cavalcare (cavallo) +10, Cercare +4, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (geogra-

Illustrazione di Matt Wilson

fia del Faerûn) +3, Conoscenze (locali del Cormyr) +3, Diplomazia +6, Intimidire +7, Nuotare +6, Osservare +5, Saltare +3, Sapienza Magica +12, Scalare +4, Scrutare +7; Arma Focalizzata (spada lunga), Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, Incantesimi Massimizzati, Iniziativa Migliorata, Preparazione Arcana, Robustezza, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/7/7/4; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, raggio di gelo, riparare, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, caduta morbida, cavalcatura, colpo accurato, scudo*; 2°-*forza straordinaria, freccia acida di Melf, individuazione dei pensieri, invisibilità, protezione dalle frecce*; 3°-*dissolvi magie, distorsione, freccia infuocata, volare*; 4°-*debilitazione, pelle di pietra, scrutare*; 5°-*cono di freddo, teletrasporto.*

Proprietà: spada lunga+2, bastone dello charme, anello di protezione+2, bracciali dell'armatura+5, mantello minore della distorsione, stivali alati, fermaglio dello scudo.

Caladnei

Illustrazione di Matt Wilson

Caladnei, cresciuta nel Turmish da padre Cormyreano e madre Turmiana, lasciò la sua casa per unirsi a una compagnia di avventurieri. Viaggiando in luoghi assai lontani attraverso *portali* scoperti dal suo gruppo, Caladnei imparò a conoscere i popoli e le culture delle parti lontane del mondo. Si addestrò con i guerrieri di Waterdeep, scambiò incantesimi con i maghi di Halruaa e imparò a forgiare i metalli presso i nani dorati della Grande Crepa. Venne fino al Cormyr per prendersi cura di suo padre morente, che era tornato alla sua terra natia dopo che la madre di Caladnei era annegata in mare durante una tempesta, e si mantenne lavorando come mercenaria, incantatrice e creatrice di oggetti magici minori.

Caladnei attirò l'attenzione di Vangerdahast, il Mago Reale del Cormyr, quando spazzò via con le sue sole forze una banda di predoni orchi dai Picchi del Tuono. Il fatto che fosse una potente stregona ma riuscisse comunque a condurre una vita modesta impressionò il Mago Reale. Quando rifiutò l'appartenenza al cavalierato che lui le propose, il suo interesse si fece più acuto. Con notevole abilità, iniziò a ingaggiarla per svolgere varie missioni per il Cormyr, e quando Vangerdahast decise di ritirarsi dopo le tragedie recenti, scelse lei come suo successore. Umilmente, Caladnei accettò.

Nonostante la sua consueta umiltà, Caladnei è focosa e irruente, il che a volte le rende difficile affrontare gli intrighi di corte. Fortunatamente per lei, la Reggente Alusair ha un temperamento assai simile al suo e le due riescono a discutere dei problemi di stato in modi molto diretti. Caladnei preferisce rimanere una figura silenziosa di secondo piano, ma più il tempo passa e più deve farsi avanti sul palcoscenico per sostenere Alusair la Reggente d'Acciaio, che invece cerca di allontanarsi dai pettegolezzi e dalle lotte intestine.

costa del drago

Capitale: Nazione non unificata, nessuna capitale
Popolazione: 820.800; (umani 92%, halfling 3%, mezzelfi 2%, gnomi 2%)
Governo: Città-stato indipendenti e covi pirateschi
Religioni: Helm, Sune, Tempus Tymora, Umberlee
Importazioni: Cibo, merci da esportazione, metalli preziosi, schiavi
Esportazioni: Merci provenienti da altre nazioni, navi
Allineamento: N, NM, LM

La Costa del Drago comprende le terre e le isole sulle rive meridionali di un ramo del Mare delle Stelle Cadute. Indica più uno stile di vita che non una zona geografica, che riunisce tre potenti città-stato, circa sette principali gilde di ladri, una dozzina di bande di pirati e gli agenti delle società segrete più oscure del Faerûn che vivono e operano quaggiù.

Agli occhi degli stranieri che non sanno come vanno le cose sulla Costa del Drago, la vita del posto appare come un covo di avvoltoi e di ladri situato fin troppo al centro di molte vie commerciali che altrimenti sarebbero ideali. Per gli iniziati (i mercanti Sembiani più smaliziati, i ladri più astuti e i capi carovana che non hanno paura di oliare qualche ruota), la Costa del Drago è il posto perfetto per sbrigare gli affari... per sbrigare *qualsiasi* affare. Come dicono i Sembiani, "Tutto ha un prezzo, ma sulla Costa del Drago i prezzi sono più convenienti".

Nessuno serve nessun altro... ma nessuno si fida di nessun altro.

Vita e società

Il capo carovana veterano Gulkyn Drouthe di Reddansyr una volta descrisse la Costa del Drago come "Waterdeep senza le gilde o la Vi-

il drago purpureo

Ora ascolta, ti rivelerò uno dei più grandi segreti del reame... già, avvicinati e ascolta bene, perché c'è chi uccide per sapere queste cose, e chi lotta perché rimanga un segreto.

Hai sicuramente sentito dire che da qualche parte nel Cormyr, in agguato nelle Terre di Pietra o sui Corni Tempestosi, o nelle profondità delle foreste, c'è sempre almeno un Drago Purpureo. Già, un dragone le cui scaglie sono purpuree, in grado di celare le sue sembianze sotto le fattezze di un umano, anche se i suoi occhi bruciano come carboni ardenti color porpora. Nessuno sa quali siano tutti i poteri del Drago Purpureo, ma si sa che odia chi abbatte gli alberi, le troppe leggi e la gente avida, e che ama la natura selvaggia e le bellezze della terra. Vuole che la gente sia libera e che abbia il coraggio di inseguire i suoi sogni e i suoi progetti.

Il Drago Purpureo è un solitario, si tiene sempre in disparte, e nessuno sa cos'abbia in mente. Può essere gentile e fraterno, o perverso e letale, può salvare un bambino perduto un momento prima, e subito dopo lacerare le carni di una squadra di prodi cavalieri da dentro le loro armature un osso alla volta.

Il purpureo viene dalla magia elfica che entrò nel sangue dei draghi molto tempo fa, ma nessuno sa come sia nato, o non osa chiederlo. La magia permette alla creatura di assumere la forma di un uomo e di compiere altre imprese grandiose e terribili.

Si dice che quando l'ultimo Drago Purpureo morirà, allora morirà anche il Cormyr. Alcuni dicono che quel giorno non è più tanto lontano. Altri ancora, i nemici della corona, cercano il Drago Purpureo con l'intenzione di ucciderlo e di provocare la fine del Regno delle Foreste. La mia opinione è una sola, io spero che trovino quello che cercano. Uccidere un drago non è cosa facile, e almeno avremmo uno Zhent, un abitante di Thay o un nobile altezzoso in meno di cui preoccuparci.

- Un vecchio forestale Cormyreano

gilanza, e Westgate con i suoi sinistri poteri ridotti alle stesse lame veloci e agli stessi incantesimi sottobanco che sono alla nostra portata". Un visitatore qui può aspettarsi di incontrare ogni tipo di creatura, dai drow e illithid, ai beholder e lucertoloidi, e la consueta gamma di maghi mercenari, doppelganger e altri mutaforma senza scrupoli, nonché chiunque sia in fuga dalla giustizia.

Non esiste alcun governo centrale. Anzi, lungo gran parte della Costa del Drago non esiste alcun tipo di governo, e nessuna forza è in grado di far rispettare la legge, al di là dei guardaspalle a pagamento e un generico codice di comportamento non scritto fatto rispettare da chiunque abbia il tempo per poterlo fare. Sono pochi quello che lo fanno, a meno che non siano testimoni di un'offesa che potrebbe risultare nociva personalmente: qualcuno che avvelena un pozzo, ad esempio, o che usa la magia per distruggere un magazzino.

Si traffica in merci di ogni tipo sulla Costa del Drago. Sono solo tre i gruppi che incutono il rispetto totale: i guaritori a pagamento (di solito i sacerdoti di Lathander, Shaundakul o Waukeen); i cambiavaluta sostenuti dai seguaci di Waukeen, ai quali è proibito architettare truffe e inganni; e i bottai e gli spedizionieri che costruiscono contenitori adeguati per i beni più preziosi e li proteggono dal calore, dal freddo, dall'umidità, dagli urti e dalle cadute.

Le strutture più importanti della Costa, nonché le uniche costruite in pietra (al di là delle città dotate di mura), sono i magazzini. Si tratta di vere e proprie fortezze dotate di torri di guardia, tetti in tegole per non propagare gli incendi e mura di pietra concentriche (per scoraggiare i ladri dallo scavare dei tunnel). Molti magazzini sono sorvegliati da guardiani non morti (di solito zombi, scheletri e scheletri mostruosi) che si attivano quando vengono aperte le porte delle stanze in cui sono rinchiusi. Altri magazzini sono protetti con gas soporifero, trappole a fossa con spuntoni acuminati per catturare gli intrusi e mimic o bestie simili nascoste tra le merci conservate.

Come ogni cosa nelle regioni in cui è il denaro sonante a comandare, esistono magazzini di ogni dimensione, dalle enormi fortezze in pietra pesantemente sorvegliate, fino agli scomparti segreti nascosti dietro le pareti scorrevoli o sotto i davanzali delle finestre del più umile dei rifugi. Si dice che non esista una singola capanna sulla Costa del Drago che non possieda almeno un nascondiglio segreto di qualche tipo. Molti di questi nascondigli racchiudono beni dimenticati da tempo e rimasti nascosti quando i loro proprietari sono stati uccisi oppure non hanno mai più fatto ritorno.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

La geografia naturale della Costa del Drago la mantiene separata e allo stesso tempo la rende una zona fondamentale per il commercio di Faerûn.

Dragomare: Questa remota rientranza del Mare delle Stelle Cadute, nota anche col nome di Lago dei Draghi, funge da accesso rapido dalla Costa del Drago verso il Cormyr e la Sembia. Nel suo punto più ampio, il Dragomare si estende per quasi 160 chilometri. Nel suo punto più stretto, nel canale tra Westgate e Urmlaspyr nella Sembia, misura invece circa 16 chilometri. Sono pochi i laghi con gli stessi problemi del Dragomare, tra i quali i pirati, i draghi marini e le tempeste oceaniche, quindi i marinai avvertono i viaggiatori di pensare bene al viaggio da intraprendere.

Foresta Gulthmere: Questa foresta, vasta e intricata, separa la Costa del Drago dal Golfo di Vilhon. È una distesa di colline ricoperte di pini e cedri che gradualmente cede il posto alle Montagne Orsraun a sud. Gulthmere è nota per le sue rocce ricche di minerali preziosi, in modo particolare topazi e rubini, diffuse ovunque nel territorio. I cercatori e i minatori nanici esplorano le colline boscose e affrontano i mostri del posto e le tribù locali pur di recuperare le ricchezze nascoste.

Il dio-leone Nobanion vaga per il luogo e sorveglia costantemente i boschi. Tutte le tribù di Gulthmere venerano Nobanion e invocano la divinità perché respinga le invasioni dell'avida gente del nord.

Isole dei Pirati: Le Isole dei Pirati sono un gruppo di scogli rocciosi che spuntano dal mare a circa 160 chilometri dalla costa della Sembia. Una grossa montagna chiamata Sperone del Drago domina la più grande delle isole, l'Isoladrago (pop. 2.000). L'Isoladrago è dotata di due ottimi porti naturali, che sono stati ripetutamente fortificati, distrutti e di nuovo fortificati da varie generazioni di pirati. Altri tre attracchi sicuri sono stati eretti in altri punti dell'isola.

In qualsiasi momento sull'isola sono attraccati dai venti ai sessanta vascelli pirata. Di questi, dal 10% al 20% sono in secca o sono stati trainati a riva per riparazioni.

I pirati delle Isole non hanno la forza e l'unità di intenti necessaria per attaccare i porti della Sembia direttamente, anche se a parole minacciano di farlo in continuazione, ispirati dalla leggenda di Immurk. Il re pirata mantenne il potere dal 1164 CV al 1201 e mise le città della Sembia a ferro e fuoco anche dopo che le città gli avevano pagato il tributo richiesto.

Mare delle Stelle Cadute: Questo enorme corpo d'acqua, conosciuto anche col nome di Mare Interno, collega il Faerûn occidentale a quello orientale. Attraverso il Fiume Lis, il Mare delle Stelle Cadute si collega anche al Mare della Luna a nordest. Il Mare delle Stelle Cadute era la strada migratoria originaria che seguirono gli umani del Chondathan quando fuggirono dal Golfo di Vilhon e si insediarono nel Faerûn centrale e settentrionale.

Il Cormyr, la Sembia ed entro certi limiti anche la gente dell'Impiltur mantengono una potente flotta sul Mare Interno, ma la maggior parte delle volte sono le navi commerciali a solcare le acque del Mare Interno, e non le navi da guerra. Il mare ospita anche diversi regni di elfi acquatici, marinidi e sahuagin, ma gli abitanti di superficie hanno ben poco a che fare con loro, a parte qualche violento scontro sporadico, come avvenne nel caso dell'attacco sahuagin che colpì le città umane co-

I draghi della costa del Drago

Se chiedi a una dozzina di abitanti della Costa perché la Costa del Drago si chiama così, otterrai una dozzina di risposte diverse e molto spesso contraddittorie. Chi ha tempo per simili sciocchezze e comunque, quanto sei disposto a pagare per un'informazione del genere?

Se paghi una dozzina di saggi per farti rivelare l'origine del nome "la Costa del Drago" otterrai altre dodici risposte completamente diverse!

Molte risposte iniziano parlando del drago Kisonraathiisar, ucciso da Saldrinar dei Sette Incantesimi nel -349 CV (secondo alcuni, Saldrinar imprigionò il dragone in uno scettro per evocarne i poteri a suo piacimento). Saldrinar fondò Westgate proprio sulla tana del drago e se ne proclamò re. Ma questo è solo l'inizio della lista.

Molti identificano "il" Drago Purpureo del Cormyr, Thauglor, come l'ispiratore del nome. Altri parlano di Kuldrak dai Molti Artigli, un dragone rosso di taglia smisurata che aveva costruito la sua tana sui Picchi del Tuono meridionali prima ancora che Thauglor fosse covato, e che venne sconfitto da Rauthstokh "Ossa Rosse", il genitore del dio-drago Tchazzar.

Altri ancora parlano del drago zanna Arauvrim, un piccolo e crudele predatore che era solito volare sopra il pelo dell'acqua e afferrare marinai e pescatori direttamente dalle loro imbarcazioni. Si cibò senza tregua lungo le coste per un regno di terrore che durò dieci stagioni, prima di essere pietrificato da un marinaio mago e di scomparire piombando in acqua per non riemergere mai più.

Ma forse la dragona più temuta di tutti è Larithylar, che potrebbe essere ancora viva in più di un corpo posseduto (e forse ha posseduto anche alcuni dei draghi sopra nominati). Una lamia stregona che aveva creato una magia in grado di conferirle forma umana, umanoide o draconica, aveva imparato a possedere e controllare i veri draghi. Finché non simulò la sua stessa morte, secoli fa, fu famosa per un breve periodo di tempo col nome di "Drago Camaleonte". Forse è ancora viva a Westgate, dove va in cerca di oggetti magici per proseguire le sue oscure trame.

stiere del Mare Interno e del Mare Senza Tracce nel 1369 CV.

Montagne dei Giganti: Fin da quando gli abitanti della Costa del Drago possano ricordare, le Montagne dei Giganti sono sempre state infestate da predoni giganti delle colline e delle pietre, ma mai in maniera eccessiva. È evidente che un tempo sorgeva una grande civiltà di giganti sulle montagne, dal momento che su numerosi picchi sono state scolpite delle lunghe scalinate a spirale (ogni gradino è alto 120 cm). Si narra anche di palazzi rozzamente eretti per umanoidi alti quindici metri, anche se la maggior parte delle volte ora sono occupati da branchi di peryton appollaiati, e di enormi piattaforme strategiche collocate in posizioni d'osservazione. Gli umani di solito evitano le montagne, e questo è un bene, vista la verità su ciò che accade nella regione (vedi "Cairnheim", nella sezione del Sottosuolo, più avanti).

LUOGHI IMPORTANTI

A parte le città principali, esistono altre comunità troppo piccole (villaggi di pescatori, fortezze barbariche sulle colline o piccole fattorie) o soltanto temporanee (roccaforti di contrabbandieri, nascondigli di pirati, città dei pirati e città galleggianti fatte di navi temporaneamente collegate assieme) per essere annotate su una mappa. Le Isole dei Pirati al margine orientale della Costa del Drago brulicano di avventurieri di ogni tipo, dai predoni più selvaggi, che non lasciano nessuno in vita dopo le loro razzie, agli spadaccini che conducono una lotta personale contro le navi degli Zhent o di Thay.

Cedarspoke (Piccola città, 6.080): Questa piccola e tranquilla cittadina sorge nel cuore della Foresta di Gulthmere e viene più spesso associata al Golfo di Vilhon che alla Costa del Drago. Il Fiume Cedar scorre all'interno della città e la divide in due. Gli abitanti della città sono druidi o gente in cerca di una vita semplice in mezzo alla natura. I druidi di Cedarspoke non fanno parte dell'Enclave di Smeraldo (vedi "Golfo di Vilhon", più sotto e il Capitolo 7: "Organizzazioni" per ulteriori informazioni), ma raramente entrano in disaccordo con le loro decisioni. Il luogo più importante della città è il Collegio di Earthome, una scuola di insegnamenti druidici e un museo che ospita quella che forse è la migliore raccolta di documenti storici dell'area del Golfo di Vilhon. Zalaznar Crinios (Drd17 di Silvanus umano N) è il signore indiscusso di Cedarspoke, ma a conti fatti si tratta di un tiranno alla mano e assai popolare.

Elversult (Piccola città, 9.728): Elversult è una ricca comunità situata a sud del Dragomare, dove si incrociano molte vie carovaniere, tra cui il Sentiero Altasteppa e la Strada del Mercante. Anche se Elversult in sé non è un porto, i suoi magazzini fungono da punto di smistamento per il commercio destinato a nord al Cormyr e ad ovest alla Costa della Spada.

Elversult è la città più atipica della Costa del Drago. La sua attuale governante, un'ex-avventuriera chiamata Yanseldara (Grr11/Str8 umana NB) ha guidato un'accesa ribellione contro il precedente regime necromantico. Non si può porre rimedio a secoli di contrabbando e di intrighi in un decennio, ma coloro che vanno in cerca di affari sporchi ora ci pensano due volte prima di portare i loro traffici nella città di Yanseldara, specialmente da quando la sorveglianza della città è affidata alla sua amica e compagna d'avventure, Vaerana Hawklyn (Rgr20 di Mielikki umana CB).

Questo non significa che a Elversult non esistano assassini, schiavisti, seguaci di Bane e cultisti, ma semplicemente che mascherano le loro azioni grazie alla magia o che agiscono solo col favore delle tenebre. Il Culto del Drago in special modo rifiuta di abbandonare la città come punto d'appoggio per le sue operazioni al sud. Gli Arpisti e altri avventurieri spesso intervengono per sventare i tentativi di omicidio, la diffusione di droghe e lo smercio di veleni del Culto, tutti mezzi asserviti all'obiettivo finale di porre il Faerûn sotto il dominio dei draghi non morti.

Ilipur (Grande paese, 2.432) e Pros (Piccolo paese, 1.824): Questi piccoli porti servono come attracchi per il carico e lo scarico per Elversult. Nessuna delle due città può reggere il confronto coi veri porti di Westgate e Teziir, dal momento che ogni carico deve essere spostato su chiatte che fanno da spoletta e spinto lungo i canali fino alle navi o fino alla riva. Ogni città è retta da un Consiglio di Cittadini e da un sindaco. "La puzza del pesce, non puoi sentirla per corrispondenza", borbottano i mercanti di Elversult, che non hanno altra scelta che pagare ai cittadini il prezzo richiesto. L'alternativa è lasciare che i carichi cadano completamente nelle mani delle gilde dei ladri come le Maschere Purpuree o i Fiori Marini, ò di banditi schiavisti come gli Uomini del Basilisco.

Illustrazione di Carlo Arellano

Arena di Westgate

Proskur (Grande città, 13.984): Proskur sorge nei pressi del Cormyr e delle Montagne dei Corni Tempestosi, sul Sentiero Alta-

steppa. Come molte città commerciali della Costa del Drago, Proskur è guidata da un consiglio di mercanti. A differenza di altri consigli cittadini simili, i signori di Proskur sono ladri dichiarati, ex-capi di gilde che hanno intuito che potevano diventare ancora più ricchi semplicemente diventando il governo, invece che continuando a combatterlo. Ironicamente, Proskur è conosciuta come una regione relativamente onesta, nel senso che i ladri organizzano gli affari in modo aperto ed efficace. Gli altri criminali hanno difficoltà a sfuggire alle autorità cittadine, che hanno fatto altrettanto per anni e se ne intendono. Il consiglio di Proskur è guidato da molto tempo da una geniale truffatrice chiamata Leonara Obarstal (Ldr12/Gld3 umana NB).

Reddansyr (Villaggio, 608): Reddansyr, un piccolo paese lungo la strada che conduce a Starmantle, è noto per essere un grosso centro dove gli avventurieri possono trovare informazioni. Viene da pensare che sia il grande tempio di Oghma che sorge al centro della città il motivo di questa reputazione, ma in realtà i sacerdoti di Oghma hanno le labbra ancora più serrate del solito. A quanto pare sono infastiditi dal libero flusso di informazioni che circola alla Follia del Gigante, una locanda ricavata da una nave rovesciata che è stata trascinata fin nell'entroterra da un gigante che voleva vincere una scommessa.

Starmantle (Piccola città, 6.080): Per secoli Starmantle e Westgate si sono contese il commercio che attraversava il Mare delle Stelle Cadute. Nonostante i ripetuti sforzi per distruggere la propria rivale, nessuna delle due città è caduta. Anzi, la competizione le ha favorite, dal momento che la guerra al ribasso dei prezzi è riuscita a incrementare il volume del commercio in transito per la Costa del Drago. Starmantle è leggermente meno corrotta di Westgate, ma è fin troppo legata ai pirati delle Isole.

Teziir (Piccola città, 10.944): Questa città, costruita sulle rovine di una Teziir precedente, è stata fondata nel 1312 CV da un gruppo di mercanti stanchi della corruzione di Westgate che volevano un porto sul Dragomare che potessero controllare personalmente. Il consiglio dei mercanti continua a comandare la città anche oggi, mantenendo il potere principalmente perché i suoi membri ricompensano bene i sottoposti competenti e troncano ogni affare con coloro che invece li deludono.

Teziir incoraggia la costruzione di templi e santuari dedicati alle divinità non malvagie del Faerûn, convinta che i pellegrini, le decime e gli eventuali miracoli divini siano buoni per gli affari. Per questo motivo, la città ospita svariati templi e santuari minori di pressoché qualsiasi divinità che venga adorata nella zona. Teziir è anche nelle mire di una gilda di ladri chiamata gli Astorian, che conta oltre settecento membri ed è stata di recente infiltrata dalle Maschere della Notte di Westgate.

Westgate (Metropoli, 29.184): Westgate è la più grande città commerciale della costa meridionale. Raccoglie potere economico sufficiente a renderla la terza potenza commerciale del Mare Interno dopo la Sembia e il Cormyr.

La reputazione di "Tutto si muove e tutto ha un prezzo" della Costa del Drago è in gran parte attribuibile a Westgate, i cui cittadini non si vergognano affatto di questa fama. Al contrario, sono orgogliosi dello status di città aperta di Westgate: aperta a tutte le fedi, aperta a tutte le razze, aperta a tutti i tipi di moneta. I nobili che governano Westgate, tutti discendenti da casati di ricchi mercanti, credono che l'etica personale sia un'ottima cosa per la vita privata, ma che sia del tutto fuori luogo negli affari.

La disponibilità a trattare ogni tipo di affare ha aiutato la città a diventare un grosso potentato economico, ma ha anche prodotto un ambiente in cui i ladri considerano le loro attività un'estensione dei normali affari, condotta solo con altri metodi. Una gilda di ladri nota col nome di Maschere della Notte controlla gran parte di Westgate ed esercita un potere almeno pari a quello dei suoi governanti ufficiali. I servizi degli assassini, dei ricattatori, dei guardaspalle e delle spie delle Maschere della Notte sono disponibili per chiunque possa permetterselo, il che significa che i casati nobiliari che ufficialmente combattono la gilda dei ladri sono in realtà i loro clienti più affezionati.

I templi e i santuari dedicati alle divinità malvagie, tra cui Beshaba, Malar, Shar e Talona a volte sono "sconvenienti" da nominare nell'alta società di Westgate, in base alla situazione del momento, ma nessuno dubita che esistano. Tali templi annoverano almeno tanti fedeli quanti ne hanno i templi di superficie di Ilmater, Gond, Talos, Mask e Loviatar (il preferito di molti dei casati nobiliari in decadenza).

L'ultima novità nel campo degli intrattenimenti di Westgate è una compagnia di gladiatori chiamata il Pollice Verso, che è fuggita dall'Unther al momento della sua caduta e ha raggiunto la città disposta a pagare meglio per i suoi spettacoli sanguinari. La nuova arena del Pollice Verso, che abbraccia un ampio fondale di sabbia, è assai popolare tra i nobili, i mercanti, la gente comune e perfino tra gli schiavi, in quanto il Pollice promette la libertà e mille monete d'oro a chiunque riesca a sopravvivere per un anno nell'arena. Il Pollice Verso viene considerato un'attività che si preoccupa di offrire "combattimenti corretti", in cui nessuna delle fazioni che scende in campo dovrebbe essere massacrata.

STORIA REGIONALE

Gli umani iniziarono a colonizzare la Costa del Drago circa mille anni prima del Calendario delle Valli, emigrando dai reami del Chondath e del Golfo di Vilhon. Gli insediamenti di vario tipo sono sempre esistiti là dove ora sorgono le città e i paesi. Il più grande tra questi era Westgate, una città di umani governata con crudeltà dal grande drago Kisonraathiisar.

Nel -349 CV il mago Saldrinar dei Sette Incantesimi distrusse il drago e divenne il primo re umano di Westgate. Saldrinar e i suoi immediati successori avviarono la città sulla strada del successo e del potere, ma nel -286 CV Westgate cadde sotto il dominio di Orlak, il Re della Notte. Orlak era un potente vampiro che governò sulla città per oltre cento anni, finché il paladino avventuriero Gen Soleilon non lo sconfisse. Orlak morì, ma gli altri vampiri che lo servivano fuggirono nelle catacombe e scelsero un nuovo Re della Notte per dominare l'oscuro mondo sotterraneo della città. Man mano che i governanti di superficie di Westgate cambiavano, nel corso degli anni, così anche il titolo di Re della Notte si è tramandato di volta in volta fino ai giorni nostri.

Sempre più gente continuava a venire nelle terre lungo il Mare delle Stelle Cadute, e fondava nuove città e nuovi reami. Le Isole dei Pirati vennero occupate da tagliagole, fuorilegge e corsari privi di qualsiasi giuramento di fedeltà a un re. Nel 257 CV i pirati calarono su Westgate e spodestarono il re dando il via a circa duecento anni di dominio dei famigerati Re Pirati.

Mulsantir Illistine, un mercenario del Chondath, sconfisse l'ultimo dei Re Pirati di Westgate nel 429 CV. Mulsantir stesso venne spodestato nel 452 CV da un mago Shoon chiamato Myntharan il Magus. Il controllo di Westgate passò di mano in mano in continuazione, mentre le altre città della zona si sforzavano di crescere senza riuscirci. Il più famoso dei re di Westgate di questo periodo fu nientemeno che Iyachtu Xvim, il Figlio di Bane, che guidò un esercito di tiefling e demoni contro la città e la governò con pugno di ferro per oltre venti anni prima che il legittimo erede, Farnath Ilistar, lo scacciasse nel 734 CV.

Nelle Isole dei Pirati, piccoli gruppi di corsari infestarono il Mare Interno per molti anni, ma nessuno si fece mai notare fino alla venuta del primo grande capo pirata. Immurk iniziò la sua carriera nel 1164 CV. Saccheggiò temerariamente tutte le città della Costa del Drago e radunò una flotta di corsari di oltre dodici navi. Le spie di Immurk segnalavano i bottini più ricchi che transitavano in ogni porto principale del Mare delle Stelle Cadute e fomentavano disordini in tutta la regione. Immurk morì al comando del suo *Scorpione di Mare*, nel 1201 CV, mentre combatteva una nave da guerra Sembiana.

Il potere in aumento delle varie flotte di pirati costrinse i grandi reami del Mare Interno (il Cormyr, la Sembia, l'Impiltur e gli altri) a stringere un'alleanza temporanea nel 1209 CV. Le flotte unificate di questi paesi sbaragliarono i pirati nel corso di una grande battaglia navale che lasciò le Isole dei Pirati praticamente vuote per quasi un secolo.

La complicata successione dei re di Westgate ebbe termine col dominio di Verovan, l'ultimo re della città. Dopo la sua morte i nobili stabilirono che i tempi di Westgate sotto i vari monarchi non erano stati tempi felici, e decisero di porre a capo della città un signore eletto chiamato il Croamarkh. Nel 1353 CV la potente gilda di ladri chiamata le Maschere della Notte ascese al potere, diventando di fatto la vera padrona di Westgate, anche se non di nome. La gilda subì varie sconfitte per mano di alcuni avventurieri nel 1368 CV, ma si

è risollevata da queste cadute rapidamente. Al momento, le Maschere della Notte sono la potenza principale della Costa del Drago.

Nelle Isole dei Pirati, i corsari stanno lentamente ricostruendo le loro forze. Attorno all'Isoladrago si stanno radunando dozzine di fazioni piratesche, che ricominciano a depredare le navi commerciali del Mare Interno. Ma nessun grande condottiero si è fatto avanti fino alla venuta di un capitano chiamato Samagaer Silverblade nel 1364 CV, l'Anno dell'Onda.

Samagaer sembrava voler ripetere le gesta di Immurk, occupando il porto più grande dell'Isoladrago e radunando centinaia di navi sotto la sua bandiera. Ma nel 1368 CV Silverblade scomparve, appena in tempo per evitare le disastrose battaglie con le creature che vivono sott'acqua e che hanno coinvolto i pirati delle Isole e colpito anche i porti della Sembia. Alcuni dicono che gli aiutanti di Samagaer Silverblade, che ancora comandano metà della sua flotta originaria, prendano ordini da lui, ovunque si sia nascosto. Solo pochi di loro sanno che Samagaer Silverblade è anche l'uomo destinato a diventare il re della Sembia, il Corvo d'Argento. Il Corvo ha fatto lunga carriera come avventuriero, ma solo i suoi compagni più stretti sono a conoscenza che egli ha avuto assai più successo di quanto abbia mai ammesso, e che i Pirati delle Isole presto potrebbero essere condotti a combattere per la sua causa, quando egli giudicherà sia giunto il momento.

Trame ed eventi

Sono rari i giorni in cui la Costa del Drago non brulica di intrighi e di voci incontrollate. Le Maschere della Notte uccidono, intimidiscono, sabotano ed eliminano a loro piacimento in tutta la regione. I Coltelli di Fuoco, i membri di una gilda di assassini esiliati dal Cormyr, tramano per impadronirsi del trono ora tutelato dalla Reggente Alusair. E i mercanti della Sembia contrabbandano e complottano nei porti della regione, sperando di arricchirsi in fretta in quelle città dove le regole sono poche.

Principi della notte: Una serie di attacchi vampirici ha colpito i nobili e i mercanti più potenti di Westgate. La cerchia interna delle Maschere della Notte ha fatto un passo falso, e ora i ladri predatori sono diventati predatori di tutt'altro tipo. Il capo segreto dell'organizzazione è evidentemente un potente mago vampiro, sostenuto da un gruppo di vampiri servitori che possono colpire ovunque in città. I ranghi e le fila dell'organizzazione non osano protestare, e la gente della città non può fare nulla contro la potente e onnipresente gilda senza provocare un bagno di sangue di immani proporzioni.

il Golfo di Vilhon

Capitale: Nessuna
Popolazione: 5.505.840 (umani 95%, nani 2%, elfi 1%, lucertoloidi 1%)
Governo: Vari regni e città-stato indipendenti
Religioni: Eldath, Helm, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr
Importazioni: Metallo
Esportazioni: Cavalli, pesci, pietra, schiavi, vino
Allineamento: N, LN, LB

Questa regione condivide il suo nome con il corpo d'acqua chiamato il Golfo di Vilhon, una lunga propaggine meridionale del Mare delle Stelle Cadute. La regione comprende anche buona parte delle rive meridionali del Mare delle Stelle Cadute, dall'imboccatura del Golfo ad ovest, alle foci del Fiume Umido a nord e alle Pianure Dorate a sud. È una terra ricca e fertile divisa in città-stato e piccole nazioni sempre in competizione tra loro. Nonostante sia una terra turbolenta, il Vilhon rimane una regione vitale per Faerûn: funge da collegamento commerciale tra il Lago dei Vapori, lo Shaar e il resto del mondo grazie ai suoi porti sul Mare delle Stelle Cadute.

Grazie al suo clima umido e subtropicale, nel Golfo di Vilhon gli inverni raramente raggiungono temperature atte a formare ghiaccio, le nevicate sono rare, mentre sono frequenti le piogge torrenziali. La primavera arriva presto, e l'estate segue di lì a poco con temperature roventi e un'umidità soffocante. L'autunno porta un clima più mite e un'umidità inferiore, ma l'autunno del Golfo di Vilhon può essere caldo come la piena estate delle regioni del nord.

Le tre nazioni più importanti del Golfo sono il Chondath, Sespech e il Turmish. La regione è inoltre occupata da numerose città-stato indipendenti e autorità minori.

Vita e società

Molti saggi indicano il Golfo di Vilhon come la culla da cui gli umani sono partiti alla conquista e alla colonizzazione di tutto il Faerûn. Una scintilla di questo spirito avventuroso è ancora presente nel Golfo; molti degli abitanti locali abbandonano le loro terre in cerca di fortuna come mercenari. La gente del Golfo di Vilhon tende ad accogliere bene i visitatori, in quanto portano notizie e sono una potenziale fonte di commercio.

Gli incantatori devono cercare di non farsi troppo notare nel Golfo, in quanto qui i maghi hanno la reputazione di usare i loro poteri in modo capriccioso. La gente del Golfo ha poca pazienza per le dimostrazioni più eclatanti di magia, e ancor meno tolleranza per coloro che usano i loro incantesimi a cuor leggero.

Pur essendo una popolazione sofisticata ed evoluta, la gente del Golfo di Vilhon mostra un notevole rispetto per la natura circostante. Questo è in parte dovuto alla storia della regione, segnata da epidemie ed eruzioni vulcaniche, e in parte all'operato dell'Enclave di Smeraldo. Questa organizzazione druidica, fondata nel 374 CV e situata sull'isola di Ilighón all'imboccatura del Golfo di Vilhon, si sforza di mantenere lo sviluppo del progresso umano ad un passo che la natura sia in grado di sopportare.

Le caratteristiche geografiche qui sotto riportate includono solo quelle non comprese dai territori del Chondath, di Sespech o del Turmish (per queste nazioni, consultare le rispettive voci).

Caratteristiche geografiche principali

Il Golfo di Vilhon è la caratteristica dominante della regione, assieme alle isole e alle montagne circostanti. Questa profonda insenatura del Mare delle Stelle Cadute si estende da sudovest, presso gli Occhi di Silvanus, fino alle Montagne delle Ali e le Montagne dei Garofani. I suoi principali tributari sono il Torrente del Naga e il Fiume Nun.

Boschi Umidi: Questa vasta palude è spesso avvolta dalle nebbie e di tanto in tanto viene scelta come rifugio da quei banditi che assalgono le vie commerciali che partono da Assam e conducono a nord. La nebbia nasconde anche alcuni piccoli villaggi di lucertoloidi, di halfling e di altri umanoidi che non desiderano lasciarsi coinvolgere troppo nelle faccende del Vilhon.

Grande Erosione: Questo lago d'acqua limpida è il più grande della regione. Vari affluenti dalle Montagne dei Garofani e dalle Montagne delle Ali lo alimentano di acque fredde e pulite. Il Fiume Mantodinverno, invece, è il suo sbocco principale. Il lago è ricco di pesci e ospita anche un'enorme testuggine dragona che ha il suo covo nei pressi di Surkh.

Montagne dei Garofani: Queste montagne si innalzano dalle rive meridionali della Grande Erosione. Traggono il loro nome dall'ampia spaccatura che crea il Fiume Mantodinverno quando defluisce fuori dalla Grande Erosione. Numerose tribù di goblinoidi popolano questa regione aspra e desolata, ma per lo più passano il loro tempo combattendosi a vicenda. Un gigantesco felino infesta i picchi e le vallate delle Montagne dei Garofani, cibandosi dei goblin meno prudenti e dello sporadico cacciatore temerario che sale sulle montagne con l'intenzione di ucciderlo.

Occhi di Silvanus: Queste due isole sorvegliano l'accesso al Golfo di Vilhon. L'isola occidentale, Ilighón, ospita la sede dell'Enclave di Smeraldo. L'isola orientale, Crestadonda, è una giungla disabitata che brulica di animali selvaggi e di mostri.

Le isole fanno impazzire le bussole delle navi, costringendo i marinai a navigare ad occhio e a fil di piombo. Questa anomalia magnetica sembra essere completamente naturale. Entrambe le isole sono circondate da scogliere assai pericolose. L'unico passaggio sicuro tra le due isole è lo Stretto di Silvanus, che passa tra Ixinos e Crestadonda ad est e Ilighón ad ovest.

Pianure Scintillanti: Questa distesa di erba secca trae il suo nome dalle scintillanti ondate di calore che si levano dalla terra per buona parte dell'anno. Ospita le città umane di Assam, Lheshayl e Ormath. Ospita anche molte tribù di centauri e di wemic, tra le quali quella dei Diecizampe è la più conosciuta. La popolazione totale del territorio è di circa 423.000 abitanti.

LUOGHI IMPORTANTI

Queste città sono al momento indipendenti, anche se la loro situazione è destinata a cambiare.

Assam (Piccola città, 6.513): Assam è la città più a nord delle Pianure Scintillanti, anche se dista ancora diverse leghe dal margine settentrionale delle pianure. Sorge sulla riva sud del Fiume Umido, dove la strada proveniente da Ormath attraversa un ampio guado. È una città aperta, e in più di un senso: Assam è priva di mura, ed è governata in collaborazione dalle città-stato di Lheshayl e Ormath. Assam è una città di mercanti dedita al commercio. Carovane, carri e mandrie di animali circondano la città come un esercito in attesa.

Alcuni delegati provenienti da Lheshayl e da Ormath formano il consiglio governativo. L'attuale sindaco è Honlinar Tempest (Grr7 umano LN), un politico esperto che fa andare le cose per il verso giusto in tutta tranquillità. Honlinar governa al servizio di Lheshayl e di Ormath, e riesce a soddisfare i suoi padroni occupandosi rapidamente di ogni problema senza provocare interruzioni agli affari.

Hlondeth (Metropoli, 45.360; popolazione totale del territorio 453.600): Hlondeth, una città-stato indipendente cinta da mura che controlla la strada principale (la Holondar) ad ovest del Turmish, funge anche da porto in una comoda posizione direttamente davanti ad Arrabar, la capitale del Chondath. Hlondeth è un'affascinante e antica metropoli la cui architettura è dominata da simboli di serpenti e da un lucido marmo verde che viene scavato nelle Montagne Orsraun. Questa splendida pietra è il prodotto più famoso della città, e viene venduto sia in statue scolpite che in blocchi grezzi.

Hlondeth è stata chiamata la Città dei Serpenti fin dal 527 CV. La città era stata quasi invasa dai coboldi provenienti dalle Montagne Orsraun. Dopo una decade, i difensori di Hlondeth erano sul punto di cedere e tutto sembrava perduto finché un nobile della città, Shevron Extaminos, non uscì dalla sua residenza fortificata a capo di un vasto esercito di serpenti. Il contrattacco di Shevron infranse l'assedio e mise in fuga i coboldi. Shevron venne ucciso in combattimento e ricevette una sepoltura da eroe.

Da allora la famiglia Extaminos ha sempre regnato su Hlondeth. Nemmeno la mescolanza del sangue della famiglia con quello degli yuan-ti ha indebolito il potere della dinastia. Hlondeth è attualmente governata da una yuan-ti mezzosangue, Dediana Extaminos (Str10 yuan-ti mezzosangue femmina LM). Dediana possiede la coda di un serpente ed è priva di gambe.

Dediana in apparenza governa con mano leggera, in quanto la città rimane ricca e mantiene buoni rapporti sia con il Chondath che con il Turmish, anche se Hlondeth in segreto difende gelosamente la propria indipendenza.

Lheshayl (Piccola città, 7.165): Questa città ai margini occidentali delle Pianure Scintillanti, alleva cavalli più numerosi e migliori di quelli di Ormath e Assam messi insieme. Lheshayl è retta dal Capo Entawanata (Grr5 umano CN), l'ultimo di una lunga stirpe di capi.

Nimpeth (Grande città, 12.375; popolazione totale del territorio 25.700): Nimpeth è famosa per i suoi vini (i suoi vigneti sono tra i migliori di tutto il Faerûn), i suoi mercenari e il suo commercio di schiavi. Il traffico fluviale che scende dal Torrente del Naga si ferma a Nimpeth prima di inoltrarsi nel Mare delle Stelle Cadute o di proseguire verso le altre città del Vilhon.

Ormath (Piccola città, 6.513): Delle tre città che sorgono nelle Pianure Scintillanti, Ormath è quella che più probabilmente scenderebbe in guerra al minimo segno di insulto. La città si mantiene al passo con il traffico sulla Follia dei Picchieri (la strada che conduce ad ovest da Hlondeth) e controlla l'incrocio tra la Follia dei Picchieri e la strada che va a nord. Ormath condivide il controllo di Assam con Lheshayl, e non chiederebbe altro che di averne il controllo completo. Tuttavia, è improbabile che Lheshayl tolleri qualsiasi mossa in questo senso.

L'attuale reggente di Ormath è Lord Quwen (Grr11 umano LN), un uomo gigantesco con un cuore da vero guerriero. Spesso si mette personalmente a capo delle pattuglie che escono dalla città per tenere le strade sgombre dai banditi. Lord Quwen ha iniziato a preoccuparsi dei rapporti che segnalano la presenza di lucertoloidi ostili nei Boschi Umidi.

Sapra (Grande paese, 3.226): Situata sull'isola di Ilighôn, Sapra è diventata un rifugio per coloro che hanno la necessità di sfuggire ai maghi. I druidi dell'Enclave di Smeraldo hanno concesso alla città uno spazio fisso di terra e non permettono la minima espansione, quindi le condizioni di vita sono molto affollate. Un consiglio temporaneo di sei anziani governa la città, incontrandosi due volte al mese o quando ce n'è bisogno. L'attuale capo del consiglio è il Sindaco Thomas Flagcairn (Esp4 umano NB), il fabbro della città.

Surkh (Piccola città, 9.770): Tutti gli abitanti di questa città sulle rive settentrionali della Grande Erosione sono lucertoloidi. Questi conducono una vita isolata, anche se mantengono rapporti cordiali con l'Enclave di Smeraldo, Nimpeth e Lheshayl. Vanno a pesca sulla Grande Erosione e raramente si avventurano nei vicini territori umani. Nulla li minaccia all'interno del loro isolamento, tranne un'antica testuggine dragona che vive nelle profondità del lago. Molti considerano la morte tra le fauci della creatura un onore, anche se non è un onore che cercano attivamente.

Nonostante l'isolazionismo di Surkh, la gente del Vilhon teme la città, in quanto è risaputo che ogni umanoide giudicato colpevole di un grave crimine viene messo a morte e poi servito come pietanza a Re Griss'tok (Bbr9 lucertoloide CN) che governa la città. Il re riceve di rado visitatori, in quanto parla solo il Draconico. Il combattimento tra gladiatori è piuttosto popolare a Surkh, e quanti sono pronti a rischiare di essere sbranati se perdono, possono guadagnare molto più denaro qui che a Reth (vedi la relativa voce del "Chondath", più sotto).

STORIA REGIONALE

L'insediamento più antico nel Vilhon di cui si hanno testimonianze scritte è la città di Alaghón, che ora è la capitale del Turmish. Attorno al -37 CV, Alaghón era già un porto fiorente. Il successo di Alaghón segnò l'inizio dell'ascesa del commercio e della ricchezza in tutto il Vilhon, il che diede il via a una miriade di città-stato in guerra tra loro, ognuna intenzionata a controllare più territorio e commercio possibile.

Alcune migrazioni provenienti dal Vilhon fondarono la nazione moderna della Sembia e reclamarono il Vast dopo la caduta del regno nanico di laggiù. Le rivalità commerciali e l'espansionismo all'interno del Vilhon portarono ulteriori guerre quando i potenti stati del Chondath e del Turmish entrarono in lotta tra loro e contro le città-stato più piccole che erano nate attorno a loro. Il continuo mutare delle alleanze e le lotte intestine mantennero sempre i due grandi stati in stallo. Le città indipendenti del Vilhon caddero sotto il controllo del Turmish o del Chondath, ma nella maggior parte dei casi, col passare del tempo tornarono ad essere libere.

Il Vilhon è stato colpito da numerose epidemie nel corso dei secoli, a causa del suo clima caldo, dei suoi frenetici commerci e delle sue città sovraffollate. Anche l'abuso della magia ha generato ulteriori malattie. La prima grande epidemia colpì la regione nel 75 CV, l'Anno della Morte Soffocante. Metà della popolazione umana del Vilhon venne uccisa, e l'epidemia devastò numerose città. Un'epidemia ancor più tristemente famosa colpì la zona nel 902 CV, quando la nazione del Chondath, al tempo assai potente, era giunta al suo quinto anno di guerra civile. I maghi delle città di Arrabar e Hlath, intenzionati a porre fine alla guerra, scatenarono un'antica magia necromàntica che uccise i due terzi della popolazione nella vallata del Fiume Nun e scatenò il panico in tutto il Vilhon. La Guerra Pestilenziale rinforzò il disprezzo dei maghi in tutta la regione e servì al Sespech per conquistare la sua indipendenza, staccandosi dal Chondath.

Il Vilhon oggi è una terra di commercio e di intrighi. Le città-stato indipendenti tengono d'occhio i loro vicini più grandi e potenti; i grandi stati si tengono d'occhio a vicenda; e tutti tengono d'occhio gli elfi e l'Enclave di Smeraldo.

chondath

Capitale: Arrabar
Popolazione: 1.982.880 (umani 96%, elfi 2%, nani 1%)
Governo: Confederazione di città-stato
Religioni: Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen
Importazioni: Metallo
Esportazioni: Legname, mercenari, sale, spezie
Allineamento: N, LN, NM

Ad osservare il Chondath oggi, un insieme di città-stato alleate e raggruppate sulle rive meridionali del Mare delle Stelle Cadute, si sten-

ta a credere che questa sia la stessa nazione che ha prodotto i mercanti che hanno fondato la nazione-potentato della Sembia. Molte altre città del Vilhon erano un tempo parte del suo impero o soffrivano sotto il giogo dei suoi eserciti crudeli. Ora il Chondath è una terra oscurata dalla sua stessa caduta, dalle ambizioni deviate dei suoi regnanti e dai nemici che la circondano.

Il commercio mantiene un flusso regolare di gente che va e che viene dal Chondath fin da molto lontano, e ispira una maggior tolleranza nei confronti dei diversi modi di fare degli stranieri, maggiore anche di quella che gli stessi stranieri si aspettano.

VITA E SOCIETÀ

Gli abitanti del Chondath in genere sono individui magri, dalla pelle scura e dai capelli castani che possono variare dal quasi biondo al quasi nero. I loro occhi sono verdi o castani. Gli elfi e i mezzelfi vengono tollerati ma non sono ben visti, e i non umani in generale sono delle minoranze silenziose e tranquille.

Molti trascorrono le loro vite coinvolti in mille intrighi, manipolazioni e commerci in terre lontane (o comunque in investimenti commerciali condotti da altri). Gli abitanti del Chondath si sforzano di controllare perfettamente le loro voci, le loro espressioni e il loro modo di fare per tentare di manifestare solo le impressioni che intendono trasmettere.

Agli abitanti del Chondath non piacciono i maghi e gli usi più diretti della magia. Sono convinti che Arrabar nasconda ancora magie letali, in grado di scatenare una nuova epidemia, che attendono di essere usate dal prossimo lunatico di turno. Hanno un animo combattivo, e partecipano a battute di caccia fin da piccoli. Si vestono seguendo varie mode provenienti da tutto il Faerûn, anche se le armature e i copricapi in pelle sono i più usati a causa del clima caldo e umido.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Il Chondath comprende il territorio delimitato dal Bosco di Nun a nordest al Torrente del Naga ad ovest e dal Fiume Arran a sud, anche se il suo controllo politico sull'area è incerto.

Bosco di Chondal: Il Bosco di Chondal è una grande foresta che si estende nel Chondath meridionale. Il fatto che continui ad estendersi, soprattutto al nord, è una rarità. La foresta è abitata da satiri e centauri, oltre che da varie creature vegetali come i cumuli striscianti e i tendriculos. Il vischio e le altre piante parassita sono comuni, come anche i funghi e le spore di tutti i tipi. I druidi che vivono nel cuore del Bosco di Chondal sono dervisci collerici e selvaggi, pronti ad attaccare allo stesso modo sia i paladini che gli orchi al fine di proteggere i boschi.

Il Bosco di Chondal è la patria anche di una considerevole nazione elfica. Si tratta di elfi selvaggi che non si sono mai uniti alla Ritirata, e che ancora oggi rimangono nascosti nelle profondità della foresta, pronti a respingere l'avanzata degli umani. Qui vivono anche i misteriosi halfling degli spiriti, un clan di nomadi barbarici che si nasconde a sua volta nel fitto della foresta.

LUOGHI IMPORTANTI

Le città del Chondath sono i suoi principali luoghi d'interesse oggi.

Arrabar (Metropoli, 61.012): Arrabar è una città antica ed estesa, la capitale di un impero che è andato progressivamente riducendosi. Nonostante sia molto vecchia, è una città pulita e ben tenuta. È abitata da pescatori, mercanti, artigiani e mercenari. Tra questi vanno calcolate anche quelle compagnie di mercenari che scelgono la città come luogo per riposare tra un incarico e l'altro e i membri degli eserciti privati assegnati di stanza alla capitale.

Arrabar segna il confine occidentale della cosiddetta Strada di Smeraldo, la via che corre lungo il Chondath e che termina a Hlath. Anche la Strada Dorata proveniente dal sud termina qui. Queste due strade e la posizione di Arrabar sul Golfo di Vilhon ne fanno una fortunata città commerciale che aiuta il Chondath a riempire i suoi forzieri del tesoro.

L'edificio più lussuoso della città è il Generon, il palazzo del Lord di Arrabar e di tutto il Chondath, Eles Wianar (Mag13/Acm1 umano NM). Si tratta di una cupola sontuosa risplendente d'oro e d'argento, circondata dagli alloggi e dalle roccaforti dell'esercito personale di Wianar. Lungo le pareti esterne della città sorgono vari palazzi nobiliari, ognuno dotato del suo esercito privato. Arrabar raccoglie abbastanza potenza militare da poter seminare il caos ovunque desideri. Anche se i popolani di Arrabar vedono di cattivo occhio i maghi, come tutto il resto della gente del Vilhon, Eles Wianar la pensa diversamente, e ha concesso ai Maghi Rossi di Thay il permesso di aprire un'enclave.

Hlath (Grande città, 23.969): Lord Darvis Shennelm (Grr14 umano CN) governa su questo frenetico porto di mare. La principale merce d'esportazione è il legname ricavato dal vicino Bosco di Nun, un'attività che l'Enclave di Smeraldo osserva molto da vicino. Hlath è impegnata in una piccola guerra commerciale contro Iljak per il controllo delle merci provenienti dalla Vecchia Strada. I mercenari e gli avventurieri trovano sempre lavoro quaggiù, come scorta per difendere le carovane (o per attaccarle).

Iljak (Grande città, 17.432): Questo porto centrale è stato completamente distrutto da un incendio trent'anni fa, nel corso di una violenta guerra commerciale. La città, ora protetta da una nuova cinta muraria, non ha nessuna intenzione di essere colta impreparata una seconda volta.

Le attività principali di Iljak sono la pesca e l'agricoltura. I suoi campi producono un tipo di grano che viene distribuito in tutto il Chondath. La città è retta dal Governatore Anton Yinoran (Grr13 umano NM), che esercita un dominio tollerabile per gli standard del Chondath. Molti credono che sia un burattino comandato da Arrabar, ma il Governatore nega ogni accusa.

Reth (Metropoli, 63.191): Reth è posizionata ai confini settentrionali della costa del Chondath. Ha ottenuto l'indipendenza dal Chondath nel corso della Guerra Pestilenziale e oggi cerca di avere a che fare il meno possibile con quella nazione. Reth, un tempo famosa come centro d'addestramento per gladiatori, ancora oggi tiene dei giochi circensi due volte ogni decade nella sua grande arena. Molti dei gladiatori sono liberi avventurieri che partecipano ai giochi in cerca di fama e ricchezza, e molti di loro la trovano.

Le attività di Reth comprendono la pesca, le cave e il commercio di legname. Quest'ultimo ha provocato qualche tensione tra Reth e l'Enclave di Smeraldo, e la città va lentamente abbandonando l'industria del legname. La fonte principale del legname, il Bosco di Nun, comincia a farsi distante, e il commercio non rende abbastanza da dover rischiare l'ira dei druidi.

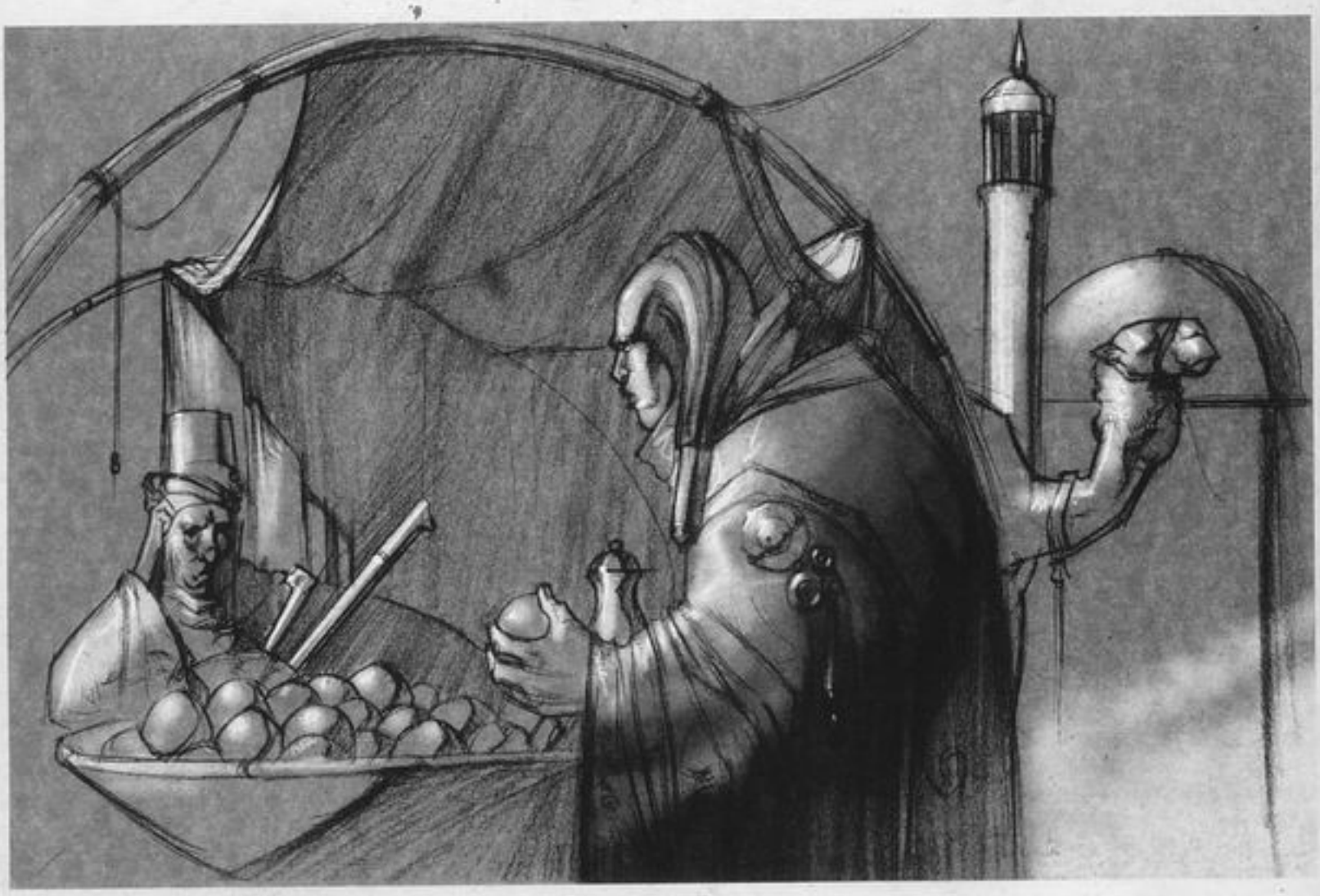
Reth è governata da un sindaco liberamente eletto che si occupa delle necessità dei liberi cittadini. Il vero potere, tuttavia, risiede nelle mani dei Sette Senatori, degli autocrati che comandano ognuno su un aspetto specifico del governo. Nel frattempo, gli Zhentarim hanno iniziato ad allacciare contatti con i rappresentanti cittadini, tentando di assicurarsi un punto d'appoggio da cui arrivare al Chessenta, sia politicamente che attraverso il Tempio degli Occhi Oscuri fedele a Bane.

Shamph (Metropoli, 32.685): Conosciuta anche come la Città Crocevia per la sua posizione nei pressi della Strada di Smeraldo e della Vecchia Strada che conduce a sud, Shamph è una città prosperosa che trae grossi benefici dalla guerra tra Iljak e Hlath. I mercanti che provengono dal sud vendono in tutta fretta la loro merce a Shamph pur di non dover entrare nella zona di guerra. I mercanti di Shamph di solito rivendono quella merce ai migliori offerenti. Il Sindaco Tian Redown (Ldr11 umano LN) non ha alcuna intenzione di mettere fine alla situazione, e anzi fa tutto quello che può per assicurarsi che la guerra continui.

STORIA REGIONALE

Lungo il Golfo di Vilhon, la popolazione è talmente numerosa che nemmeno i prodigiosi raccolti locali sono sufficienti a sfamarla. Come risultato, il Vilhon è stato il teatro di molte guerre, nonché il campo di battaglia di mercenari e mercanti che cercavano le loro fortune altrove. Il Chondath venne creato nel 144 CV dall'influenza crescente di Arrabar, i cui signori costruirono la via commerciale della Strada di Smeraldo fino a Shamph e in seguito fino a Hlath.

Questa strada permise ad Arrabar di radunare le città e i territori circostanti sotto il suo dominio. Cinquecento anni fa, il Chondath era uno degli imperi commerciali più potenti di Faerûn, e si stava espandendo in ciò che oggi è diventata la Sembia. La grandezza del Chondath venne annientata sul campo di battaglia. Prima scoppiò una breve guerra in cui il Chondath venne sconfitto con incredibile faci-



Bazar nel Vilhon

Illustrazione di Carlo Arellano

lità dagli elfi di Cormanthor, che costrinsero il paese a rinunciare alle foreste settentrionali e al loro ricco legname. Subito dopo questa sconfitta venne la famigerata Guerra Pestilenziale, una lotta tra le ricche città costiere di Arrabar, Hlath e Reth. La guerra ebbe fine con la Battaglia dei Campi di Nun nel 902 CV con il massacro dei migliori guerrieri del Chondath e il diffondersi di un'epidemia magica. La nazione venne frammentata in varie città indipendenti separate, che ancora oggi guardano con sospetto gli stranieri portatori di malattie e ogni tipo di magia diretta.

Il Chondath consiste ora in una striscia costiera di città-stato che dà le spalle alle terre selvagge del Bosco di Chondal infestato dai mostri. La costa orientale del Fiume Nun è una terra senza legge in cui le schermaglie tra mercenari non finiscono mai, e i lupi e i leucrotta depredano le fattorie meno sorvegliate e si cibano dei morti che non sono stati sepolti. In teoria, lo Splendente Lord di Arrabar domina su tutte le terre tra i fiumi Arran e Nun, ma le città di Orbrech e Timindar e i quaranta e passa insediamenti circostanti sono caduti in rovina o nelle mani di lord-avventurieri indipendenti. Questi signorotti si guadagnano da vivere duramente cacciando, commerciando e conducendo razzie, e sputano sui decreti che arrivano dalla "Splendente Arrabar".

Eles Wianar desidera riportare il Chondath alla gloria di un tempo, e molti dei suoi compatrioti la pensano come lui, anche se non provano alcuna simpatia per Wianar. Questi, un calcolatore freddo e spietato dotato di una sua rete di spie in tutto il Golfo di Vilhon, non fa nulla per fermare gli intrighi che i nobili intessono gli uni contro gli altri, e li lascia perfino guerreggiare *al di fuori* di Arrabar come preferiscono (e finché possono permetterselo). Sa che simili attività tengono impegnati i nobili a combattersi l'un l'altro e servono a mascherare meglio le sue azioni contro gli altri paesi e le città indipendenti del Chondath.

Trame ed eventi

Nell'attuale stato di declino del Chondath, gli avventurieri più forti possono rapidamente farsi un nome liberando una porzione di territorio e reclamandola per loro.

Combustione esterna: Nel Bosco di Chondal, alcuni esploratori hanno trovato delle antiche torri di pietra in rovina le cui fondamenta sono piene di monete d'oro. Il tesoro è protetto da strane magie prive di controllo che fanno impazzire i maghi e fanno bruciare gli altri individui come se fossero torce. Eles Wianar ha lanciato un appello a quegli avventurieri "pronti ad affrontare alcuni pericoli minori" che facciano rapporto a lui ad Arrabar.

Alcuni abitanti del Chondath credono che le voci riguardo al tesoro siano false, e che il lord stia reclutando gli avventurieri migliori per qualche altro scopo. Altri pensano che le rovine contengano un potente mostro incantatore di qualche tipo, o perfino una banda di avventurieri di cui il lord vuole sbarazzarsi, ma che in realtà il tesoro non esista. Qualunque sia la verità, molti avventurieri stanno giungendo ad Arrabar e Wianar sta stringendo molti accordi privati con loro prima che ripartano.

sespech

Capitale: Ormpetarr
Popolazione: 952.560 (umani 96%, nani 2%, elfi 1%)
Governo: Baronia feudale con un barone eletto
Religioni: Eldath, Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen
Importazioni: Metallo
Esportazioni: Cavalli, mercenari, sale
Allineamento: LB, NB, N

Sespech è una baronia situata ai margini sud occidentali del Golfo di Vilhon. Un tempo faceva parte del Chondath, mentre ora conserva la sua indipendenza facendo uso del suo potere navale e della diplomazia.

Il Barone Aldorn Thuragar (Grr12 umano LN), a volte conosciuto come lo Schiaccianemici, governa su Sespech. Un tempo Thuragar era un coraggioso avventuriero, e ora fa uso di vari membri del suo vecchio gruppo, la Banda di Ferro, per ottenere un aiuto nel governare la città.

Vita e società

La gente di Sespech è alta e di carnagione olivastra, proprio come gli abitanti del Chondath ad est. Alcuni portano una corta barbetta, ma la maggior parte preferisce radersi il viso. I guerrieri di Sespech sono abili cavalcatori, e la loro cavalleria è seconda solo a quella di Lheshayl. A causa della minaccia sempre incombente del Chondath,

tutti i giovani maschi di Sespech devono prestare servizio nell'esercito per almeno sei anni e possono essere richiamati in qualsiasi momento. Sespech ha bisogno di tutti i soldati che sono in grado di prestare servizio.

La magia è vista a Sespech con ancora più sospetto che in tutto il resto del Golfo di Vilhon. Chiunque faccia uso di magia per nuocere a qualcun altro può solo aspettarsi una rapida esecuzione.

Il governo aperto è sempre stato importante per Sespech. Due volte al mese, le città di Sespech tengono una riunione comune per discutere dei recenti sviluppi politici e delle altre questioni di interesse pubblico. Un ministro inviato dalla corte del Barone Thuragar presiede a ogni incontro. Nei casi più rari, Thuragar stesso interviene.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Sespech si estende dal Fiume Arran a est fino al Torrente del Naga a ovest e fino alle Pianure Dorate a sud.

Lago del Naga: Numerose naga acquatiche vivono sulle rive meridionali di questo profondo lago. Stando a un vecchio accordo, le naga si limitano a rimanere sulle rive meridionali del fiume e gli umani su quelle settentrionali. Una serie di boe galleggianti sommerse su cui sono stati lanciati incantesimi *fiamma perenne* segna il confine. Molte naga nate nel lago risalgono il Torrente del Naga per nidificare nelle profondità del Bosco di Chondal.

Pianure Dorate: Queste terre fertili, chiamate così per l'erba alta dorata che le ricopre, si estendono per tutta l'area tra il Torrente del Naga e il Fiume Arran.

LUOGHI IMPORTANTI

Sespech sorge tra due grandi foreste, il Bosco di Chondal e il Bosco dell'Inverno, e tra due grandi fiumi, l'Arran e il Torrente del Naga. La popolazione vive lungo le rive settentrionali del Lago del Naga.

Elbulder (Grande città, 12.701): La Vecchia Strada che parte da Torsch e conduce verso nord porta un flusso costante di commercio e di viaggiatori a Elbulder. Gli spiriti avventurosi che seguono la strada attraverso il Bosco di Chondal scoprono che la città è un accogliente posto in cui riposare, anche se i cittadini rimangono assai poco impressionati dai racconti di incontri con elfi selvaggi o mostri silvani.

L'attuale sindaco di Elbulder è Gavilon Jostins (Mag16 umano NB), un avventuriero a riposo che ottenne il comando della città quando il Barone Schiaccianemici ottenne il governo di Sespech. Poco dopo che Gavilon ottenne il controllo di Elbulder, le truppe del Chondath attaccarono la città con l'ordine di impadronirsene. Gavilon respinse i soldati facendo uso di incantesimi *palla di fuoco* e *fulmine*, e i cittadini di Elbulder dovettero ammettere che a volte avere un mago a portata di mano può essere utile.

Forte Arran: Questo avamposto controlla la strada che si dirige a sud, verso il cuore di Sespech, e mantiene una vigile sorveglianza sulle attività del Chondath. Se dovesse scoppiare una guerra, Forte Arran sarebbe il teatro della prima battaglia. La guarnigione del forte ha l'ordine di ritardare i soldati del Chondath quel che basta per far partire messaggeri verso Mimph, Elbulder e Ormpetarr. Prestare servizio a Forte Arran viene considerato un grande onore.

Il Generale Marcius Stonehall (Grr11 nano LB) comanda la guarnigione e i suoi mille soldati. Marcius ha prestato servizio assieme al Barone Thuragar e al Lord-Sindaco Gavilon di Elbulder ai tempi dei loro giorni come avventurieri, ma nessuno dei tre parla mai in pubblico delle avventure del gruppo.

Mimph (Metropoli, 27.518): Mimph dista solo pochi chilometri via mare da Arrabar, e per entrambe le città lo spazio che le separa è fin troppo poco. I mercanti di solito conducono i loro affari in una città o nell'altra. Di tanto in tanto, le navi di Arrabar abbordano i vascelli destinati a Mimph e ne confiscano il carico. Questi atti di pirateria hanno spinto il Barone Thuragar a creare la sua flotta personale e a scegliere Mimph come base navale.

Anche se non esiste una strada che collega Mimph al resto del Sespech, la città riceve un discreto traffico di commercio via terra, specialmente da quei mercanti che non si fidano del Chondath. Le carovane lasciano la Vecchia Strada a Ormpetarr e viaggiano attraverso la campagna, oppure trasferiscono i loro carichi a bordo di alcune chiatte che risalgono il Torrente del Naga e raggiungono il Golfo.

L'attuale capo supremo di Mimph è l'Ammiraglia Kalisa Tauno (Rgr14 di Lurue mezzelfa della luna NB), una dei pochi ufficiali di comando a Sespech che non sia un vecchio compagno d'avventure di Thuragar. La gran sacerdotessa della nuova chiesa della città è Marasa Ferrentio (Chr16 di Helm umana LN), che un tempo era la chierica della Banda di Ferro.

Ormpetarr (Metropoli, 55.037): La capitale del Sespech ospita la residenza del Barone Thuragar Schiaccianemici in persona, oltre che al grosso dell'esercito della nazione. È un'antica metropoli a cinta di mura sulle rive orientali del Lago del Naga, e le sue attività princi-

Gaulauntyr "Linguagloriosa"

Il drago di rame Gaulauntyr era un tempo una ladra poco nota ma estremamente abile che rubava cibo e gemme nei dintorni di Waterdeep. Di recente è fuggita dopo una spettacolare battaglia notturna al di sopra della Città degli Splendori che ha coinvolto due dracolich ostili, alcuni maghi appartenenti sia all'Ordine Vigile che al Culto del Drago (i suoi veri aggressori) e una squadra di guardie cittadine a cavallo di grifoni frettolosamente messe assieme.

Gli agenti del Culto del Drago a Waterdeep e a Luskan avevano scoperto la vera portata della attività della Ladra Drago mettendo assieme le notizie di quelle che, inizialmente sembravano le imprese di diversi dragoni minori o di maghi che facevano uso di travestimenti magici per sembrare dei draghi. Quando intuirono che queste attività erano opera dello sfuggente drago conosciuto tra i maghi avventurieri con il nome di Linguagloriosa, organizzarono un piano per distruggerla o soggiogarla magicamente.

Gaulauntyr è fuggita dalla battaglia grazie alla sua velocità, alla fortuna, a un ripetuto numero di acrobazie e all'intervento dei difensori di Waterdeep. Ferita e inseguita, ha abbandonato il suo rifugio sulla minuscola Roccia di Alsapir (al largo della Costa della Spada, nei pressi del Monte Sar) e i suoi territori di caccia tradizionali lungo la costa, da Baldur's Gate a Luskan. Gaulauntyr è solitaria di natura e ha spesso trasferito il suo dominio e il suo rifugio pur di non dover incontrare altri draghi, preferendo condurre una vita di furti tra le città degli umani piuttosto che sonnecchiare in una caverna.

Questo drago adulto maturo ora ha scelto come suo nuovo rifugio un maniero diroccato nei boschi a sudest di Arrabar, nei margini più intricati del Chondath. Passa i suoi giorni a osservare i movimenti degli umani lungo il Golfo di Vilhon, studiando nuovi modi per rubare gemme e cibo (specialmente formaggi esotici, di cui è ghiotta).

Gaulauntyr, estremamente intelligente e prudente, cela la sua vera forma facendo uso di illusioni. A volte si nasconde nelle radure della foresta, tra le rovine o nei magazzini abbandonati, sulle cime dei tetti o con il favore delle tenebre. È una consumata imitatrice della voce umana, e ha anche una buona conoscenza delle differenze tra la cultura umana e quella draconica. Questo le permette di anticipare le mosse di molti dei suoi avversari, in modo da disporre di almeno una via di fuga, un piano per scomparire o un modo per camuffarsi, e vari piani alternativi se il principale dovesse fallire.

Il soprannome di Gaulauntyr deriva dalla sua abitudine di liberare incantesimi di contatto facendo uso della sua lunghissima lingua. Molti draghi e molte vittime dei suoi furti la cercano per recuperare le loro proprietà, ma se si eccettua il Culto del Drago (che sembra ignorare l'ubicazione del suo nuovo rifugio), Linguagloriosa non ha nemici forti o tenaci. Ha preso di recente l'abitudine di derubare sempre più spesso gli avventurieri stanchi o feriti che si accampano in quelle fortezze che ritengono sicure.

Illustrazione di Carlo Arellano

pali sono il commercio, l'addestramento di cavalli, la pesca e l'agricoltura. Ormpetarr smista tutto il commercio proveniente da Innarlith che attraversa la Strada Dorata, e funge anche da centro bancario.

La città è tutt'altro che pacifica. I banditi razziano le carovane in transito, il barone deve evitare ripetuti tentativi di assassinio, e la gilda di ladri cittadina effettua incursioni sanguinarie nei negozi e per le strade. L'attuale maestro di gilda dei ladri, Haskar Corintis (Ldr15/Ass2/Gld2 umano LM) è a capo dei disordini. Disprezza il barone per aver riportato la legge e l'ordine in città. Il Chondath finanzia le attività di Haskar, ma il maestro di gilda rimarrebbe un nemico giurato del padrone anche se non ricevesse pagamenti da un potentato straniero.

Storia regionale

I sovrani del Chondath inviarono alcuni coloni nella terra che sarebbe diventata il Sespech attorno al 150 CV al fine di assicurarsi rifornimenti di cavalli per il proprio esercito. Il commercio fiorente dal sud aiutò i coloni a prosperare rapidamente, e Sespech iniziò a prosperare assieme al Chondath per decenni. Sespech dichiarò la sua indipendenza dal Chondath nel corso della Guerra Pestilenziale, e da allora è stato governato da un susseguirsi di ribelli, forze d'occupazione e avventurieri.

Il Barone Thuragar è salito al potere dopo che una misteriosa serie di delitti ha convinto il barone precedente a cercare maggior sicurezza presso la corte del Lord del Chondath ad Arrabar. Thuragar ha dato al suo popolo stabilità rimuovendo gli opportunisti dalle posizioni di comando e sostituendoli con amici fidati. Sespech al momento gode di tasse moderate e di una giustizia rigida ma umana.

Thuragar ha usato la sua popolarità per istituire un programma di arruolamento che garantisce al paese una forma di autodifesa sufficiente. I soldati di Sespech, sia di leva che professionisti, portano delle piume purpuree sui loro elmi per simboleggiare la loro fedeltà.

Il barone ha anche avviato la costruzione di varie navi. Ha stretto un'alleanza commerciale con alcuni mercanti provenienti da Hlondeth, ma quest'alleanza potrebbe funzionare anche troppo bene. L'ambasciatore di Hlondeth è Dmetiro Extaminos, figlio della malvagia sovrana di quella città. Dmetiro sta corteggiando la figlia del barone, Glisena. Né Thuragar né Glisena desiderano il matrimonio, ma Sespech non può permettersi di offendere Hlondeth.

Trame ed eventi

Il Sespech è infestato da spie al servizio degli altri poteri del Vilhon, da malvagi principi mercanti e da mostri provenienti dalle foreste vicine.

Barone per un giorno: Un ufficiale calmo e sicuro di sé contatta i PG e illustra a uno di loro l'offerta di diventare "barone per un giorno". Al personaggio viene offerto il compito di impersonare magicamente il barone per un breve periodo di tempo. Al personaggio può essere richiesto di fare visita a Elbulder, di ispezionare la flotta a Mimph o di presiedere a una celebrazione a Ormpetarr.

Un sosia può essere necessario per molti motivi. Forse il barone è in procinto di partire per alcuni negoziati che devono rimanere segreti, o forse ha bisogno di depistare un paio di assassini di troppo. I compagni del personaggio possono seguirlo camuffati come guardie di scorta o membri della corte del barone. L'incarico è pericoloso, ma la paga è assai buona (500-1.000 mo per personaggio). Se attaccati, i personaggi dovranno uccidere i loro aggressori se necessario, ma catturarli se possibile. Catturarli vivi garantirà ai PG una ricompensa supplementare.

Turmish

Capitale: Alaghón
Popolazione: 1.693.440 (umani 78%, nani 9%, halfling 5%, elfi 3%, gnomi 2%, mezzelfi 1%, mezzorchi 1%)
Governo: Repubblica
Religioni: Chauntea, Eldath, Helm, Lliira, Loviatar, Nobanion, Silvanus, Selûne, Tempus, Tyr
Importazioni: Beni di lusso, metalli
Esportazioni: Grano, legname, mercenari, sale, vetro
Allineamento: N, LN, LB

Il Turmish si estende a nordovest del Golfo di Vilhon. È una terra agricola ricca e fertile, fatta di molti villaggi e poche città, pacifiche, raffinate e ben governate. I paesaggi del Turmish mostrano distese di campi divisi da siepi o da lunghe file di alberi, con ampi spazi riservati alle creature selvagge. Le montagne ad ovest ospitano orchi, coboldi e altri mostri, ma pochi effettuano razzie nel Turmish grazie ad alcune bande di mercenari ben organizzate che pattugliano la regione come milizie locali.

Gli abitanti del Turmish hanno un'ottima fama di mercanti corretti, e sono i benvenuti in tutto il Mare Interno. La regione è estremamente popolare presso gli avventurieri, nonostante i mostri siano sporadici. I tesori sepolti abbondano (almeno stando a quanto raccontano le storie dei bardi), e la terra offre numerose rovine e regioni selvagge da esplorare.

Vita e società

La gente del Turmish è alta, dalla pelle scura e di bell'aspetto. I commercianti portano lunghe barbe dalla punta accuratamente squadrata. La frase "quadrato come una barba Turmian" indica qualcosa di ben fatto e di meticoloso.

Oltre alle sue fattorie, il Turmish è noto per le sue armature decorate e finemente lavorate. Le corazze vengono decorate con incisioni, rilievi, curve eleganti e un misto di stili umani ed elfici. A volte per un guerriero Turmian è difficile decidere cosa sia più importante, se l'armatura o la sua barba.

I Turmian hanno modi assai particolari, che vanno dall'insolito al bizzarro. Tra le usanze più famose vige quella del piatto dell'ospite. Chiunque visiti una casa Turmian, anche se per questioni d'affari, deve portare un piatto di cibo raffinato. Un piatto di lumache contenute in un vaso ricavato da un teschio è la scelta più apprezzata.

Caratteristiche geografiche principali

Le Montagne Orsraun segnano i confini occidentali del Turmish. Le Montagne Aphrunn segnano i limiti meridionali e il Mare delle Stelle Cadute quello settentrionale.

Montagne Aphrunn: Queste montagne da sempre hanno svolto la funzione di una muraglia di pietra tra il Turmish e le città-stato e i paesi che sono sorti sulle rive del Golfo. I viandanti conoscono bene il Monte Kolimnis, chiamato anche Fumoeterno per la sua attività vulcanica. Oltre un decennio fa, la montagna minacciò di distruggere la città di Gildenglade, ma l'eruzione si placò prima di causare danni seri.

Montagne dell'Alaoreum: I picchi più a settentrione delle Montagne Orsraun sorgono accanto alla Foresta Gulthmere. Il Passo dell'Albero Caduto li separa dal resto delle Orsraun. La catena comprende Monte Andrus, un vulcano semiattivo sacro agli adoratori di Talos che sembrano essere in combutta con una creatura o una comunità malvagia che vive nel cuore del vulcano stesso. Le Alaoreum ospitano anche la Forgia Ironfang una grande fortezza nanica che produce gemme, oro e ferro di gran qualità. La Forgia Ironfang produce buona parte del ferro utilizzato in tutto il Turmish.

Montagne Orsraun: La catena montuosa più grande e più alta a sud del Dorso del Mondo è un rifugio ben noto per tutte le creature malvagie, tra cui i coboldi, gli orchi, i goblinoidi e i draghi rossi. È una zona selvaggia, lontana dalle terre civilizzate del Turmish.

Luoghi importanti

Il Turmish è disseminato di centinaia di comunità agricole troppo piccole per comparire sulle mappe, tutte collegate tra loro da piccoli sentieri di campagna talmente contorti che farebbero impazzire qualsiasi invasore. Le sue poche grandi città sono i gioielli della nazione.

Alaghón (Metropoli, 88.704): La capitale del Turmish è costruita quasi interamente in pietra. Un grande incendio nel 352 CV devastò la città, e da allora le leggi impongono che tutte le nuove costruzioni siano erette in pietra o in mattoni. Gli edifici più vecchi sono stati ampliati e rimodernati più volte, e dietro alle pareti di facciata racchiudono diversi strati di mura. Questo metodo di costruzione ha creato migliaia di cunicoli e nascondigli sparsi per tutta la città. Le partite di nascondino sono popolarissime tra i bambini di Alaghón.

Un consiglio liberamente eletto governa l'antica capitale del Turmish. Ogni cittadino, indipendentemente dalla sua razza e dalla sua classe sociale, dispone di un singolo voto. Il portavoce viene scelto tra le fila di questo Libero Consiglio. I doveri del portavoce sono pochi, i più seri prevedono il mantenimento delle unità locali e mercenarie per la difesa dai pirati e dalle altre nazioni. Il resto della nazione è organizzato secondo strutture simili.

Gildenglade (Metropoli, 48.384): Questa città è la seconda città più grande del Turmish, e ospita nani, elfi e mezzelfi. La sua economia si basa sul taglio del legname, sull'intaglio del legno e sugli scavi minerari. Gli elfi governano la comunità e si occupano di tutti i rapporti con l'Enclave di Smeraldo. Gli elfi sono sufficientemente esperti nel preservare e curare le foreste da procurare alla città il miglior rapporto con l'Enclave di Smeraldo rispetto a tutte le altre città del Golfo. La popolazione nanica si concentra sulle miniere, insolitamente ricche di oro puro, scavate sotto Gildenglade.

Nonthal (Grande città, 12.902): La puzza di concime mista a quella dei mattatoi e delle concerie regala ai visitatori di questa città esperienze olfattive indimenticabili. Tuttavia, il miraggio dell'oro continua ad attirare i curiosi nelle sue strade e alle sue locande. Nonthal è stata così chiamata a causa di un mago che circa un secolo fa aprì un negozio sul posto. Costruì una villa sul retro di una locanda locale, appese dei cartelli che avvertivano la gente di stare alla larga, e poi scomparve. La sua casa venne saccheggiata dopo la sua morte, e vennero trovate delle indicazioni riguardo a un posto chiamato il Rifugio di Nonthal, un complesso di rovine che pare ospitare un *portale* o una serie di *portali* verso luoghi lontani.

Storia regionale

Le origini del Turmish risalgono alla fondazione di Alaghôn nel -37 CV. Alaghôn con il tempo divenne la capitale di una potente confederazione di città-stato mercantili e guerrafondaie simili al Chondath nei suoi giorni di gloria. Nel 142 CV il Lord di Alaghôn, Dempster Turmish, espanse il suo controllo fino ad annettere tutto il territorio che il Turmish ricopre oggi. Gli sforzi di Dempster Turmish per espandere i suoi confini fino alla città-stato di Hlondeth e oltre non andarono però mai a buon fine, e al momento della sua morte, nel 150 CV, Hlondeth rimase libera.

Dopo la morte di Dempster, il Turmish non ebbe alcun condottiero forte per oltre un secolo. Il potere politico venne passato di mano in mano tra i vari casati nobiliari o di mercanti. Il potere commerciale del Turmish rimase tuttavia saldo in questo periodo, in quanto i Turmian impedirono sempre alle loro ambizioni politiche di influenzare l'andamento degli affari. Attorno al 1242 CV, il controllo del Turmish passò nelle grinfie del drago blu Anaglathos, che riuscì ad insinuarsi all'interno della capitale e ad effettuare un colpo di stato. Il drago regnò come despota per cinque anni, conducendo il paese sull'orlo della rovina.

Il paladino Corwin Freas uccise Anaglathos e liberò il Turmish nel 1247 CV. Poco avvezzo a governare, Corwin abdicò l'anno seguente e creò la repubblica che ancora oggi governa il Turmish. Corwin venne assassinato nel tentativo di un colpo di stato nel 1254 CV, ma il colpo fallì e la repubblica resse.

Il Turmish di oggi rimane uno stato pacifico ma attento. Le sue navi pattugliano il Golfo di Vilhon, tenendo sgombre le rotte commerciali, e le sue milizie mercenarie si occupano della sicurezza dei confini del paese. Il Turmish è preoccupato per il crescente potere del Chondath, ma non ha offerto a Sespech nessun aiuto per timore di provocare il Chondath.

Trame ed eventi

Come nelle altre zone del Golfo di Vilhon, le compagnie mercenarie e le bande di avventurieri svolgono quei compiti che normalmente spetterebbero a un esercito regolare. Vengono ingaggiati per esplorare e pattugliare le "zone selvagge" del Turmish.

Ammiratori scomparsi: Gli abitanti del Turmish accorrono per vedere lo spettacolo della mezzelfa nota come l'Usignolo, una cantante e attrice di straordinaria bellezza, grazia e talento. L'Usignolo canta una nuova serie di ballate sulla mitica Principessa Arissaea, una protagonista assai popolare nel Mare Interno da molti secoli, che da innocente viziata diventa prima una schiava, una pirata e poi uccide addirittura un drago. Alla fine riporta la libertà nel suo reame natale, occupato da oscuri nemici, ascende al trono e trova l'amore e la felicità.

Ad ogni rappresentazione, alcuni individui tra il pubblico dell'Usignolo spariscono. Non sembra esserci nessun elemento comune tra la gente scomparsa (ricchezza, sesso, attività o luogo di residenza), ma dal momento che sono scomparsi anche diversi eredi di famiglie ricche e di alcune compagnie commerciali, la preoccupazione cresce. Molti avventurieri vengono ingaggiati per rintracciare le persone scomparse e per catturare chiunque ha condotto i rapimenti. L'Usignolo stesso è stato interrogato, ma la donna si dichiara innocente ed estranea al tutto. Gli incantesimi di divinazione non sembrano funzionare su di lei.

L'Irraggiungibile Est

Per la gente delle Terre Centrali, queste terre appartengono all'est misterioso, esotico e letale, una regione di terribili magie, indicibili ricchezze e strane leggi capricciose. Il termine "Irraggiungibile" in genere si riferisce alla distanza dalle Terre Centrali del Faerûn, ma alcune nazioni vengono considerate irraggiungibili anche a causa del loro carattere. Thay è una magocrazia aggressiva, l'Aglarond difende i suoi confini da ogni tipo di intruso e il Rashemen è una terra aspra e fredda di potenti streghe e feroci guerrieri. Le terre dell'Irraggiungibile Est commerciano con gli Antichi Imperi grazie alla loro vicinanza, e il Thesk è la via attraverso la quale i beni esotici provenienti dalle lontane terre di Kara-Tur giungono nel Faerûn.

Questa regione è famosa per le sue potenti e strane magie. L'Aglarond è governato dalla stregona più potente del Faerûn, Thay è il dominio dei Maghi Rossi, e le misteriose Streghe di Rashemen comandano i difensori berserker di quella nazione.

Aglarond

Capitale: Velprintalar
Popolazione: 1.270.080 (umani 64%, mezzelfi 30%, elfi 5%)
Governo: Autocrazia (con un consiglio di rappresentanza)
Religioni: Chauntea, i Seldarine, Selûne, Umberlee (non riconosciuto), Valkur
Importazioni: Ferro, tessuti, vetro
Esportazioni: Legname, gemme, grano, rame, vino
Allineamento: N, NB, CB

L'Aglarond viene acclamato come la nazione che impedisce ai Maghi Rossi di attaccare il resto del Faerûn civilizzato e come la dimora della potente stregona nota con il nome di Simbul. Sono in pochi a sapere altro sulla nazione, ma l'Aglarond è una terra di antiche magie che ospita uno dei più grandi insediamenti di mezzelfi del mondo. Il suo esercito difende i confini del paese contro Thay e i suoi abili ranger esplorano le frontiere in cerca di minacce. Le piccole spiagge sulla costa rocciosa dell'Aglarond sono disseminate di villaggi di pescatori, e dal momento che la Simbul ha dichiarato che tutti i pirati devono essere considerati come agenti di Thay (e messi a morte se catturati), le acque attorno all'Aglarond sino diventate assai sicure. È uno dei pochi regni che si rifiuta di accettare le enclavi dei Maghi Rossi all'interno dei suoi confini.

Vita e società

Gli umani dell'Aglarond sono gente robusta e assai pratica: pescatori, contadini e pastori a cui importa poco del resto di Faerûn. Difficilmente si aprono agli stranieri, ma poi rimangono fedeli a coloro che si sono guadagnati la loro fiducia. Il popolo dell'Aglarond è un popolo serio, che lavora sodo, ma che comunque ama festeggiare e divertirsi quando la sua parte di lavoro è stata fatta. Non ama la magia, e indica i Maghi Rossi per dimostrare che la magia è uno strumento di decadenza e di corruzione. Le eccezioni a questa regola sono alcuni individui eccezionalmente buoni, come i sovrani della sua terra, che hanno sempre usato la magia per difenderli. Crede nei poteri divini, ma i grandi templi del paese sono pochi.

I mezzelfi del Bosco di Yuir discendono dagli elfi dei boschi. I vari gruppi che vivono all'interno della foresta conducono una vita nomadica e tribale, mentre quelli che vivono ai margini dei boschi

seguono le usanze degli umani. Non si fanno problemi a usare la magia, e alcune delle tribù più selvagge detengono vecchi e strani segreti elfici nascosti nel Bosco di Yuir.

Tutta la gente dell'Aglarond rispetta la Simbul, in quanto è il suo potere che ha tenuto alla larga i Maghi Rossi da molto tempo. Tuttavia, quello stesso potere e la sua natura impetuosa suscitano qualche preoccupazione riguardo ai suoi metodi e alle sue motivazioni.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

L'Aglarond è una penisola boscosa che si spinge ad ovest verso il centro del Mare delle Stelle Cadute. Separa il Golfo di Easting dal Mare di Alamber.

Bosco di Yuir: Questa foresta, che ospita i mezzelfi del regno, è disseminata di vecchie rovine. Le magie di scrutamento o individuazione non funzionano nella foresta, e coloro che provano comunque a utilizzarle vedono solo un cumulo di fronde d'alberi, invece che ciò che cercavano di vedere. Questo effetto rende difficile ad eventuali nemici individuare gli insediamenti e le fortificazioni dei mezzelfi. Alcuni dei circoli di pietra della foresta sono *portali* che conducono verso altri luoghi di Toril (tra cui Evermeet) e perfino verso altri mondi.

Fosche Paludi: Questa distesa di stagni, acquitrini e banchi di fango è la prima linea di difesa dell'Aglarond contro Thay. È popolata da creature pericolose come uccelli stigei, serpenti velenosi, idre, cumuli striscianti, troll e insetti portatori di malattie, e la stessa palude ha sventato gli attacchi degli eserciti del Thay più di una volta.

Montagne Tannath: Questa catena montuosa forma i margini meridionali delle Montagne Fauci del Drago a sud del Fiume Fosco. Le montagne sono alte e frastagliate, separate l'una dall'altra da ampi valichi. Non sono mai state colonizzate dagli umani, ma i grifoni volano attorno ai picchi più alti, e alcune creature rocciose chiamate galeb duhr vivono nella zona. Il Muro di Guardia, un muro alto nove metri e spesso tre, fatto di pietra liscia e continua, copre vari chilometri che vanno dalle montagne alla fortezza di Glarondar nel Bosco di Yuir.

LUOGHI IMPORTANTI

L'Aglarond vero e proprio è composto dal Bosco di Yuir e dalle città della costa settentrionale della penisola. Le città sulla costa meridionale sono indipendenti e gravemente minacciate da Thay.

Altumbel: Questo piccolo regno umano occupa la porzione più ad ovest della penisola dell'Aglarond. È relativamente un alleato dell'Aglarond, ma i suoi contatti con i vicini sono sporadici. La sua gente è estremamente schiva, isolata e dichiaratamente ostile nei confronti dei non umani. La penisola, burrascosa e costantemente percossa dal vento, si mantiene principalmente grazie alla pesca.

Emmech (Piccola città, 7.620): Questa cupa fortezza ospita oltre un terzo delle forze militari dell'Aglarond. Un piccolo paese è sorto nei pressi della fortezza, che lo domina dalla cima di una bassa collina. Racchiude abbastanza provviste da nutrire i suoi soldati e tutti gli abitanti del paese per un assedio lungo fino a sei mesi.

Furthinghome (Metropoli, 40.643): Uno dei primi insediamenti umani del posto, Furthinghome è una comunità povera, molte delle case di periferia sono solo tende o capanne. Nelle sue serre vengono coltivati i fiori tropicali per cui è famosa la città. Le acque costiere sono basse e permettono solo ai vascelli più piccoli di avvicinarsi.

Relkath's Foot (Piccola città, 5.080): Questa città, il più grande insediamento di mezzelfi del Bosco di Yuir, è costruita attorno a quattro grandi alberi molto vecchi. La milizia della città è assai attiva nella regione, e spesso si addestra spiando e simulando imboscate sui viandanti. I ranger umani spesso si recano dai forestali di Relkath's Foot per farsi addestrare.

Velprintalar (Metropoli, 66.044): Questo è l'unico grande porto dell'Aglarond. I suoi stretti edifici ammassati l'uno sull'altro possono confondere i visitatori, e la città è priva di mura. Velprintalar è il luogo di riunione del consiglio dell'Aglarond e ospita il palazzo di pietra verde della Simbul.

STORIA REGIONALE

Molto tempo fa, il Bosco di Yuir era abitato dagli elfi dei boschi. Gli elfi padroneggiavano grandi magie, innalzavano menhir e circoli di pietra, e vivevano pacificamente all'interno del loro reame. Poi i mostri irruppero nel territorio degli elfi e questi si rifugiarono nelle zone ancora più fitte del bosco. Gli umani giunsero in questa regione nel 756 CV, colonizzando il sud, abbattendo alberi e scontrandosi sia con i mostri che con gli elfi. Quando gli avventurieri entravano nei boschi per uccidere i mostri, gli elfi dello Yuir si ritiravano ancora più all'interno.

In seguito, gli umani penetrarono le interdizioni dello Yuir e strinsero un'alleanza con i sospettosi elfi. Gli umani aiutarono gli elfi a uccidere i mostri e le due razze si mescolarono grazie a molti matrimoni. I discendenti mezzelfi iniziarono a reclamare il bosco per loro. Col tempo entrarono in conflitto con gli umani della costa, che avevano continuato a riprodursi, a colonizzare e ad abbattere la foresta. I mezzelfi, adirati, dissero agli umani di fermarsi, ma vennero ignorati, e quindi condussero alcune razzie contro gli abitanti costieri, scacciando o uccidendo gli umani che resistevano. Nel 1056 CV si scontrarono di nuovo nella battaglia del Braccio di Ingdal, ma dopo quella battaglia stipularono la pace con gli umani, creando la nazione dell'Aglarond. Alcuni degli umani, che si rifiutavano di condividere il potere si spostarono alla fine della penisola per fondare la nazione di Altumbel.

L'Aglarond venne governato da una serie di re mezzelfi, molti dei quali vennero uccisi dagli invasori del Thay. Due eredi di sangue reale, Thara e Ulae (conosciute come le Grigie Sorelle) salirono al trono quando il loro fratello morì e mantennero l'Aglarond al sicuro per anni. La figlia di Ulae, Ilione, scelse come apprendista una donna che si faceva chiamare la Simbul, e difese la nazione contro gli assalti del Thay finché la Simbul non salì al trono, nel 1320 CV.

Nel 1371 CV gli zulkir hanno contattato la Simbul con un'offerta di cessazione delle ostilità e la proposta di una tregua, e la Simbul, sebbene assai scettica, ha accettato. Gli abitanti del Thay sembrano intenzionati a mantenere la loro parola, quindi la Simbul ha dedicato i suoi poteri al miglioramento della vita della sua gente e al rinforzo delle fortificazioni e delle protezioni contro i suoi nemici storici.

TRAME ED EVENTI

Le antiche rovine del Bosco di Yuir attirano gli avventurieri nell'Aglarond, ma gli abitanti della foresta osservano molto attentamente gli aspiranti saccheggiatori e cercatori di tesori.

Sogni di fuoco: Gli abitanti del lato orientale del Bosco di Yuir hanno iniziato ad avere allucinazioni magiche che mostrano gli alberi del bosco che bruciano. Non c'è un denominatore comune tra le allucinazioni, e alcuni le hanno avute più di una volta, mentre altri non le hanno mai avute. L'unico collegamento sembra essere una strana pietra scolpita, seppellita in quella zona della foresta: un frammento di pietra lungo quanto l'avambraccio di un umano è stato staccato dal resto della pietra, e con esso alcune iscrizioni runiche elfiche.

Le sentinelle: Qualcosa sta spingendo i cumuli striscianti delle Fosche Paludi ad avanzare verso sud. I cumuli hanno formato una fila lunga quasi due chilometri che parte dal confine meridionale dello stagno, con i loro corpi che a volte ancora brulicano di serpenti o di sciami di insetti. I mostri vegetali sono rimasti in fila per vari giorni; di tanto in tanto, qualcuno si allontana e un sostituto prende il suo posto. Queste creature attaccano le altre creature che vedono, ma altrimenti sembrano soltanto in attesa di qualcosa.

SIMBUL

Umana (Eletta di Mystra) Str20/Acm2/Mag10: GS 36; umanoide Medio (umana); DV 14d4+112 più 2d4+16 più 4d4+32; pf 210; Iniz +8; Vel 9 m; CA 26 (17 a contatto, 22 colta alla sprovvista); Att +16/+11 in mischia (1d4+6/19-20, *pugnale+4*), +14/+9 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS capacità magiche di Eletta; QS Conoscenze arcane superiori di arcimago, immunità di Eletta, individuazione del magico, Costituzione potenziata, benefici di livello epico, fuoco d'argento, capacità soprannaturali; AL CN; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +18; For 14, Des 18, Cos 26, Int 20, Sag 15, Car 20. Altezza 1,75 m.

Abilità e talenti: Alchimia +25, Cercare +15, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (luoghi dell'Aglarond) +15, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia del Rashemen) +15,

Conoscenze (storia dell'Aglarond) +15, Diplomazia +7, Guarire +14, Intimidire +13, Intrattenere +10, Nuotare +7, Osservare +12, Percepire Inganni +7, Professione (erborista) +12, Sapienza Magica +30, Scrutare +25; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Autorità (37), Controincantesimo Migliorato, Creare Bacchette, Forgiare Anelli, Incantatore Prodigio (stregone), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene;

Attacchi speciali: Capacità magiche di Eletta: 1 volta al giorno - *blocca mostri, caduta morbida, campo anti-magia, dweomer sinodico di Simbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti di guarigione per livello di incantesimo), *metamorfosi, muro prismatico, palla di fuoco ritardata, ragnatela, volare.*

Qualità speciali: Conoscenze arcane superiori di arcimaga: potenza degli incantesimi +2, maestra degli elementi. Immunità di Eletta: La Simbul è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *cerchio di morte, charme, dardo incantato, disintegrazione, dissimulare, dito della morte, palla di fuoco, paura, regressione mentale, sciame di meteore.* Individuazione del magico (Sop): Campo visivo. Costituzione Potenziata: L'archetipo di eletta di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione della Simbul. Benefici di livello epico: Sei livelli effettivi di stregone e sei di mago (inclusi nel totale soprastante). Fuoco d'argento (Sop): vedi Capitolo 2 per i dettagli. Capacità soprannaturali: Grazie all'uso di incantesimi *desiderio* e sperimenti magici su se stessa, la Simbul è dotata delle seguenti capacità soprannaturali: *individuazione del magico* (sempre attiva come nel 1° round di effetto dell'incantesimo), *protezione dagli incantesimi, protezione dal male, trasformazione.* È anche protetta come se indossasse un *anello di protezione+3* e un *amuleto anti-individazione e localizzazione.* Può trasformare se stessa in un effetto di *catena di fulmini* che si manifesta come una scia meteorica che viaggia alla velocità di 21 metri; non può riformarsi per almeno 1d4+2 ore, e farlo richiede 10 minuti. Ha anche fatto uso di incantesimi *desiderio* per poter conoscere più incantesimi di 9° livello di quanti gliene consentirebbe il suo attuale livello di stregona, e a volte fa uso di *desiderio* per rimuovere un incantesimo che conosce del suo repertorio per fare posto a un altro diverso.

Simbul

Illustrazione di Todd Lockwood

Incantesimi da stregona tipici conosciuti (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6; CD base = 18 + livello dell'incantesimo): 0 - *sigillo arcano, luci danzanti*, individuazione del magico, lampo*, luce, mano magica, riparare, aprire/chiudere, lettura del magico*; 1° - *caduta morbida, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ingrandire*, mani brucianti**; 2° - *alterare se stesso, frantumare*, grazia felina, luce diurna, ragnatela*; 3° - *dissolvi magie, muro di vento* palla di fuoco*, volare*; 4° - *charme sui mostri, grido*, metamorfosi*, scudo di fuoco*; 5° - *muro di forza, regressione mentale, telecinesi*, teletrasporto*; 6° - *catena di fulmini*, controllare tempo atmosferico, disintegrazione**; 7° - *desiderio limitato, sequenza di incantesimi di Simbul* (lanciarlo fa sì che i tre incantesimi successivi fino al 4° livello vengano attivati simultaneamente da un'unica parola di comando), *spruzzo prismatico**; 8° - *charme di massa, esplosione solare*, metamorfosi di un oggetto**; 9° - *attivatore di incantesimi di Simbul* (funziona come la *sequenza* ma influenza incantesimi fino al 7° livello), *dweomer sinodico di Simbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti ferita di guarigione per livello di incantesimo), *fermare il tempo, desiderio.*

*Grazie ad Incantesimo Focalizzato (Invocazione) o Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), la CD base per i tiri salvezza contro questi incantesimi è di 20 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da maga al giorno: 4/6/5/4/4/3. CD base = 17 + livello dell'incantesimo, 19 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione e trasmutazione.

Libro degli incantesimi: La Simbul conosce tutti gli incantesimi di mago fino al 5° livello del *Manuale del Giocatore* o di questo volume.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+9, anello accumula incantesimi (identificazione, occhio arcano, visione del vero), anello delle stelle cadenti, bacchetta dei dardi incantati (9°, 20 cariche), *bacchetta dei fulmini* (10°, 20 cariche), *pugnale+4, 4 pozioni di cura ferite gravi* (10°). Come incantatrice estremamente potente e sovrana di una nazione, la Simbul ha accesso a risorse smisurate e può acquisire o creare qualsiasi oggetto che non sia un artefatto e di cui possa aver bisogno, con un minimo di tempo.

Alassra Silverhand, una delle Sette Sorelle che formano le Elette di Mystra, è nota ai Faerûniani di oggi solo come la Simbul. È la Regina dell'Aglarond (da alcuni chiamata "la Strega-Regina", e molti credono che l'ultimo appellativo sia parte del suo titolo ufficiale), ed è dotata di leggendari poteri da stregona e di un carattere altrettanto burrascoso.

Apprese a padroneggiare la metamagia molto tempo addietro, e da sola è riuscita a respingere un esercito di aggressori del Thay, usando titaniche combinazioni di incantesimi. Il Re Azoun IV del Cormyr la chiamava "una buona amica, ma un'avversaria letale". Al momento è l'amante del famoso (o famigerato, a seconda dei punti di vista) mago Elminster di Shadowdale. Grazie al suo amore, la donna è riuscita a mitigare i suoi oscuri scoppi di furia berserker, il che la rende ancora più formidabile in battaglia: è ancora impavida, ma non ignora più i danni che è in grado di causare. Sembra ancora più determinata che mai a padroneggiare la magia meglio di chiunque altro nel Faerûn... e probabilmente ci riuscirà.

La Simbul si sposta incessantemente su tutto il Toril, e perfino sugli altri piani, senza mai conformarsi a una routine e mutando forma a volontà (spesso assume la forma di un corvo nero). Quando assume la sua forma normale, si cura poco del suo aspetto esteriore, e gira a piedi nudi o con degli stivali da avventuriera, avvolta in una veste nera stracciata. I suoi capelli sono sempre scompigliati e aggrovigliati. Anche nel suo stesso reame di Aglarond, la gente la teme, la evita e la ritiene pazza. Si dice che i Maghi Rossi svengano al solo pensiero di doverla affrontare in battaglia. Almeno in questo, la loro valutazione è corretta.

La Grande Valle

Capitale: Nessuna
Popolazione: 211.680 (umani 99%)
Governo: Gerarchia druidica
Religioni: Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus
Importazioni: Argento, attrezzi in ferro, oro
Esportazioni: Archi, erbe, frecce, legno scolpito, oggetti alchemici, oggetti magici
Allineamento: N, NB, CB

Questa valle, poco più di due grandi foreste e una striscia di terra centrale, è abitata da contadini scontrosi, druidi gelidamente ostili e ranger solitari. Le gente della Grande Valle ha ben pochi contatti con il mondo esterno, compra i pochi oggetti di ferro che non riesce a produrre in cambio di prodotti in legno, alchemici o di erboristeria di altissima qualità. Il suolo è ricco e adatto all'agricoltura, ma sono in pochi, oltre ai druidi, ad abitare nella Valle.

Il misterioso Nentyarch, uno stregone o un druido di grande po-

tenza, vive in un castello di alberi viventi e distrugge tutti i visitatori. Nessuno straniero sa cosa faccia o se sia il sovrano del posto, e la gente della Grande Valle risponde alle domande su di lui scrollando le spalle a disagio. I druidi tollerano la via carovaniera che passa attraverso le foreste soltanto perché i viandanti sanno che disturbare la foresta significa la morte, e se ne guardano bene.

VITA E SOCIETÀ

Gli abitanti dei piccoli insediamenti vivono come la gente di campagna delle altre terre, anche se fanno molta attenzione a prelevare dalla terra solo ciò di cui hanno bisogno. Vivono cacciando la selvaggina più piccola, coltivando piccoli tratti di terra e raccogliendo rami caduti dalla foresta. Quando si avvicina un nemico, i popolani (tutti dotati di qualche abilità nella conoscenza delle terre selvagge) si nascondono nei boschi, dove vengono protetti dai ranger e dai druidi che uccidono senza pietà chiunque provochi deliberatamente dei danni alla foresta.

I ranger e i druidi si prendono cura delle piante e degli animali della zona, addestrano i loro discepoli nelle vie della natura, creano raffinati oggetti in legno, raccolgono erbe rare e creano oggetti magici e alchemici che poi usano per commerciare. I giovani dalla mentalità più aperta vengono addestrati e poi inviati nel mondo esterno per parlare con gli altri druidi e con i ranger. Ad alcuni di questi viaggiatori viene affidato un germoglio di un treant da piantare in una foresta meritevole, oppure viene affidato l'incarico di uccidere dei seguaci di Malar.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

La Grande Valle si estende dal Golfo di Easting del Mare Interno fino al grande lago di Ashane ai confini del Rashemen.

Bosco di Rawlins: Questa foresta è quasi la gemella della Foresta di Lethyr al sud. Nel suo punto più stretto arriva a toccare gli abitanti di Denderdale, un piccolo insediamento di bracconieri e taglialegna. Ospita anche il Nentyarch e la sua fortezza Dun-Tharos, nascosta nel centro più fitto del bosco. Un circolo druidico si accampa nelle propaggini nord-occidentali della foresta, impedendo alla città Damarana di Tellerth ogni avanzata verso la foresta.

Foresta di Lethyr: Le fronde di questa grande foresta non lasciano quasi mai trapelare la luce, e al suo interno è sempre buio come al tramonto anche in pieno giorno. I visitatori parlano di un'atmosfera incombente, e di alberi senzienti che si oppongono attivamente al declino progressivo delle zone boschive. Nella foresta vive un gran numero di druidi che si dimostrano ostili nei confronti dei visitatori, specialmente se si tratta di taglialegna. La parte meridionale del bosco ospita i piccoli insediamenti di Spearsmouth Dale e Mettledale. Gli orchi del Thesk che vagano per il bosco spesso effettuano razzie quaggiù per nutrirsi.

LUOGHI IMPORTANTI

L'impero caduto di Narfell un tempo dominava sulla maggior parte di queste terre, ma ora rimangono ben poche tracce delle loro città e delle loro torri, a parte qualche rovina ricoperta dalla vegetazione nella foresta.

Bezentil: Questo crocevia è indicato da dieci pietre dell'altezza di un nano poste lungo la strada, a intervalli di tre metri, l'ultima delle quali porta incisa l'immagine di un albero all'interno di un cerchio. Le carovane sono solite fermarsi quaggiù per contrattare con i locali.

La Distesa delle Pietre: Questo cerchio di pietre decorate con antiche rune a temi naturali è un luogo sacro per i druidi di Lethyr. A volte le pietre sono disposte in modo diverso, oppure si spostano assieme di una piccola distanza da un anno all'altro. Le pietre funzionano anche come *portali* verso altre foreste del Faerûn, ma alcune delle chiavi per determinare la destinazione sono andate perdute nel corso del tempo.

Torre del Falco Notturno: Questa torre in realtà è una complessa piattaforma fatta di rami e corde robuste costruita in cima a una robusta quercia. Hensoi (Drd12 di Silvanus umano NB), il druido di quaggiù, ha un'affinità per gli uccelli da preda, e i rapaci del posto si recano sempre quaggiù nei tempi di magra o quando vengono feriti. Hensoi è uno dei druidi più tolleranti della regione, anche se non si può certo definire amichevole.

Torre delle Tre Guglie: Questa torre è composta da un grosso basamento dal quale si innalzano tre alte guglie. Venne costruita da un umano dimenticato che voleva proteggere la terra dalle invasioni provenienti dall'est, ma sarebbe caduta da tempo se non fosse stata ricoperta da arbusti rampicanti, che la fanno sembrare una gigantesca mano a tre dita che punta verso il cielo. I druidi effettuano un rituale segreto ogni anno in questo luogo.

Uthmere (Piccola città, 8.820): Questa città, associata alla Grande Valle soltanto per la sua vicinanza, è abitata dalla gente di Impiltur, Damara e Thesk. Funge come sosta carovaniera per i mercanti, e gli abitanti avvertono coloro che percorrono la strada per la prima volta dei pericoli che rischiano quanti incrociano i druidi. I nativi del posto che desiderano commerciare in beni stranieri di solito si recano a Uthmere.

STORIA REGIONALE

Gli umani erano presenti nella Grande Valle almeno fin dai tempi in cui la gente delle Valli effettuò la traversata dal Golfo del Drago a Cormanthor nel -200 CV. Da allora in poi soltanto gli umani hanno vissuto nella regione. In alcuni angoli della foresta, sono visibili alcune antiche pietre elfiche che segnano i sentieri, ma non ci sono altre tracce di civilizzazione elfica. Probabilmente la foresta ha subito in passato una sorta di calamità o un esodo di massa da parte della popolazione degli elfi e dei folletti, lasciandola libera per gli umani che arrivarono in seguito.

TRAME ED EVENTI

Gli avventurieri giungono alla Grande Valle per esplorare le sue foreste e le sue strane rovine, ma i potenti druidi della regione osservano molto attentamente tutte le attività dei boschi.

Rovine della Fortezza Clymph: Si crede che sia stata costruita dalla stessa persona che creò la Torre delle Tre Guglie, ed è un complesso di rovine maledetto ed evitato dai druidi, dai ranger e dalle creature naturali della foresta. A volte alcune delle pietre delle mura esterne diventano rosse e incandescenti per il calore, e sottoterra è possibile sentire un improvviso crepitare. Le rovine attirano creature corrotte di ogni tipo, e sono un luogo assai pericoloso.

Impiltur

Capitale: Lyrabar
Popolazione: 1.205.280 (umani 90%, nani 5%, halfling 4%)
Governo: Monarchia
Religioni: Ilmater, Selûne, Tymora, Valkur, Waukeen
Importazioni: Cantieri navali, frutta, merci esotiche, ortaggi, prodotti in legno, tè
Esportazioni: Argento, beni commerciali dalle Terre Fredde, ferro, gemme, oro
Allineamento: LB, LN, CB

L'Impiltur è un regno di mercanti amichevoli che ama la pace, ma che è in grado di commettere calcolati atti di guerra quando necessario. Gli abitanti dell'Impiltur difendono energicamente i loro confini, ma il governo tradizionalmente rimane neutrale e lascia che le terre vicine pensino a difendersi da sole. Gli abitanti dell'Impiltur vedono materie prime di ogni tipo arrivare dai loro vicini del nord e merci esotiche di ogni tipo giungere nei loro porti.

Nel resto del Faerûn l'Impiltur è noto come "il Regno Dimenticato". Come i reami del nord, è dotato di miniere e foreste, ma non possiede streghe o tiranni pronti a comandare eserciti o ad attaccare le nazioni vicine. Il suo commercio navale passa poi per le mani della Sembia o di Telflamm, quindi la provenienza dall'Impiltur dei lingotti di ferro e di argento e dei manufatti in rame resta ignota ai compratori. L'Impiltur è anche la porta d'accesso attraverso la quale passano le ricchezze di Damara, e una terra in rapida crescita i cui contadini stanno iniziando a esportare carni affumicate, formaggio e spegnifuoco (vino amaro di pessima qualità ma assai forte).

L'Impiltur è in pace con i suoi stati vicini, ma orchi, briganti e hobgoblin conducono spesso delle razzie scendendo dagli Speroni della Terra, altri mostri vengono attirati dalle attività di scavo e di esplorazione dei minatori e nuovi intrighi vengono intessuti nelle città dell'Impiltur dagli agenti di Thay, dai nuovi e infervorati chie-

rici di Shar e da altri oscuri poteri che tengono gli eserciti dell'Impiltur sul piede di guerra.

VITA E SOCIETÀ

L'Impiltur si è arricchito grazie al continuo traffico commerciale che lo attraversa, in quanto funge da porta tra le Terre Fredde e le nazioni del Mare delle Stelle Cadute. La sua gente è pronta e disposta a combattere per difendersi, anche se ama vivere pacificamente. Le milizie del paese sono forti e in grado di combattere via terra, nelle zone montuose o sull'acqua.

Una tipica pattuglia delle Spade di Guerra dell'Impiltur consiste in venti o più guerrieri a cavallo protetti da cotta di maglia e armati di lance da cavaliere o balestre. Se la pattuglia si scontra con mostri fuori dall'ordinario o con nemici troppo potenti, fa intervenire ulteriori pattuglie o ingaggia degli avventurieri affinché servano da "punte di spada". Gli avventurieri così ingaggiati godono di alcune libertà dalle leggi che altrimenti dovrebbero rispettare in questa terra.

Dato il ruolo predominante del commercio nel paese, gli abitanti dell'Impiltur difficilmente vengono sorpresi da individui insoliti, anche se gli elfi e i mezzelfi sono comunque rari in queste zone. Gli abitanti dell'Impiltur vanno orgogliosi del loro consiglio dei Lord e della Regina vedova Sambryl (Ari5/Mag4 umana CB). La regina trova il governo del paese un compito noioso e lascia che sia il consiglio a occuparsi delle questioni pratiche.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

L'Impiltur si estende tra il Mare delle Stelle Cadute e le montagne degli Speroni della Terra.

La Foresta Grigia: Molto tempo fa questo bosco era abitato dagli elfi della luna. Quando gli hobgoblin e gli altri mostri cominciarono ad occupare il loro territorio, gli elfi diedero battaglia ma persero rapidamente terreno. Di fronte all'estinzione, ma riluttanti ad abbandonare la loro terra, gli elfi si trasformarono in maestosi alberi dalla corteccia grigia. Molti di questi alberi, disposti in cerchio, sono visibili ancora oggi in mezzo ad altri alberi dall'aspetto normale. Gli abitanti dell'Impiltur (e gli altri umanoidi) si tengono alla larga dalla foresta.

Speroni della Terra: Questi alti picchi segnano i confini occidentali dell'Impiltur, e vanno dal Mare della Luna meridionale al Mare delle Stelle Cadute. Un vento costante che spira dal Ghiacciaio del Verme Bianco, che sorge al centro della catena montuosa, soffia tra i picchi montani. Sulle montagne le strade sono poche e i mostri sono molti, ma gli Speroni della Terra sono ricchi d'oro, d'argento e di pietre di sangue. Le comunità di minatori vivono quassù, anche se i molti pericoli della vita montana rendono il tasso di sopravvivenza piuttosto basso. Si continua a vociferare di un passo nascosto che conduce dall'Impiltur ad ovest, verso il Vast, ma un tale percorso, se esiste, non è mai stato tracciato sulle mappe.

LUOGHI IMPORTANTI

L'Impiltur oggi è una terra ricca di opportunità per quanti sono disposti a lavorare sodo o ad andare all'avventura. Man mano che passano i mesi, gli abitanti migliorano le strade, ripuliscono la terra per coltivarla e strappano nuovi territori alla frontiera.

Dilpur (Metropoli, 31.838): Questa è una città di medie dimensioni dedita al commercio e impegnata a far valere i suoi interessi contro tutto il resto dell'Impiltur. I governanti di Dilpur sanno bene che un incremento delle attività di scavo provocherà il trasferimento dei mercanti verso altre città dotate di migliori miniere e strade d'accesso, quindi accumulano le loro risorse per evitare che questo accada.

Hlammach (Metropoli, 36.386): Questo grosso porto di mare è compatto e protetto da mura, ed è abitato da mercanti, negozianti e marinai. I suoi molti moli sono sempre pieni di navi attraccate. Hlammach è la città che ospita la zecca di stato, e i ladri tentano in continuazione di rubare le monete e i lingotti che vengono conservati laggiù. Una piccola scuola di magia si occupa dell'insegnamento di quegli incantesimi utili per il commercio marino e per proteggere e sorvegliare le cose di valore.

Lyrabar (Metropoli, 52.305): Lyrabar, la più grande città di questa zona del Faerûn, è una città lunga e stretta che si snoda lungo la costa per oltre 1,6 chilometri. La sua grossa flotta è formata da navi da guerra e vascelli mercantili che si occupano della sicurezza del porto. La città ha buoni rapporti con Procampur e Tsurlagol, e vanta una piccola scuola di magia specializzata in incantesimi utili per la navigazione.

STORIA REGIONALE

Sono esistiti almeno due reami chiamati Impiltur lungo la costa settentrionale del Mare delle Stelle Cadute tra gli Speroni della Terra, le Montagne Ripide e il Golfo di Easting. L'attuale reame fu fondato dal capitano di guerra Imphras, che riunì quattro città indipendenti per fronteggiare le orde di hobgoblin che scesero dalle Vette del Gigante nel 1095 CV. Uno dei capi militari propose di unire le forze per formare un'unica nazione, e gli altri acconsentirono.

L'Impiltur è stata una monarchia fin da allora, con un consiglio dei lord (per la maggior parte paladini o di allineamento buono o legale) pronti a sostenere e a consigliare il monarca. La storia dell'Impiltur è vissuta all'insegna del non intervento: la nazione lascia che le terre vicine sbrighino tra loro i propri affari, a meno che una simile politica astensionista non comporti conseguenze serie per gli abitanti. Questa politica li rende ottimi elementi con cui trattare d'affari, ma alleati molto frustranti in caso di guerra, come ha scoperto Damara quando è stata invasa da Vaasa.

Oggi la Regina Sambryl, la vedova di Imphras IV, è alla guida dell'Impiltur. Preferisce viaggiare per il paese per ispirare il suo popolo e aiutarlo nella risoluzione di problemi individuali, servendo volontariamente come figura pubblica in nome dei veri signori dell'Impiltur: i dodici Lord di Imphras II, paladini discendenti indirettamente da Imphras. I dodici servono come vigili capitani di guerra del reame, e spesso si riuniscono in consiglio per migliorare le difese e assegnare imprese agli spericolati e formidabili avventurieri del paese, inviandoli là dove c'è da far valere la spada per combattere i nemici dell'Impiltur.

TRAME ED EVENTI

Anche se l'orda Tuigan non ha mai raggiunto l'Impiltur, il caos dei profughi che hanno attraversato il paese lo ha reso povero, affamato e tormentato dal brigantaggio, e l'ordine è stato mantenuto solo nelle città portuali protette dalle mura. Nuovi ricchi giacimenti minerari sono stati scoperti a nord di Lyrabar e nei pressi dell'Alto Passo, tuttavia, e il reame sta già riacquistando ricchezza, commercio e fiducia.

Segreti della foresta: Gli hobgoblin della Foresta Grigia si stanno radunando sotto un nuovo capo. Si dice che questo capo sia un vampiro o un lupo mannaro, in grado di comandare lupi crudeli che aiutano la sua tribù al momento di attaccare. Gli hobgoblin sembrano avere uno o più rifugi nelle vicine Montagne Ripide, oltre che nelle loro case nella foresta.

Cosa si nasconde là sotto: Una delle nuove miniere aperte negli Speroni della Terra ha raggiunto le sale di un vecchio tempio nanico. Un'esplorazione del posto ha rivelato che il tempio era dedicato a Laduguer, una divinità malvagia dei nani grigi. Sono stati scoperti alcuni tunnel più piccoli che conducono verso il basso. I minatori cercano un gruppo di avventurieri disposto ad esplorare i tunnel per scoprire se si collegano agli insediamenti dei nani grigi nel Sottosuolo, mentre una gilda di mercanti sta allestendo una spedizione per scoprire se i nani grigi sarebbero disposti a commerciare.

Rashemen

Capitale: Immilmar
Popolazione: 654.480 (umani 99%)
Governo: Monarchia/ginarchia magocratica
Religioni: Bhalla (Chauntea), la Nascosta (Mystra), Khelliara (Mielikki)
Importazioni: Cibo, oggetti in legno, tessuti
Esportazioni: Formaggi, lana, pellicce, sculture, vino di fuoco
Allineamento: NB, CB, N

Il Rashemen è una terra fredda e aspra, abitata da un popolo duro e orgogliosamente indipendente. I suoi uomini sono dei berserker, che disprezzano l'uso delle armature e combattono impugnando asce,

Lago Athane nel Rashemen

lance, spade e archi. Le sue donne dispongono di grandi poteri magici legati alla terra, e addestrano coloro che dimostrano di possedere un potenziale magico al servizio della terra e della razza Rashemi. Anche se il Rashemen è ufficialmente governato da un potente guerriero chiamato il Signore di Ferro, i veri poteri che manovrano il trono sono le Streghe, coloro che scelgono il Signore di Ferro.

La terra è ricca di spiriti della natura, ognuno dei quali può diventare geloso o vendicativo contro chi si macchia di un'offesa. Le leggi Rashemi sono semplici, basate sull'onore, prive degli artifizi delle civiltà più moderne. Il popolo è devoto all'ideale del guerriero, gareggia in varie gare sportive e in altre durissime attività fisiche come il nuoto nei fiumi d'acqua gelata. Queste sfide mantengono la gente del Rashemen in forze, in quanto la debolezza li condannerebbe a una morte certa sotto gli artigli dei molti mostri che popolano la regione.

Vita e società

Il Rashemen è noto nel resto di Faerûn come la Terra dei Berserker, una regione fredda di montagne alpine popolata da feroci guerrieri e governata dalle Streghe mascherate. Esistono molte storie pittoresche sulla crudeltà delle streghe, ma tali storie sono lontane dalla verità. Le streghe governano facendo uso di un'autorità assoluta, di fermezza e di rigore, ma odiano la crudeltà, in quanto l'hanno assaggiata più volte per mano degli abitanti del Thay.

I guerrieri Rashemi combattono a cavallo di pony e sono vestiti di pellicce o di corazze di cuoio. Chi dimostra codardia o incompetenza nell'uso delle armi viene disprezzato da tutta la società. I guerrieri combattono in gruppi solo vagamente organizzati chiamati le Zanne, ognuno guidato da un capitano. Nei tempi di guerra, sono le Streghe a comandare le Zanne. Quando una Strega di Rashemen combatte, indossa vesti nere e una maschera, si arma di anelli magici e di fruste che danzano nell'aria, animandosi per continuare a combattere da sole mentre le streghe lanciano i loro incantesimi.

Gli eserciti del Rashemen sono comandati dall'Huhrong, altrimenti detto il Signore di Ferro, che dovrebbe rappresentare il più grande guerriero Rashemi. Viene scelto dalle Streghe nel corso di un incontro segreto in cui ogni Strega propone il suo candidato al titolo di Huhrong. Il Signore di Ferro è tenuto a governare saggiamente e a mantenere l'ordine nel paese, piuttosto che a prendere decisioni politiche. Suo è il compito di garantire strade sicure e frontiere sgombre, e di limitare il più possibile i mostri più pericolosi. Le streghe istruiscono e proteggono il Signore di Ferro, e possono privarlo del suo titolo a loro piacimento.

In tutto il territorio, le Streghe vengono riverite e acclamate. Nuocere a una strega significa la morte, come anche disobbedire a un loro ordine (a meno che il colpevole non sia un bambino, un'altra Strega o uno straniero ignorante che sfida l'autorità delle Streghe per la prima volta). Tra di loro le Streghe studiano continuamente per avere una migliore comprensione di tutto ciò che vive e del popolo Rashemi, quindi le dispute vere e proprie sono rare. Le loro manipolazioni sono mirate a mantenere un certo accordo tra la gente, a tenere la terra compatta e unita, a considerare gli abitanti del Thay come nemici mortali e il Rashemen una terra sacra da proteggere e da curare. Tutte le Streghe sono femmine; i pochi maschi manipolatori di magia del paese sono chiamati Vremyonni, o Antichi, in quanto vengono mantenuti in vita pur in tardissima età attraverso potenti magie. Si nascondono tra le Rocce Sfuggenti, e si dedicano alla creazione di nuovi incantesimi e di oggetti magici che le Streghe poi usano in battaglia.

Molti Rashemi non lasciano mai il reame dopo la *dajemma* della loro gioventù, un viaggio lungo un anno in cui i giovani Rashemi diventano adulti ed esplorano il mondo. Sono l'età, l'esperienza e i risultati ottenuti a determinare la gerarchia interna delle Streghe (l'età di gran parte dei Vremyonni li colloca tra le Wychlaran, il nome con cui le Streghe chiamano se stesse) e anche la posizione di ogni Rashemi che non è in grado di usare la magia, con gli stranieri sempre in fondo a questa gerarchia.

I Rashemi sono una razza bassa, muscolosa e robusta, abituata a viaggiare per il paese anche sotto gli estremi rigori dell'inverno, esplorando le antiche rovine settentrionali della perduta Raumathar o dando la caccia alle linci senza armatura e con armi leggere. Allevano pecore, capre e rothé delle nevi, esportano lana, pellicce, pietre scolpite, ossa e *jhuild*, o vino di fuoco (che ha un prezzo pari a 15 mo al boccale in tutto il resto del Faerûn). I Rashemi adorano lo *sjorl*, un forte formaggio affumicato che gli stranieri trovano disgustoso.

Caratteristiche geografiche principali

Ai visitatori il Rashemen sembra una regione estremamente selvaggia, dotata di poche aree coltivate, di strade a malapena migliori di sentieri polverosi e di poche abitazioni. Le fattorie Rashemi di solito sono nascoste in strette vallate, nelle radure delle foreste o lungo i corsi d'acqua, delimitate da grosse pietre o da siepi incolte. Le case dei Rashemi sono di solito delle caverne, scavate sui fianchi delle colline o ricoperte da cumuli di terra.

Bosco delle Ceneri: Gli spiriti di questa antica foresta vivono al-

l'interno delle pietre e degli alberi. La foresta non è stata colonizzata dai Rashemi, e sebbene a volte alcuni di loro vi penetrino per raccogliere legna o per andare a caccia, lo fanno solo dopo aver reso omaggio agli spiriti locali. La foresta è popolata anche da orsigufi, troll ed ettercap.

Bosco di Urling: Questa foresta a nord delle Montagne dell'Alba è fitta e selvaggia. Le Streghe trascorrono molto tempo quaggiù, entrando in comunione con gli spiriti, facendo sacrifici, svolgendo rituali e legami e distillando il potente vino di fuoco del Rashemen. Agli stranieri è vietato l'accesso alla foresta, e coloro che vengono scoperti sono messi a morte. Per proteggere gli aspiranti visitatori da questo destino, le guardie del Signore di Ferro pattugliano il perimetro esterno. Molte Streghe in realtà vivono nella vicina città di Urling.

Lago Ashane: Questo gelido specchio d'acqua è noto anche con il nome di Lago delle Lacrime, a causa delle molte battaglia combattute sulle sue rive. È protetto da strane creature acquatiche: nixie, nereidi e altri tipi sconosciuti, tutte guidate da un grande spirito acquatico.

La Terra Alta: Il lato settentrionale delle Montagne dell'Alba è un luogo di antiche e oscure colline, di vecchi monoliti di pietra e di magia selvaggia. Ospita coboldi, goblin, troll, lupi, lupi invernali e i fantasmi dei Tuigan e dei Rashemi defunti. La zona è abitata da pochi, cupi cacciatori amanti della solitudine.

La Terra del Nord: Questa regione spesso indicata come una terra a sé stante, ospita alcune rovine di Narfell e Raumathar. Le rovine racchiudono magie assai antiche e tesori protetti da spiriti guardiani, mostri e incantesimi. I nobili Rashemi spesso esplorano questa zona come dimostrazione del loro coraggio.

Vallata di Immil: Questa zona a nord del Bosco delle Ceneri è sempre calda e verde, anche in inverno. Questa temperatura primaverile permanente è dovuta ad alcune sorgenti calde e a una limitata attività vulcanica; sbuffi e getti di vapore sono comuni quaggiù, e la valle è spesso piena di nebbia. Come molti altri posti del Rashemen, la zona è popolata da molti spiriti.

Luoghi importanti

I Rashemi vivono in stretto contatto con la terra, preferiscono la natura selvaggia e intatta rispetto a giardini, siepi ed edifici elaborati. I Rashemi disprezzano le città, i "rifugi di coloro che si sono rammolliti", e vivono nella campagna, vestendosi poco anche nei mesi più freddi.

Immilmar (Grande città, 21.210): Questa città ospita la cittadella del Signore di Ferro, eretta usando pietra e ferro, grazie anche all'aiuto delle Streghe. La parte centrale della città è stata costruita attorno alla cittadella, mentre le abitazioni più esterne sono più simili alle normali case dei Rashemi. Il chierico del piccolo tempio di Chauntea di quaggiù si assicura che l'adorazione di "Bhalla" non si distacchi troppo dalla dottrina ufficiale della chiesa.

Mulptan (Metropoli, 39.390): Questa città è la porta d'accesso settentrionale del Rashemen verso il mondo esterno. Un grande campo appena fuori città ospita i mercanti provenienti dalle molte terre lontane. Le due famiglie nobili principali, gli Ydrass e i Vrul, indicono varie gare di bravura come amichevoli rivali. La competizione ha migliorato entrambe le famiglie, che vantano ottimi guerrieri, cacciatori e artigiani.

Mulsantir (Grande paese, 4.848): Questo paese è il primo bersaglio degli attacchi provenienti da Thay. È stato assediato almeno cinque volte, ma non è mai caduto, grazie alle solide mura di pietra che le Streghe hanno costruito attorno ad esso. La sua grande flotta di pescatori va a pesca di storioni nel vicino lago che porta lo stesso nome della città.

Storia regionale

Il Rashemen è una terra antica, i cui insediamenti risalgono ai tempi in cui veniva contesa tra Narfell e Raumathar. Molti anni dopo il crollo di quei due imperi, la gente si riunì per formare una nazione, aiutata dalle Streghe, che offrirono la loro protezione in cambio del diritto di poter scegliere i re e i capi guerrieri, a partire dal primo che venne nominato nel -75 CV.

Il Rashemen si è difeso da alcune invasioni da parte del Mulhorand, da molte invasioni da parte del Thay, e perfino dall'orda Tuigan, ed è sempre sopravvissuto conservando il suo territorio. Ora che i suoi nemici tradizionali (i Maghi Rossi) sono dediti ad altre imprese, il Rashemen sta rinforzando i suoi confini meridionali in attesa di eventuali tradimenti.

Trame ed eventi

Terre selvagge e pericolose, feroci berserker e una popolazione sospettosa sono elementi che scoraggiano tutti gli avventurieri stranieri, eccetto quelli più determinati, ad esplorare i misteri del Rashemen.

La strega regina: La Cittadella Rashemar venne assediata e distrutta dall'orda Tuigan. Ora che è un cumulo di pietre in rovina viene usata come covo dai goblin, dai ragni giganti e dalle streghe. Queste creature hanno iniziato a razziare i villaggi Rashemi vicini sotto la guida di un'astuta strega dotata di notevoli poteri stregoneschi. Ha già ucciso due Streghe che erano entrate nel suo dominio, e le Wychlaran reclamano vendetta.

Il cammino degli Antichi: Un gruppo di Antichi si è stancato di vivere nell'isolamento e desidera vedere il resto del mondo. Le Streghe hanno negato loro ciò che chiedono, temendo che le loro conoscenze possano cadere nelle mani sbagliate. Gli Antichi, insoddisfatti, hanno deciso di fuggire comunque, e hanno bisogno di una guida per le poche decadi di viaggio che li aspettano prima di tornare ai loro doveri. Nel frattempo, alcuni agenti delle potenze rivali di Rashemen (Come i Maghi Rossi e gli Zhent) si stanno muovendo per catturare i maghi maschi del Rashemen e strappare loro le informazioni di cui sono in possesso. Gli avventurieri potrebbero dover negoziare tra gli Antichi e le Streghe, in quanto queste ultime non mostrano alcuna tolleranza verso chi trascura i propri doveri.

Thay

Capitale: Eltabbar
Popolazione: 4.924.800 (umani 62%, gnoll 10%, orchi 10%, nani 8%, goblin 5%, halfling 4%)
Governo: Magocrazia
Religioni: Bane, Gargauth, Kelemvor, Kossuth, Loviatar, Malar, Shar, Talona, Umberlee
Importazioni: Ferro, incantesimi, oggetti magici, mostri, schiavi
Esportazioni: Frutta, gioielli, grano, legname, oggetti magici, opere d'arte, sculture
Allineamento: LM, NM, N

Thay è una nazione governata da maghi crudeli che sfruttano la schiavitù per ottenere la ricchezza e i lussi necessari a mantenere le loro ricerche magiche e i loro sogni di conquista. La terra è governata da otto zulkir, i più potenti maghi del paese. Gli zulkir nominano i tharchion del paese, i governatori civili che gestiscono le questioni pratiche del reame e agiscono al servizio dei Maghi Rossi.

Il potere dei Maghi Rossi si estende ben oltre i confini del Thay. Le enclavi dei Maghi Rossi sono sorte in dozzine di grandi città lungo la costa del Mare Interno, vendendo oggetti magici in cambio di beni di altro tipo, di ricchezze e, in alcuni casi, di schiavi provenienti da una dozzina di paesi diversi. I Thayan vengono apertamente disprezzati e nessuno si fida di loro, ma il loro controllo aggressivo del mercato di oggetti magici li rende praticamente indispensabili a molti dei loro clienti.

Gli zulkir del paese si arricchiscono oltre ogni immaginazione man mano che i loro commerci sinistri si diffondono. Tramano e complottano in continuazione ai danni dei paesi vicini (vedi il Capitolo 7: "Organizzazioni" per ulteriori informazioni sugli zulkir individuali). Gli eserciti del Thay hanno invaso l'Aglarond e il Rashemen molte volte, e c'è chi pensa che sia solo questione di tempo prima che i Thayan ritornino alle loro vecchie abitudini di prendere quello che vogliono ricorrendo alla forza bruta e ai loro letali incantesimi.

Vita e società

Agli occhi dei Faerûniani, il Thay è un impero oscuro e malvagio dove i perversi Maghi Rossi frustano incessantemente i loro schiavi sfiniti e gementi, che vengono spesso trasformati in strani mostri come "ricompensa" per il loro massacrante lavoro.

La realtà non è poi così diversa.

Illustrazione di Sam Wood

I Maghi Rossi formano una classe elitaria, la nobiltà del paese. Attraverso la vasta burocrazia regionale controllata dai loro tharchion di fiducia, governano sulle leggi, il commercio e la società di Thay. I Thayan liberi sono divisi in sei classi: Maghi Rossi, burocrati, sacerdoti, mercanti, soldati e artigiani o operai specializzati (questi ultimi a malapena al di sopra degli stessi schiavi). Sia i sacerdoti che i mercanti sono piuttosto rari a Thay.

Tutti i bambini Thayan vengono esaminati in tenera età in cerca di eventuale potenziale magico. Quanti dimostrano segni di un qualche talento vengono allontanati dai loro genitori e sottoposti a un addestramento estremamente rigoroso nelle arti arcane, che ha il suo culmine nell'apprendistato presso i Maghi Rossi, che sono famosi per essere spietati e violenti nei confronti dei loro apprendisti. (Coloro che dimostrano talenti da stregone devono incanalare la loro bravura nelle arti dei maghi, sopprimere i talenti in questione o lasciare il paese. I Maghi Rossi disprezzano gli stregoni, in quanto non seguono il sistema meticolosamente organizzato delle scuole magiche). Chi sopravvive e raggiunge la fine del suo addestramento diventa un Mago Rosso, ma l'organizzazione non è certo democratica o benevola nei confronti dei nuovi arrivati: per possedere un qualsiasi potere, un giovane Mago Rosso deve accumulare tutta l'energia arcana che è in grado di contenere, e farne un uso spietato e immediato, anche contro i suoi stessi simili.

La politica Thayan è decisa dal consiglio degli zulkir, i maghi che rappresentano le varie scuole magiche di specializzazione. Ogni zulkir viene eletto dai Maghi Rossi più potenti di una certa scuola e mantiene il titolo fin tanto che può farlo, da vivo o da non morto. Anche se ogni zulkir ha un rivale intenzionato a distruggerlo, gli zulkir tendono ad essere astuti, spietati e ottimi amministratori (altrimenti non durerebbero a lungo).

Thay è diviso in "tharch" governati ciascuno da un tharchion, responsabile delle strade e dei ponti del luogo, della sanità, delle difese militari, dell'irrigazione o del trasporto fluviale e del mantenimento dell'ordine. I tharchion, cioè i governatori civili, a loro volta nominano degli autarchi, o dei burocrati sottoposti. Gli autarchi in genere vengono scelti tra i soldati più competenti, nelle famiglie benestanti che hanno già una tradizione nel servizio sociale, o più raramente tra i mercanti o i Thayan liberi che semplicemente dimostrano una competenza adeguata allo scopo. I Maghi Rossi di solito complottano per farsi eleggere tharchion al fine di incrementare il loro potere e la loro ricchezza personale.

Tutti i tharchion e gli zulkir hanno il potere di comandare i loro eserciti personali, e molti Maghi Rossi dispongono di numerose guardie del corpo, quindi Thay mantiene una moltitudine di forze armate. Queste unità vanno dai goblin semisguarniti che combattono in mischia ai cavalieri in armatura completa e altamente addestrati, in sella a cavalcature volanti o potenziate magicamente in vari modi. Queste forze spesso si scontrano ufficiosamente tra loro quando i loro padroni entrano in disaccordo o l'uno sorprende l'altro a compiere qualcosa di palesemente illecito.

Thay era solito scontrarsi con l'Aglarond e con il Rashemen quasi in continuazione, ma le numerose sconfitte subite lo hanno convinto a cessare simili iniziative ostili. Nelle situazioni sempre più rare di "guerra totale", Thay è in grado di schierare in campo due unità speciali: la grande Legione delle Ossa, un reggimento di scheletri animati in armatura, e la temuta Legione del Grifone, quattrocento Maghi Rossi esperti di combattimento in grado di lanciare incantesimi e di appiccare il fuoco dalle selle dei loro grifoni.

Thay ha una piccola "borghesia" in crescita, uomini liberi che lavorano come servitori degli zulkir e dei tharchion, oppure mercanti e agenti commerciali viaggiatori. I Thayan liberi sono forse l'esempio più diretto di come sarebbe la gente di Thay senza l'oppressivo governo dei maghi. Sono un popolo prudente che cerca di mostrare meno emozioni possibili, che fa sfoggio di modi suadenti e cortesi e che prova un piacere segreto nell'osservare le danze, le follie e i divertimenti degli altri ma che non osa prendervi parte di persona. I Thayan tendono a mangiare e a bere smisuratamente ma sono dotati di robusta costituzione (e reggono assai bene ai veleni e al cibo avariato), e raramente mostrano segni di ubriachezza o di stordimento provocato da ciò che hanno ingerito.

Nel Thay, gli schiavi sono ovunque. I mercati di schiavi prosperano, e i mercanti fanno bella mostra della "merce" che riportano da Amn, Calimshan, Chessenta, Mulhorand, Semphar e Thesk. La maggior parte degli schiavi sono umani, ma anche orchi, goblin, gnoll, mezzorchi e halfling vengono messi in vendita. I Thayan conducono ancora incursioni negli altri paesi appositamente per procurarsi schiavi, ma la maggior parte viene acquisita tramite commercio.

Gli schiavi possono essere alterati a piacimento del proprietario, ma personalmente non hanno il permesso di tagliarsi i capelli o di scegliere cosa indossare (la maggior parte viene tenuta seminuda). Molti schiavi durano solo pochi anni prima di morire o di essere condannati a morte.

I Thayan guardano di cattivo occhio coloro che infliggono crudeltà gratuite ai propri schiavi (le punizioni che indeboliscono o mutilano lo schiavo fanno male agli affari, in quanto danneggiano una proprietà di valore). Tuttavia, molti schiavi vengono condannati a morte per infrazioni futili e per scoraggiare la più grande paura di tutti i nobili Thayan: una sanguinaria rivolta degli schiavi su scala nazionale.

I Maghi Rossi di Thay sono famigerati per i loro esperimenti magici "immorali", ma sarebbero assai più pericolosi per il resto del Faerûn se le lotte intestine all'interno delle loro fila non fossero così violente e vigorose.

I Maghi Rossi si radono completamente la testa (comprese le sopracciglia e a volta le ciglia stesse), e a volte si depilano tutto il corpo, e molti di loro si ricoprono di tatuaggi. Tali tatuaggi spesso sono un modo per accumulare incantesimi destinati ad usi di emergenza (sono infatti le fonti di molte "fughe miracolose" per quei Thayan imprigionati negli altri paesi). A Thay, solo ai Maghi Rossi è concesso indossare vesti rosse. Sviluppano un severo autocontrollo servendo come silenziosi e prudenti assistenti per i maghi anziani più potenti, e si azzardano ad allestire un complotto solo quando padroneggiano una nutrita serie di incantesimi personali.

Thay è una nazione spietata e scossa da lotte interne per il potere, ma anche una nazione che viene temuta, odiata e attentamente sorvegliata da tutti i paesi vicini.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Thay è un paese caldo, spesso spazzato da venti aridi e violenti, dove la gente è assetata di libertà o di ulteriore potere. Una rete di incantesimi attentamente studiata e rinnovata mantiene il bel tempo per migliorare i raccolti, provocando piogge scroscianti nel corso della notte e un calore intenso ma non eccessivo durante il giorno. La cospicua forza lavoro degli schiavi mantiene alta la produzione di cibo,

e permette agli schiavi di nutrirsi di pane e birra creati sul luogo oltre che degli interminabili pasti a base di verdure bollite o conservate. Thay esporta molto grano, ma potrebbe venderne ancora di più se i suoi governanti non fossero così timorosi di un attacco e non continuassero a costruire (e a stipare fino al punto di farli scoppiare) un granaio dopo l'altro.

Altopiano di Thay: Il cuore di Thay è il suo altopiano centrale, densamente popolato. Qui sono numerose le pattuglie di umani e gnoll che sorvegliano attentamente l'arrivo di ogni straniero ed eventuali schiavi in fuga; le pattuglie agiscono partendo da piccole fortezze chiamate stazioni delle tasse.

Le stazioni delle tasse sono circondate da villaggi dove i Thayan liberi vivono e lavorano fornendo servizi alle vaste comunità agricole sparse per tutto l'altopiano. Sono gli schiavi ad occuparsi del raccolti, e le loro vite vengono consumate in fretta e senza pietà al fine di produrre incredibili quantità di cibo. Ogni metro quadrato dell'altopiano è stato coltivato. Dove non sorgono fattorie, campi e villaggi sorgono le torri e le dimore dei Maghi Rossi (i quali, persi nelle loro ricerche e nelle loro trame, non amano i visitatori improvvisi).

I maghi curiosi delle altre terre che tentano di scrutare verso l'altopiano scoprono numerosi strati di interdizioni (che in molti posti ormai si avvicinano all'intensità dei favoleggiati *mythal* dei tempi antichi) che proteggono tutta la terra, impedendo ogni forma di spionaggio magico da lontano. I nemici dei Maghi Rossi odiano questo "scudo" anti-divinazioni, e sono sempre alla ricerca di altri modi per scoprire i complotti dei Thayan.

Lago Thaylambar: Questo grande lago dalle acque profonde è ottimo per la pesca, nonostante le sue testuggini dragone, che amano le sue acque ghiacciate e si cibano delle barche da pesca. I nobili Thayan a volta organizzano delle spedizioni di caccia contro le creature: di solito, metà dei membri torna a casa con un trofeo, e metà non torna affatto a casa.

Monte Thay: Al centro dell'Altopiano di Thay incombono gli aspri coni vulcanici conosciuti con il nome collettivo di Monte Thay. Terremoti ed eruzioni di ceneri indicano che i fenomeni locali di vulcanismo stanno aumentando, ma i Maghi Rossi non hanno abbandonato le loro fortezze sulle pendici dei monti. Al contrario, sembrano aver incrementato il loro andirivieni da quei luoghi, chiamati a partecipare a consigli segreti e impegnati nella costruzione di nuove e ancora più grandi fortificazioni.

Le riserve militari del Thay (migliaia di gnoll, bestie oscure e altre malvagie creature) sono accampate nel Monte Thay, che paiono disporre sia di ricche miniere d'oro che hanno sostenuto i Maghi Rossi per anni, che di altre miniere più vecchie e ormai esaurite che scendono fin nel Sottosuolo. Il Monte Thay ospita anche l'antica Cittadella (vedi "Trame ed eventi", più sotto), dove si dice che siano attivi e imperversino ancora molti incantesimi senza controllo.

Forze segrete composte da creature magicamente alterate e da mostri sono emerse dalle tetre fortezze del Monte Thay e sono partite alla volta del Faerûn per portare a termine missioni dagli scopi sinistri. Anche i laboratori e le armerie magiche di Thay risiedono in questa regione, in cui lavorano centinaia e centinaia di giovani Maghi Rossi comandati dai loro superiori.

Palude di Sur: Questo spaventoso stagno ricolmo di febbri e malattie è la dimora di alcuni lucertoloidi. Alcune tribù di queste creature a volte vengono usate come truppe nell'esercito di Thay, il che viene considerato un grande onore dal popolo a scaglie. I nobili spesso si recano nello stagno per dare la caccia ai mostri che lo infestano.

Luoghi importanti

I Maghi Rossi hanno diviso Thay in undici tharch, ognuno comandato da un tharchion.

Alaor: Questo tharch è composto da due isole al largo della costa meridionale di Thay, e ospita la più grande base navale della nazione (grande città, 20.520). Ha subito gravi danni nel corso della guerra delle salamandre (vedi "Storia regionale", più sotto) ed è stata ricostruita dotata di strutture più moderne.

Delhumide: Questo tharch ospitava la capitale della provincia Thayan quando era ancora il Mulhorand a controllare la regione. La capitale e gli altri segni della civiltà dominante sono stati distrutti nel corso della guerra d'indipendenza. Il tharch ora ospita alcune rovine e fattorie di schiavi. Il suo tharchion è un sostenitore del commercio magico, che spera di migliorare la prosperità del suo povero territorio.

Eltabbar: Questo tharch esercita una fortissima influenza politica. Il suo tharchion (Dmitra Flass, Ill7/Mro8 umana LM) lotta per porre fine alle faide e agli intrighi tra gli zulkir e per promuovere ulteriormente il commercio degli oggetti magici. È sposata con l'Alta Lama di Mulmaster, un'unione politica che ha donato a Thay un migliore accesso al Mare della Luna attraverso la sua enclave a Mulmaster.

Il tharch ospita la capitale Thayan, chiamata anche Eltabbar (metropoli, 123.120). La città è enorme, piena di schiavi e dotata di numerose vendite all'asta di questi ultimi. I canali che scorrono attraverso la città un tempo servivano a dare potenza a un incantesimo che teneva un grande demone imprigionato sottoterra, anche se ormai il demone è fuggito a causa di un terremoto che ha indebolito l'incantesimo.

Gauros: Il tharch ai confini nord orientali di Thay spesso si scontra con il Rashemen per l'occupazione delle sue colline ricche di minerali. Il tharchion di Gauros odia il Rashemen, e complotta costantemente per distruggere quella terra, nonostante gli ordini degli zulkir e la tregua temporanea appena stretta.

Lapendrar: È un chierico di Kossuth a governare il tharch sud-occidentale di Lapendrar. Anche se in teoria la città di Amruthar (metropoli, 41.040) sarebbe indipendente, di fatto paga un tributo a Thay pur di non essere annessa. C'è comunque una presenza minima di Thayan sul posto, e anche se nessun Mago Rosso vive nella città, molti spesso la visitano. I ricchi governatori vivono in modo decadente e lascivo. Alcuni abitanti di Amruthar vogliono recidere ogni legame con Thay e diventare del tutto indipendenti, altri vogliono unirsi all'Aglarond, che però è realisticamente troppo lontano per poter fornire qualsiasi aiuto. Escalant (metropoli, 28.728) ha una storia che vede alternarsi periodi di indipendenza da Thay a periodi di occupazione dei Maghi Rossi. Al momento è Thay a comandare, anche se ai locali viene concesso di mantenere il loro stile di vita. La vasta città è sorvegliata da una guarnigione di gnoll dell'esercito di Thay.

Monte Thay: Questo tharch ospita una grossa fortezza militare e alcune miniere d'oro lungo le sue montagne centrali. Dal momento che Monte Thay viene usato come quartier generale dagli zulkir, le attività di quaggiù rimangono un segreto per tutti tranne che per i Maghi Rossi più privilegiati.

Priador: La gente del tharch di Priador è stata sottomessa con il terrore dal suo tharchion, che governa usando il pugno di ferro. Al momento la regione prospera, ma gli zulkir sono pronti a intervenire se il commercio dovesse affievolirsi. Bezantur (metropoli, 136.800), la città più grande di Thay, è vitale per la prosperità della nazione grazie al suo commercio marittimo. La città è infestata da potenti gilde di ladri. È un grosso centro religioso, che ospita templi dedicati a quasi ogni divinità, eccettuati Azuth e Mystra.

Pyarados: Le montagne di questo tharch sono ricche di minerali. La città cinta di mura che porta lo stesso nome (metropoli, 54.720) accoglie gli avventurieri, anche quelli stranieri, purché tali visitatori non danneggino gli interessi Thayan. Il quartiere straniero della città sorge al di fuori delle mura cittadine. Le autorità chiudono un occhio sul crimine, e lasciano che sia la giustizia della strada a regolare i conti. La città è un buon punto di partenza per gli avventurieri intenzionati ad esplorare le Montagne dell'Alba.

Surthay: Questo piccolo tharch viene usato principalmente come zona d'addestramento per simulare gli attacchi contro il Rashemen. La gente del luogo sopravvive coltivando la terra e commerciando con i mercanti del Thesk. La città di Surthay (grande città, 17.784) fu originariamente costruita come fortezza per resistere agli attacchi dei Rashemi, ma ora funge da base per le truppe pronte ad attaccare quella nazione. La sua vicinanza alle paludi la rende soggetta a varie strane epidemie.

Thazalhar: Questo tharch controlla le vie carovaniere che vanno verso il Mulhorand. Il suo tharchion è un generale a riposo che esige alti pedaggi dalle carovane e dai viaggiatori in transito. Il posto è quasi esclusivamente un cimitero, dal momento che le guerre contro il Mulhorand hanno devastato l'intera zona. Di notte alcuni luoghi sono infestati dai non morti e dagli spiriti dei guerrieri uccisi.

Tyraturos: Questo tharch ben pattugliato controlla le due strade principali che attraversano il paese. La città di Tyraturos (metropoli, 68.400) è molto grande e dotata di un enorme mercato degli schiavi dove praticamente qualsiasi creatura può essere acquistata

pagando il giusto prezzo, comprese quelle più esotiche come lamia, centauri e drow. I visitatori devono fare attenzione a non farsi catturare e ad essere venduti come schiavi solo a qualche isolato dalla loro locanda.

STORIA REGIONALE

Per secoli la regione di Thay è stata dominata dal potente Impero Mulhorandi. I suoi abitanti nativi, una razza Rashemi, erano tenuti soggiogati da una classe nobiliare, i Mulan di Mulhorand. Il grande mago Ythazz Buvarr, un membro della società segreta Mulhorandi chiamata i Maghi Rossi, cercò di creare un reame separato dove sarebbero stati i maghi a governare, invece degli dei-sovrani. Ythazz e i suoi seguaci radunarono un esercito e saccheggiarono la capitale della provincia di Thay. I Maghi Rossi riuscirono a distruggere tutti gli avversari inviati dai loro vecchi padroni e fondarono la terra di Thay nel 922 CV.

Negli anni che seguirono, Thay ha provato più volte a conquistare parte dell'Aglarond e del Rashemen, a volte servendosi dell'aiuto di drow, demoni, assassini o perfino con catastrofi naturali create magicamente. Ogni tentativo è fallito, principalmente per il fatto che i Maghi Rossi non sono mai riusciti a collaborare con successo tra loro. Il tentativo più recente prevedeva un patto con i signori degli efreet e delle salamandre del Piano Elementale del Fuoco. Quando questi alleati si rivoltarono contro i Maghi Rossi, furono i chierici di Kossuth, il signore degli elementali del fuoco, a convincere la divinità ad intervenire per richiamare i suoi esterni, innalzando di molto la stima della chiesa di Kossuth agli occhi dei Thayan.

Non ottenendo alcun successo nella conquista diretta, gli zulkir hanno scoperto che c'è una fortissima richiesta di merci Thayan, specialmente di oggetti magici, nelle città del Mare Interno. Dato il gran numero di Maghi Rossi presenti e la loro lunga tradizione di apprendistato che dura diversi anni e dei molti membri di basso rango che affollano l'organizzazione, i Maghi Rossi hanno pensato di mobilitare un gran numero di maghi per realizzare oggetti magici potenti da vendere per sbaragliare le aspirazioni commerciali degli altri maghi.

Col passare degli ultimi anni questo commercio è cresciuto, diventando, da un modo conveniente per riempire i forzieri degli zulkir impiegando in modo utile gli apprendisti, un giro d'affari estremamente proficuo. Sotto la direzione dell'uno o dell'altro zulkir, i Maghi Rossi di livello intermedio hanno fondato delle enclavi (accampamenti recintati o piccole fortezze) nelle altre città del Faerûn in cui vendono i loro oggetti magici in cambio delle ricchezze dei vari paesi.

Visto il successo dei loro sforzi mercantili e i ripetuti fallimenti delle conquiste dirette, è sorta una nuova fazione all'interno dei Maghi Rossi, una fazione che promuove l'espansione commerciale invece che quella militare. A malincuore, gli zulkir (guidati dal lich Szass Tam, lo zulkir della Necromanzia, e probabilmente il Mago Rosso più potente di Thay) hanno acconsentito a cessare ogni ostilità diretta contro le altre nazioni per vedere se le sole attività commerciali possono favorire i loro progetti. Nel frattempo, una tregua molto precaria mantiene la pace lungo i confini con Aglarond e Rashemen.

Szass Tam

TRAME ED EVENTI

Lo schiavismo spietato di Thay e le abominevoli condizioni in cui vengono tenuti gli schiavi all'interno del paese attirano molti avventurieri di buone intenzioni ansiosi di sferrare un colpo contro i crudeli Maghi Rossi.

I sepolti: Un gruppo di avventurieri che stava esplorando le Montagne dell'Alba è tornato raccontando una strana storia su alcuni umani pallidi e magri scoperti in una caverna appena aperta. Questi umani somigliano alla razza dominante dei Mulan di Thay, ma sono pallidi fino a sembrare albini e quasi del tutto ciechi. Impugnano armi d'oro che si rivelano dure come l'acciaio e lanciano strane magie che non emettono alcuna luce. Gli avventurieri hanno raccontato questa storia a Pyarados prima di ripartire per andare a combattere queste creature, e la gente di Thay ritiene che si tratti della progenie degenerata dei Mulhorandi che vennero intrappolati laggiù secoli fa.

La Cittadella: Ai margini settentrionali delle montagne del tharch del Monte Thay esiste un'antica fortezza che viene chiamata semplicemente la Cittadella. È più antica dell'arrivo degli umani in questa zona, e venne costruita da una razza di lucertoloidi intelligenti, forse i progenitori delle tribù semiprimitive che ora vivono nella Palude di Sur. La Cittadella, infestata da troglodìti, rast e altre specie sotterranee (compresi alcuni drow) sembra condurre fino al Sottosuolo.

I Maghi Rossi e alcuni potenti avventurieri Thayan ogni tanto provano ad esplorare la fortezza. Ultimamente le spedizioni sono aumentate, molte sono state commissionate dagli stessi zulkir, e spesso comprendono anche avventurieri stranieri. Che poi gli avventurieri ingaggiati riescano a lasciare Thay con le informazioni o i tesori recuperati laggiù è tutta un'altra questione.

SZASS TAM

Lich Nec10/Mro10/Acm2/Epic7 GS 31; non morto Medio; DV 20d12+5; pf 131; Iniz +2; Vel 9 m; CA 29 (14 a contatto, 27 colto alla sprovvista); Att +12/+7 in mischia (1d6+2, *bastone del potere*) o +10 in mischia (1d8+5 [CD 25 Volontà dimezza] più paralisi, tocco del lich) o +12/+7 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS Tocco paralizzante, aura di paura; QS Conoscenze arcane superiori di arcimago, benefici di livello epico, immunità, resistenza allo scacciare non morti +4, riduzione del danno 15/+1, capacità di Mago Rosso, qualità dei non morti; AL NM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +21; For 11, Des 14, Cos -, Int 22, Sag 20, Car 20. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Alchimia +26, Artigianato (tagliare pietre preziose) +16, Ascoltare +15, Cercare +20, Concentrazione +25, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (architettura e ingegneria) +11, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia del Thay) +16, Diplomazia +7, Guarire +9, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Nuotare +2, Osservare +15, Percepire Inganni +13, Professione (erborista) +9, Professione (marinaio) +9, Sapienza Magica +32, Scrutare +26; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Mente sul Corpo, Padronanza degli Incantesimi (*animare morti, cono di freddo, controllare non morti, dardo incantato, teletrasporto*), Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (Necromanzia).

Attacchi speciali: Tocco paralizzante (Sop): Le creature toccate devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o rimangono paralizzate permanentemente. Aura di paura (Sop): Le creature con meno di 5 DV nel raggio di 18 metri che guardano il lich devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) o vengono influenzate dagli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone di 29° livello.

Qualità speciali: Conoscenze arcane superiori di arcimago: Portata arcana, potenza degli incantesimi +2. Benefici di livello epico: Due livelli effettivi di arcimago (inclusi nella lista soprastante), bonus di livello di incantesimo x7 (incluso nella lista sottostante). Immunità (Str): Immune al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli attacchi di influenza mentale. Capacità di Mago Rosso: Difesa specializzata (Necromanzia) +4, potenza degli incantesimi +5, maestro del circolo, iscrivere tatuaggio, signore del grande circolo.

Incantesimi da mago al giorno: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1/1/1/1/1/1. CD base = 18 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo

per gli incantesimi di invocazione, 28 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia. Livello di incantatore di mago: 22°. Scuola specializzata: Necromanzia. Scuole proibite: Ammaliamento, Illusione.

Libro degli incantesimi: Come lich molto vecchio e come uno dei sovrani di una nazione di maghi, Szass Tam ha accesso praticamente a ogni incantesimo conosciuto e ha creato molti incantesimi unici di necromanzia noti soltanto a lui o ad altri Maghi Rossi. Normalmente tiene pronti un teletrasporto rapido e vari incantesimi di attacco rapidi. Di solito usa il suo slot di incantesimi di 16° livello per preparare un *risucchio di energia* rapido e massimizzato.

Proprietà: Data la sua posizione di potere e le sue capacità magiche avanzate, Szass Tam può ottenere praticamente qualsiasi oggetto magico che non sia un artefatto (e ha accesso ad almeno due artefatti Netheresi conosciuti, il *Globo della Luna Mortale* e il *Seggio di Tharkosil*). Possiede un *bastone del potere, bracciali dell'armatura+10* e un *anello dei tre desideri* che porta con sé tutto il tempo.

Szass Tam, tristemente famoso per la sua gelida e astuta crudeltà e per la sua longevità, è lo zulkir della Necromanzia a Thay, il Mago Rosso più influente e, stando a ciò che dicono gli osservatori, il vero signore di Thay. Szass Tam, diventato un lich oltre duecento anni fa, ha raggiunto la sua attuale posizione di potere grazie a una smisurata arroganza, ad abilità e preparazione sufficienti a sostenere le sue sconfinate ambizioni e a una lucidità mentale senza pari che ne hanno fatto uno degli esseri più intelligenti e astuti dell'intero Faerûn.

Come gli altri Maghi Rossi, Szass Tam preferisce non farsi vedere, manovrando i suoi lacchè e i suoi molti servitori (compresi i suoi vasti eserciti di non morti guidati da generali vampiri) mentre lui rimane impegnato a tramare e a complottare. La sua condizione di non morto gli permette di essere assai paziente. Non ha problemi ad abbandonare i servitori e i progetti che falliscono, potrà sempre riprovare in seguito in un modo diverso. Stancato dai continui tradimenti e assassini all'interno dei Maghi Rossi, ha deciso che il miglior futuro per Thay e per i Maghi Rossi è un futuro che veda il paese unito sotto la sua guida, controllato dalla sua magia e dalla paura. Ancora non ha apertamente esercitato il suo potere, in quanto vuole preservare la forza di Thay il più possibile, e preferisce accumulare quanto più potere prima di condurre le cose a un conflitto aperto.

Szass Tam possiede una collezione pressoché incredibile di oggetti magici, che comprende anelli, bacchette e altri piccoli oggetti ma che include anche bastoni, golem e artefatti. La sua roccaforte a nordovest di Tyraturos, è pressoché inattaccabile. Coloro che lo incontrano (o che incontrano le immagini di se stesso che lui crea, che appaiono reali in tutto e per tutto e che invia attraverso tutto Faerûn) scoprono che Szass Tam è un individuo calmo, colto e perfino piacevole. Ha l'aspetto di un uomo scheletrico e pallidissimo avvolto in vesti ricchissime. È calvo, ha occhi scuri, una sottile barba nera e mani che si sono rinsecchite fino a diventare quasi degli artigli. Naturalmente è in grado di usare la magia per modificare il suo aspetto. La sua forma preferita è quella di uno studioso alto, anziano ma ancora robusto, dagli occhi neri scintillanti e dalla voce profonda e suadente.

Szass Tam è educato ma diretto, e può cedere rapidamente a una collera gelida e controllata davanti a un'insolenza o a una sfida deliberata. D'altra parte, sembra invece ammirare coloro che lo imbrogliano o lo raggirano superandolo in astuzia, fin tanto che lo trattano con cortesia. È coinvolto in più intrighi di quanti la maggior parte dei Faerûniani possa avere nella propria vita, e man mano che il suo dominio si espande, sembra soddisfatto di considerare l'esistenza come un gigantesco gioco le cui trame e i complotti sono le pedine, o meglio, le armi principali.

Thesk

Capitale: Nessuna
Popolazione: 855.360 (umani 85%, gnomi 8%, orchi 6%)
Governo: Oligarchia
Religioni: Chauntea, Mask, Shaundakul, Waukeen
Importazioni: Beni commerciali, cavalli, oro
Esportazioni: Cibo, ferro, merci degli gnomi, merci di Kara-Tur
Allineamento: N, NB, CB

Il Thesk è una terra di mercanti consumati ma amichevoli e di abili contadini. La via carovaniera che conduce alle terre lontane di Kara-Tur permette alla popolazione di vedere ogni tipo di creatura e di interagire con molte culture, il che rende il Thesk una delle nazioni più tolleranti del Faerûn. Dopo essere stata decimata dall'orda Tuigan, la gente del Thesk sta ricostruendo le sue città e i suoi paesi, e ha perfino costruito un alloggio per l'esercito di orchi che gli Zhentarim hanno lasciato indietro.

La familiarità degli abitanti del Thesk con gli oggetti di qualità o quelli più insoliti li rende abili estimatori del valore di un articolo. La magia arcana in queste terre è rara; questo, unito all'influenza dei Signori delle Ombre, una gilda di ladri sostenuta dalla chiesa di Mask, rende il Thesk qualcosa in più rispetto al consueto reame di mercanti.

Vita e società

La gente nelle aree rurali del Thesk vive come la gente comune, occupandosi della coltivazione del terreno e del bestiame. A differenza di altri paesi del Faerûn, tuttavia, numerosi contadini e allevatori del Thesk sono orchi purosangue. Gli orchi vivono anche nelle città, mescolati agli altri mercanti e lavoratori che operano lungo la Via Dorata, la principale via commerciale che collega Faerûn al Lontano Est. La gente del Thesk, abituata a incontrare facce, linguaggi e oggetti strani, da sempre trae profitto dalle carovane provenienti da ogni parte del mondo e si fa in quattro per mettere a loro agio i visitatori.

Caratteristiche geografiche principali

Il Thesk si estende tra l'Altopiano di Thay e la Foresta di Lethyr. Molte zone della regione sono praticamente vuote: la maggior parte della popolazione vive lungo la strada che va da Telflamm a Duestelle.

Ashanath: Il suolo selvaggio di questa regione è ricoperto da un fitto tappeto erboso, e numerose mandrie di buoi selvaggi e di pony pascolano per le sue distese. Sarebbe un'eccellente ubicazione per delle nuove fattorie e potrebbe ospitare una o più città-stato, se non fosse per gli uragani che imperversano per la campagna in estate, a volte anche al ritmo di uno ogni decade. Si pensa che gli uragani siano gli effetti collaterali della magia per il controllo del tempo atmosferico usata dai Maghi Rossi per migliorare i loro raccolti. La pianura ospita anche numerosi bulette e ankheg.

Montagne del Thesk: Queste montagne sono spoglie e inospitali, disseminate di improvvisi crepacci e di frequenti smottamenti. I moderati giacimenti di ferro sono sufficienti a soddisfare i bisogni della città e a produrre un piccolo eccesso destinato all'esportazione.

Montagne Fauci del Drago: Il clan di gnomi che vive su questa catena montuosa visita spesso la città umana di Milvarune, che esiste principalmente per distribuire gli strumenti, le invenzioni, le armi, i gioielli e gli oggetti di ferro di qualità che gli gnomi producono. Sulle montagne vivono almeno due draghi di rame che si impegnano in una gara di scherzi con gli gnomi una volta all'anno.

Luoghi importanti

La Via Dorata è di sicuro la caratteristica più importante del Thesk.

Nyth (Piccola città, 11.501): In precedenza controllata da Telflamm, Nyth ora si considera di nuovo parte del Thesk e commercia liberamente con le sue città sorelle, compresa Telflamm. La città ha ottenuto il suo nome dalla creatura simile a un fuoco fatuo che era solita infestare i margini occidentali della Foresta di Lethyr. Una cabala di maghi ha distrutto il nyth in una battaglia di distruzione reciproca. Da allora, i maghi sono ampiamente rispettati a Nyth, ma tutti pensano che comunque siano destinati a una brutta fine.

Phsant (Grande città, 21.564): Questa città è famosa per essere il luogo della sconfitta dell'orda Tuigan per mano degli eserciti dell'alleanza occidentale. I soldati orchi dell'esercito Zhent si sono stabiliti in quest'area e si sono adattati estremamente bene. Alcuni lavorano nelle fattorie, altri si sono comperati delle loro fattorie personali e altri ancora lavorano come mercenari, operai o guardie. Gli altri orchi del Thesk lavorano come minatori sulle montagne del Thesk, e tornano qui in città quando vogliono rivedere i loro

Illustrazione di Sam Wood

vecchi compagni di tribù. Alcuni degli orchi hanno sposato una donna del posto, ma molti altri sono ancora in cerca di una moglie, e stanno attirando in questa zona un flusso costante di mezzorche in cerca di mariti forti che si dimostrino di mentalità più civile rispetto agli esemplari di una normale tribù di orchi.

Tammar (Grande paese, 3.594): Quasi rasa al suolo dai Tuigan, questa città è stata governata per un certo periodo da un numeroso gruppo di banditi che estorcevano pesanti tassazioni alle carovane di passaggio nel territorio. L'oligarchia pagò uno squadrone di cento orchi per sbaragliare i banditi, e ora questi combattenti dotati di zanne sono considerati eroi della città, che è stata ricostruita e ripopolata dai suoi cittadini originali.

Telflamm (Grande città, 23.361): Questa città sorge alla fine della Via Dorata, e trae grandi profitti dalla sua posizione, controllando l'accesso al Mare delle Stelle Cadute. È indipendente dal Thesk, ma ha stretto una salda alleanza con il suo vicino, e dichiara di esser governata da un "principe mercante". In realtà la città è sotto lo stretto controllo dei Signori delle Ombre. Questa gilda di ladri possiede le locande, i saloni e le bische della città, oltre a pretendere quote di "protezione" dai mercanti e dai cittadini più ricchi.

I Signori delle Ombre sono guidati dal sommo sacerdote locale di Mask (il cui tempio cittadino, la Casa del Signore delle Ombre, è il tempio più grande del Faerûn dedicato a questa divinità). Conosce un rituale che permette a un mortale di cedere una parte della sua energia vitale in cambio della capacità di *camminare nelle ombre* una volta al giorno. Questa capacità si è rivelata assai utile alla gilda nell'anno che ha seguito la sua scoperta. I Signori delle Ombre possiedono almeno un rifugio in ogni città del Thesk.

Storia regionale

Il Thesk, fondato nel 937 CV da una coalizione di città agricole e commerciali, è da lungo tempo una terra di contadini che trae profitto dal commercio che attraversa il paese andando e venendo dalle terre di Kara-Tur.

La Via Dorata ha permesso agli abitanti del Thesk di arricchirsi notevolmente, il che li ha condotti alla loro attuale forma di governo. La persona più ricca della città diventa sindaco e si unisce agli altri sindaci, che compongono un consiglio che governa la nazione. Il Thesk è scarsamente popolato e dispone di poche risorse naturali, e quindi ha evitato di attirare l'attenzione degli occhi conquistatori dei Maghi Rossi, rivelandosi invece una terra capace di commerci affidabili per quello che riguarda i cibi e le merci esotiche introdotti dalla Via Dorata. Thesk ha subito gravi danni dall'assalto dell'orda Tuigan, in quanto i nomadi hanno usato la famosa via carovaniera per attaccare varie città in rapida successione.

Anche se l'orda è stata sconfitta, il Thesk ha subito per anni la presenza dei profughi dagli attacchi dei Tuigan. Le migliaia di soldati orchi lasciati indietro dagli Zhentarim hanno alimentato le paranoie della gente del posto, in quanto non si vedevano orchi in questa regione da centinaia di anni, e alcuni li consideravano dei demoni. I Signori delle Ombre di Telflamm hanno pagato gli orchi e li hanno costretti a insediarsi lontano dalla loro città. Dopo essere stati scacciati dai druidi della Foresta di Lethyr, gli orchi si sono insediati pacificamente nei pressi di Phsant, dove i locali, gradualmente, li hanno accettati, specialmente alla luce delle loro azioni nella lotta contro l'orda Tuigan, avvenuta a pochi chilometri dalla città stessa.

Trame ed eventi

A differenza del Rashemen o del Thay, che sono terre orientali dove gli avventurieri sono malvisti, la gente del Thesk accoglie con gioia chiunque renda la terra più sicura andando a caccia di mostri. Danno il benvenuto anche a chiunque sia disposto a contrastare il potere dei Signori delle Ombre.

Vecchi soldati: Ora che gli Zhentarim hanno il controllo di gran parte del Mare della Luna, stanno contattando i loro agenti più lontani nel tentativo di consolidare il loro potere anche sul resto del mondo. Nel Thesk, tali agenti sono le migliaia di orchi del loro esercito. Tuttavia, nei dodici anni che sono trascorsi dal loro arrivo quaggiù, gli orchi si sono adattati alla vita della regione, e sono in pochi quelli disposti a tornare a rischiare la vita in nome dei grandi progetti di qualcun altro. Gli Zhent potrebbero tentare di corrompere gli orchi con del denaro o catturandoli usando le armi.

Lago dei Vapori

Capitale: Nessuna (principalmente città-stato indipendenti)
Popolazione: 1.745.280 (umani 90%, halfling 9% percentuale di non umani più alta nei Regni di Confine)
Governo: Vari
Religioni: Qualsiasi
Importazioni: Bestiame, cavalli, grano, legno, minerali, piccole navi, soldati, (variabili in base alle regioni)
Esportazioni: Armi, bronzo e ottone lavorato, carri, catene, frutta, frutti di mare, gemme, inchiostro, lana tinta, libri di incantesimi, mercenari, oggetti magici, pelli di pecora, perle, specchi, tinture, vegetali, vino, volumi, (variabili in base alle regioni)
Allineamento: Qualsiasi

Il Lago dei Vapori è un crogiolo di molti interessi variegati, fitte attività commerciali e confini in continuo mutamento, che va dalle città-stato indipendenti delle rive settentrionali a una serie di piccole nazioni fondate o conquistate dai popoli di molte razze, fedi e obiettivi diversi nel sud. Molte delle città del nord un tempo facevano parte del Calimshan, e conservano il desiderio di ricchezza, comodità e influenza del loro progenitore, oltre ad un impellente bisogno di rimanere indipendenti. Gli intrighi che nascono attorno a queste città spingono gli osservatori a ribattezzare la riva settentrionale il Mare della Luna del Sud.

I Regni di Confine sulle rive meridionali ospitano molti potenti avventurieri di ogni tipo, tutti intenti a reclamare un pezzo di terra personale e a governarlo nella maniera che ritengono più adeguata... almeno finché il successivo aspirante conquistatore non interviene. Le torri dei maghi, i monasteri, le fortezze e i templi sono assai frequenti nei Regni di Confine, ma i loro proprietari cambiano in continuazione.

A sud del Lago dei Vapori, sulle rive orientali del Mare Scintillante, sorge il regno frammentato di Lapaliiya, un incrocio tra le pianure dello Shaar, le giungle del Chult e il verdeggiante Lago dei Vapori.

Vita e società

Le rive settentrionali del Lago dei Vapori, storicamente legate al Calimshan, rispecchiano l'atteggiamento materialistico di quella nazione. Tuttavia la gente del lago ha un carattere fieramente indipendente, e raramente tollera la schiavitù. Nei Regni di Confine o sulle caotiche rive meridionali del lago, la gente non hai mai avuto molto tempo per sviluppare una qualsiasi identità nazionale. Quello che hanno in comune è una stoica determinazione a continuare a vivere la propria vita indipendentemente da chi si proclama re, signore supremo, teocrate, grande mago, gran maestro di gilda o musicista supremo nel corso dell'anno.

Caratteristiche geografiche principali

Il lago stesso e il Mare Scintillante al sud sono le caratteristiche principali della zona, oltre alle foreste che circondano il lago.

Bosco del Crepuscolo: Questa intricata foresta infestata da uccelli stigei, alberi predatori, ragni giganti e serpenti enormi viene comunque esplorata assai spesso a causa delle molte piante rare che ospita, ricercate dagli erboristi, dagli incantatori e dagli alchimisti. Il bosco è famoso anche per alcuni suoi stagni che si dicono in grado di riparare magicamente gli oggetti magici. Il Vauntagar, un'interdizione magica, mantiene in vita ondate di mostri e li mette a protezione degli stagni. Quando il mostro attivo viene gravemente ferito, si sposta in uno spazio extradimensionale dove vivono gli altri, e una creatura sana viene inviata a prenderne il posto nel bosco. Oltre alle creature del Vauntagar, c'è almeno un beholder che infesta la foresta.

Bosco dell'Inverno: Il fitto tetto alberato di questa foresta impedisce alla luce di filtrare al suo interno. Il terreno è spesso ammantato da una nebbia fitta che sembra quasi neve. Elfi verdi, orchi e creature di fango intelligenti si contendono il suo territorio. La foresta è anche il rifugio di Foilsunder, un vecchio drago verde dotato di poteri da druido.

Bosco delle Spine: Questa foresta è una delle più pericolose del

Faerûn sud occidentale. È abitata da umanoidi malvagi, vegetali pericolosi e almeno da un beholder. Gli elfi dei boschi, i druidi e i treant riescono a fatica a tenere a bada le forze malvagie. Le leggende parlano della Spada Verde, una lama color verde che compare all'interno di un boschetto particolare una volta ogni dieci anni; la spada può essere reclamata per combattere il male, da chi se ne dimostra degno. Il boschetto è circondato da rovi e si distingue solo per le foglie a forma di spada delle piante presso le quali la spada dovrà comparire.

Bosco di Jundar: Ragni di tutti i tipi vivono in questa foresta, sia normali che di taglia gigante. Si vocifera anche di creature intelligenti simili a ragni, forse degli ettercap o degli aranea, che hanno le loro tane quaggiù. Le prove della loro esistenza nella foresta sono assai rare, quindi, se esistono davvero, devono vivere in tunnel sotterranei o tra le chiome degli alberi. Sul lato orientale del Bosco di Jundar sorge una collina vulcanica chiamata Monte Jundar che erutta piccole colate di lava e solleva grandi nuvole di cenere almeno una volta al mese, spesso appiccando il fuoco ad alcune parti della foresta, se il vento spira in quella direzione.

Foresta di Qurth: La foresta è talmente fitta che in alcuni punti è letteralmente impenetrabile. Molto tempo fa uno stregone di Calimshan lanciò una maledizione su uno dei regnanti e predisse che i mostri avrebbero invaso il suo reame; nonostante la maledizione sia morta assieme al regnante che l'aveva ricevuta, i discendenti di quei mostri continuano a prosperare quaggiù. Orsigufi, funghi intelligenti e ragni giganti sono assai comuni, e di tanto in tanto ci si imbatte anche in un naga. Città in rovina e sepolte dalla vegetazione esistono ancora da qualche parte nella foresta, abbandonate dal tempo in cui i mostri scacciarono gli abitanti.

Lago dei Vapori: Nonostante il suo nome, il Lago dei Vapori (chiamato anche Arnaden) è una baia salata del Mare Scintillante. Le sue acque gialle e puzzolenti esalano nubi di vapore a causa dell'attività vulcanica subacquea, quindi le acque del lago sono sempre calde e avvolte da una nebbia fittissima nelle notti fredde. Il lago è assai poco profondo, raggiunge una profondità massima di sessanta metri, e solo di una decina di metri in gran parte della zona orientale.

Le acque calde, ferrose e impossibili da bere del lago sono ricche di minerali, il che fa sì che le alghe, i crostacei e i pesci che vivono al suo interno raggiungano dimensioni notevoli; il lago è stato chiamato "il Paniere dei Mari". Anche i predatori di quaggiù raggiungono grosse dimensioni, dagli uccelli alle lontre alle testuggini dragone. I delfini sono assai comuni, e gli squali e le sanguisughe (alcune delle dimensioni di una barca a remi si spingono a caccia anche sulla riva nelle notti umide) sono anche loro assai diffusi, e superano in numero i mostri acquatici più temuti. Il lago è anche famoso per le perle verdastre delle sue ostriche.

Le isole del Lago dei Vapori cambiano man mano che i crateri vulcanici si innalzano o crollano, ma tendono a concentrarsi nella zona occidentale del lago. La Roccia di Arn è un vulcano attivo che è esploso circa un migliaio di anni fa e ora è un ampio cratere scoperchiato all'interno del quale si trovano boschi, sorgenti permanenti d'acqua calda e fumaioli. Il cratere ospita un piccolo insediamento di halfling che si fanno chiamare Arn. Sono pescatori, contadini e lavorano il rame, sfruttando alcune vene di metallo provenienti dal cuore del vulcano.

Numerose bestie selvagge vagano per l'isola di Olodel. Il luogo un tempo era la riserva di caccia privata dei Lord di Olodel, eccentrici mercanti di Calimshan che avevano portato quaggiù un gruppo di progenie abissali e le avevano nutrite di mostri letali, dalle tigri alle manticore alle chimere. Alcuni beholder uccisero i mercanti e si impadronirono di Olodel, e ora ne sono i signori. L'isola di Forte Felmer sembra un castello, ma in realtà è un alto vulcano spento, i cui fianchi esterni sono ripidi e rocciosi e il cui cratere è invece una valle boscosa.

Lo Stretto delle Tempeste (conosciuto anche col nome di Stretto di Suldophor o di Acque Larghe) collega l'Arnaden al Mare Scintillante, e le sue acque sono estremamente turbolente e veloci. Le navi che lo devono risalire per raggiungere il lago devono aspettare dei forti venti favorevoli, e a volte l'attesa dura diversi giorni.

LUOGHI IMPORTANTI

L'attività vulcanica del lago ha scoraggiato i nani e le altre razze scavatrici dall'insediarsi in questa zona, e i regni umani sono stati abbattuti dagli eserciti del Calimshan e dalle successive ondate di beholder conquistatori. Qualche occhio tiranno in agguato tra le montagne a nord e ad ovest del lago ancora oggi tenta qualche incursione, aiutato da creature servitrici che ha ammaliato, calando dal suo rifugio nelle caverne sulle carovane e sugli accampamenti più vicini. Anche alcuni briganti che sono fuggiti alla giustizia del Calimshan infestano le rive del lago.

Ankhapur (Metropoli, 33.514): Questa città è stata dominata per molti anni da un re non morto. L'attuale Re Janol Famisso (Ldr10 umano N) ha distrutto il vecchio regnante e ha aperto la città al commercio. Ha abbassato le tasse sulle merci e ha bilanciato le perdite aumentando le tasse sui nobili, il che lo ha reso assai popolare presso i mercanti e assai impopolare presso i nobili. Per ragioni totalmente ignote, tutti i tressym della città scompaiono il giorno prima di Mezzestate e ritornano tre giorni dopo.

Innarlith (Metropoli, 48.691): In questa città fortificata tutto può essere trovato pagando il giusto prezzo, comprese le merci illegali come veleno o narcotici. Il signore della città, il Ransar Pristoleph (Str8/Dev5 di Cyric genasi del fuoco CM) allontana i chierici delle divinità buone e perseguita senza pietà i ladri, ma accoglie un'enclave di Maghi Rossi a braccia aperte. Il genasi ha spodestato il ransar precedente e i suoi Draghi di Fuoco Neri con un abile colpo di stato l'anno scorso, scacciando allo stesso tempo il suo rivale Mandalax dalla città.

Pristoleph è un segreto devoto di Cyric, e con la sua tacita assistenza i sacerdoti del Sole Nero si stanno infiltrando nelle case dei mercanti della città e sovvertendo i capi più importanti portandoli al servizio della loro causa sinistra. I seguaci di Cyric sognano di trasformare Innarlith nella Zhentil Keep del sud, una fortezza dove i seguaci del Principe delle Menzogne esercitino il potere supremo.

Mintar (Grande città, 21.500): Questa città, assieme all'ex-città Tethyriana di Kzelter, è stata conquistata da un esercito della chiesa di Xvim (ora di Bane), guidato da Teldorn Darkhope (Chr9 di Bane umano LM). Ora tutta la città è al servizio dell'esercito e della chiesa, che è anche sostenuta da Fzoul Chembryl degli Zhentarim. Ciò che resta dell'Accademia della Spada Tratta si è alleata con altri a Saelmur e sta organizzando incursioni contro gli accampamenti esterni dell'esercito di Bane. È qui che Darkhope e Chembryl hanno forgiato lo *Scettro dell'Occhio del Tiranno*, la prima reliquia di Xvim, ora ricondotta alla chiesa di Bane.

Dal momento che Mintar si trova a circa mille chilometri da Innarlith, i cupi eventi di queste due città non dovrebbero influenzarsi a vicenda.

I Regni di Confine (9.485 abitanti): Questa striscia costiera è costellata di paesi e villaggi come molte altre zone del Faerûn. La differenza principale dei Regni di Confine è che quaggiù la gente è abituata a continui cambi di governo, provocati da potenti avventurieri che decidono di conquistarsi un piccolo regno e di governarlo per un po'. A causa del numero assai limitato delle locazioni possibili da sfruttare come base, le battaglie tra gli aspiranti sovrani sono frequenti. Questi continui cambiamenti rendono assai difficile compilare una cronaca accurata sulle condizioni attuali della regione, anche se i popolani dimostrano un atteggiamento assai paziente e pragmatico. Le città locali come Beldargan, Derlusk, Themasulter, Theymarsh e Yallash hanno una popolazione che varia tra le mille e le duemila persone e vivono lavorando come boscaioli, minatori o pescatori.

Saelmur (Metropoli, 25.294): Un tempo chiamata la città più pulita del lago, Saelmur oggi è invasa dai profughi provenienti da Mintar. La città ospita molti incantatori arcani e la Scuola del Maestro della Lama. Qui è facile trovare oggetti magici e componenti per incantesimi. Le chiese di Helm, Torm e Tyr discutono in continuazione su come affrontare la minaccia dei seguaci di Bane a Mintar.

Valle Perduta: Queste rovine un tempo si contendevano con Yhep il dominio del commercio delle perle, ma una serie di calamità dimenticate ha distrutto il posto e lo ha lasciato in abbandono per oltre un decennio. Ora è abitato da una cabala di chierici di Bane sotto il controllo della Runa Contorta. I seguaci di Bane hanno qui un piccolo tempio e comandano alcuni non morti inferiori, anche se si crede che sotto la città abbiano ricavato un covo altri non morti più potenti.

Yhep (Piccola città, 5.691): Yhep è famosa per le perle color rosso vivo che vengono trovate nelle sue ostriche. Parte della città poggia su palafitte, sotto le quali sono situati gli allevamenti di ostriche.

I cantieri di Yhep costruiscono navi meravigliose, dotate di magie levitanti e di supporti simili a sci che sfrecciano veloci sull'acqua, sul fango e sulla sabbia. I servitori di Vaxall, un beholder del Bosco delle Spine e un alleato dei seguaci di Bane a Mintar, hanno iniziato ad esercitare una certa influenza su alcuni nobili cittadini.

Storia regionale

Le città-stato del Lago dei Vapori hanno tutte fatto parte dell'Impero di Calimshan oppure sono state fondate da gente che lavorava per l'impero o ne era fuggita, nobili rivali e generali arricchiti compresi. Calimshan ha perso alcune terre nelle regioni orientali in più di un'occasione, a causa di varie guerre contro gli elfi, i beholder e i drow (compreso un periodo in cui i culti dei beholder hanno avuto la meglio), e le città-stato sono rimaste indipendenti per molte centinaia di anni.

Le città del Lago dei Vapori raggiungono le loro controparti commerciali attraverso le terre che conducono al Golfo di Vilhon. Si tratta di città ricche e prosperose, ma prive di una guida forte. È l'oro a comandare in queste terre, e i principi mercanti più potenti hanno spodestato più di un signore cittadino per aver interferito coi loro piani privati di ricchezza.

Trame ed eventi

I Regni di Confine ribollono sempre di guerre, faide e avventurieri assetati di potere in cerca di un trono. Sulle rive settentrionali la feroce competizione commerciale e l'arrivo delle forze militari della chiesa di Bane a Mintar pongono una minaccia alla fragile stabilità delle altre città-stato.

Un pezzo raro: Ilmur Baraskro, un mercante di Ankhapur, dichiara di aver trovato un misterioso oggetto magico che permette al suo proprietario di creare diversi corpi e di trasferire liberamente il suo intelletto dall'uno all'altro. Lo offre in vendita a chiunque possa essere interessato per due milioni di monete d'oro, ed è sopravvissuto a tre tentativi di omicidio fino ad oggi, ognuno dei quali ha distrutto uno dei suoi corpi di ricambio.

Alcuni saggi credono che l'oggetto possa essere la favoleggiata *Gorgiera di Thringal*, di cui si conoscono solo alcuni particolari: pare che conduca il possessore alla follia se la si usa per creare troppi corpi, che uno dei corpi debba sempre indossare la *gorgiera* e che il danno inferto a uno dei corpi indebolisca tutti gli altri. Le compagnie interessate si sono messe a caccia di Baraskro, e molti agenti fingono di essere compratori interessati.

Caccia al demone: Un demone evocato subito prima della conquista di Mintar ha infranto il circolo magico che lo imprigionava e ha provocato molti danni alle truppe di Bane prima di fuggire verso sud. I seguaci di Bane vogliono che il demone sia catturato o distrutto, mentre altri vogliono corrompere il demone affinché continui ad attaccare i servi della Mano Nera. Il demone stesso ha intenzione di reclamare per sé una terra nei Regni di Confine.

Arrk

Troll Grr2: GS 7; gigante Grande; DV 6d8+30 più 2d10+10; pf 78; Iniz +2; Vel 9 m; CA 22 (11 a contatto, 20 colto alla sprovvista); Att +12/+7 in mischia (2d6+10/19-20 più incantesimo, *spadone accumula incantesimi+1*) o +8/3 a distanza (1d6+6, ascia da lancio); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; QS Scurovisione fino a 27 metri, rigenerazione 5, olfatto acuto; AL CN; TS Temp +13, Rifl +4, Vol +4; For 22, Des 14, Cos 20, Int 9, Sag 10, Car 6; Altezza 2,4 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Nascondersi -4, Nuotare +8, Osservare +6; Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Proprietà: Spadone accumula incantesimi+1 (al momento contenente un incantesimo *infliggi ferite gravi*, porta una strana maledizione che lo fa sanguinare quando viene sfoderato); *collana dovata di Arrk* (funziona come un *anello della caduta morbida*), giaco di maglia, 2 asce da lancio perfette.

Arrk

Arrk, un troll più piccolo ma più scaltro rispetto agli altri della sua razza, ha abbandonato la tribù dopo anni passati a sopravvivere tra i membri della sua gente crudele. Lasciando la Concavità dov'era nato, ha convinto una banda di briganti a dargli una spada e a prenderlo con loro. Si è impegnato con grande successo nel lavoro, ma ha scoperto che le ricompense erano insufficienti. Allora ha lasciato i banditi e si è unito a una compagnia di mercenari, dove ha ottenuto molto successo, ha avuto modo di viaggiare e ha potuto cedere alla sua sete di sangue di tanto in tanto.

Arrk ora è una figura relativamente famosa nella regione del Lago dei Vapori, anche se non propriamente popolare. Vende i suoi servigi a chiunque possa permetterselo, purché l'incarico non duri più di una decade, in quanto Arrk ha una capacità d'attenzione assai limitata e si stanca in fretta delle persone. Ha l'abitudine snervante di leccare la sua spada sanguinante quando si annoia o diventa nervoso, e la sua igiene non è migliore di quella di un normale troll, quindi la gente civilizzata non riesce a tollerarlo a lungo.

Nonostante questi difetti, Arrk è fidato e mantiene sempre gli impegni che prende. Dal momento che tende a divorare quanti lo derubano o si rifiutano di pagarlo, la gente tratta con lui onestamente. Arrk di solito lavora come scorta per le carovane in viaggio o come guardia del corpo personale nei territori ostili, ma viene anche ingaggiato dai gruppi di avventurieri che necessitano di forza bruta aggiuntiva.

Illustrazione di Matt Wilson

Lapaliiya

Le città-stato sulla riva sudest del Mare Scintillante, riunite assieme, formano una lega o una confederazione nota col nome di Lapaliiya. Queste terre sono popolate da guerrieri zelanti e mercanti industriosi che danno grande valore all'onore personale e alla proprietà. Duelli e faide nati per screzi che altre persone non avrebbero neanche notato qui sono all'ordine del giorno.

Ogni città della Lega di Lapal sceglie una divinità come patrona e glorifica quella singola fede sopra tutte le altre. Ilmater, Kelemvor, Selûne, Talos e Waukeen sono le divinità cittadine delle cinque città più grandi di Lapal. Le altre fedi vengono accanitamente scoraggiate in quella particolare città, e i rapporti tra le varie città tendono a rispecchiare le alleanze e le ostilità tra le divinità stesse.

La gente di Lapal era un tempo un popolo tribale assai numeroso che si insediò in un'ampia zona di territorio che parte dalle coste meridionali del Chult, dove il Mare di Lapal porta ancora questo nome, fino ai confini dello Shaar. Le tribù, barbariche e in cerca di battaglia, tormentarono le frontiere dei grandi imperi di Calimshan finché i re-maghi della Dinastia Shoon non li soggiogarono e non li condussero alla civiltà. Le città sono ancora oggi governate da satrapi che dichiarano di essere i discendenti dei vecchi sovrani Shoon di un tempo.

Il Mare della Luna

Capitale: Nessuna
Popolazione: 1.745.280 (umani 69%, orchi 10%, mezzorchi 6%, halfling 5%, nani 5%, ogre 2%, gnomi 2%)
Governo: Città-stato indipendenti di solito sotto oligarchia
Religioni: Bane, Cyric, Loviatar, Mask, Talos, Talona, Umberlee
Importazioni: Cibo, tessuti
Esportazioni: Gemme, legname, metalli lavorati, minerali grezzi, pellicce, schiavi
Allineamento: N, LM, LN

Il Mare della Lùna vero e proprio è un vasto lago naturale situato a nord delle Valli e ad ovest del Vast, collegato al Mare delle Stelle Cadute dallo stagnante Fiume Lis. Il nome "Mare della Luna" si riferisce sia al lago che ai suoi dintorni, che si estendono a sud fino al-

la foce del Lis, dove il fiume sfocia nel Golfo del Drago, ad ovest fino alle Montagne Dorso del Drago, a nord fino alle fredde steppe della Prateria, al Thar e alla Terra Tormentata, e ad est fino alle Montagne Galena e agli Speroni della Terra.

Il Mare della Luna è dotato di grandi ricchezze minerarie, per coloro che si dimostrano abbastanza duri da superare i pericoli esistenti e impadronirsene. La zona è famosa per i suoi paesaggi desolati, i suoi rigidi inverni, i suoi draghi feroci, i suoi pirati e i suoi infidi governi locali. Alcune delle città più violente del Faerûn sorgono proprio sulle rive del Mare della Luna: Hillsfar, Mulmaster e Zhentil Keep. Tutti i governi del Mare della Luna dominano usando il pugno di ferro. Tombe, rovine e tane di mostri abbondano nel Mare della Luna, oltre ai numerosi intrighi e ai tiranni doppiogiochisti. Il grido di battaglia della zona la dice lunga: "Audacia... ma con sagacia!"

VITA E SOCIETÀ

Il Mare della Luna è una terra di frontiera con una mentalità di frontiera. La regione è una zona di transito tra le terre degli elfi a sud e le cupe e sinistre terre della Prateria e del Thar, dove vivono draghi, giganti e ogre. Le città sorgono in fretta, costruite con coraggio e grandi investimenti, ma cadono facilmente sotto i colpi delle guerre e delle razzie, per poi essere di nuovo ricostruite.

Solo i più forti e i più selvaggi prosperano nella terra del Mare della Luna. I malvagi, in grado di controllare le proprie terre senza alcuna pietà, sono quelli che finiscono per dominare sulle città più grandi. La gente di Hillsfar, Melvaunt, Mulmaster e Zhentil Keep è abituata a vivere sotto il giogo di sovrani crudeli, in quanto è la terra stessa ad essere crudele. Meglio sopportare il diavolo che si conosce piuttosto che doverne affrontare uno nuovo, forse più letale e potente. Le città minori di Elventree, Phlan e Thentia sono meno dichiaratamente malvagie, ma dimostrano una natura forte, indipendente e quasi caotica.

La gente del Mare della Luna osserva il resto del mondo e perfino le altre città del Mare della Luna con sospetto e diffidenza. Analogamente, la gente del resto del Faerûn vede gli abitanti del Mare della Luna come gente poco amichevole, torbida, disillusa, scaltra e soprattutto pericolosa. In realtà non sono affatto più malvagi della gente delle Valli, abituata ad essere rispettata e universalmente considerata buona. Ma i viaggiatori che attraversano queste terre faranno comunque bene a tenere gli occhi aperti.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Il Mare della Luna stesso è l'elemento predominante nella zona del Mare della Luna, assieme ai fiumi dalle acque gelide e turbolente che lo alimentano e lo svuotano e le montagne che lo delimitano. A nord e ad ovest del Mare della Luna, gli intrighi delle città cedono il passo ai pericoli più brutali dell'ambiente e degli indigeni nativi, a cui non piace vedere le proprie terre invase.

La Foresta Sommersa: Questo fetido stagno, circondato da alberi marcescenti, sorge tra il Fiume Lis e gli Speroni della Terra. Un tempo era una regione di Cormanthor, ma poi l'area è lentamente sprofondata in una depressione sottostante nel corso degli ultimi cento anni. Gli alberi della foresta rimangono ancora in piedi, ma sono morti da tempo. Molti cadono non appena vengono toccati. Gli esploratori rischiano tanto dagli alberi che crollano quanto dai mostri che vagano all'interno dello stagno. Muschi e funghi sorgono praticamente ovunque.

Lo stagno è abitato da lucertoloidi, draghi neri e numerose creature fungiformi e piante carnivore. Alcune di queste creature non sono native dell'area, il che dà adito alle voci secondo le quali qualcosa o qualcuno riempie lo stagno di mostri per tenere alla larga gli intrusi.

Le profondità dello stagno ospitano le tane nascoste di briganti e pirati (specialmente nella zona meridionale). Si dice che lo stagno nasconda anche alcuni templi dedicati a Gruumsh, Moander e Bane. Ora che Bane è tornato, sicuramente ogni suo tempio nascosto nello stagno è stato segretamente rimesso in sesto e riaperto, forse con la speranza di usufruire dell'influenza crescente di Bane a sud nel Vast.

Il Mare della Luna: Si narra che le profonde acque del Mare della Luna, fredde, cristalline e con un vago alone purpureo, siano collegate ad altri mari sotterranei e al Piano Elementale dell'Acqua. Nessuna isola affiora in superficie, ma si vocifera che alcune emergano dalle profondità del lago solo in certe notti dell'anno.

Montagne Dorso del Drago: Il versante occidentale di questa alta catena montuosa segna i confini occidentali della regione del Mare della Luna. Alcuni draghi rossi e bianchi hanno eretto il loro covo sui picchi più alti. I goblin, gli orchi e i giganti occupano i picchi più bassi e le vallate. Le miniere del versante occidentale riforniscono di minerali Zhentil Keep, mentre le città di Melvaunt e di Hillsfar estraggono le loro risorse dal versante orientale.

LUOGHI IMPORTANTI

I luoghi del Mare della Luna sono le sue città e le rovine che testimoniano del suo lungo e violento passato. Molte strade, piste e vie carovaniere non segnate attraversano la regione del Mare della Luna, specialmente al nord. La maggior parte del traffico commerciale della regione, tuttavia, viene sbrigato via nave, dal momento che le strade e le piste agibili tra le varie città-stato sono pressoché inesistenti. L'area è scarsamente popolata, i pochi centri civilizzati si stringono gli uni agli altri per difendersi dai rigori del freddo e dai predoni provenienti dal nord. I viaggiatori a piedi devono prepararsi a un lungo cammino tra un centro e l'altro per fare rifornimento, e senza aspettarsi di trovare posti sicuri dove accamparsi all'aperto.

La Campana delle Profondità: La Campana delle Profondità, uno dei luoghi più misteriosi della regione del Mare della Luna, fa parte delle rovine di Northkeep. Le sommità superiori di Northkeep (le sue torri esili e slanciate, ora in rovina), sono tuttora visibili dalle navi di passaggio. Si dice che la zona sia infestata dagli spiriti degli antichi difensori di Northkeep, che fanno ancora la guardia sulle Terre Fredde. Nelle notti nebbiose, la campana della torre più alta, ora sommersa, può essere udita fin da Hillsfar.

Cittadella del Corvo (Grande paese, 3.330): La Cittadella del Corvo è costituita da una lunga serie di fortezze ben protette, collegate l'una all'altra, sulle pendici settentrionali del versante occidentale delle Montagne Dorso del Drago. La serie di fortezze si estende per oltre sedici chilometri ed è in grado di ospitare un gran numero di truppe.

La cittadella era soltanto una serie di fortezze in rovina, le ultime tracce di un regno dimenticato, fino a che nel 1276 CV il complesso non venne ricostruito dalle forze riunite di Hillsfar, Melvaunt, Mulmaster, Thentia, Yûlash e Zhentil Keep per farne un bastione contro gli assalti provenienti dal nord. Riempite dagli eserciti di queste città, le fortezze hanno costantemente respinto gli attacchi degli orchi e degli ogre.

Nel 1355 CV, attraverso una serie di minacce, corruzioni e tradimenti, Zhentil Keep ha reclamato il controllo della cittadella, allontanando tutte le altre forze e innalzando la bandiera degli Zhentarim sul posto. Durante l'assedio di Zhentil Keep, gli Zhentarim hanno trasferito il loro quartier generale nella cittadella, che rimane laggiù a tutt'oggi. La cittadella può vantare una guarnigione di duemilacinquecento uomini, oltre a duecento contabili, scriba, servitori e funzionari minori necessari per poter seguire i molteplici interessi degli Zhentarim.

Un piccolo paese composto da profughi di Zhentil Keep e da affiliati agli Zhentarim è sorto nei pressi della cittadella negli ultimi anni. La sua popolazione ammonta a seicento abitanti, ma continua a crescere. Gli Zhentarim un tempo scoraggiavano la gente dall'insediarsi nei pressi della cittadella, ma ora capiscono che i servizi che offre una comunità completa possono tornare utili. Gli Zhentarim hanno intenzione di fortificare il paese e accolgono a braccia aperte i professionisti, gli artigiani più abili e i contadini.

Fzoul Chembryl è il comandante in capo della cittadella, anche se ora trascorre gran parte del suo tempo a Zhentil Keep. Il suo secondo in comando è Lord Kandar Milinal (Grr12 umano LM), un lord Zhent e un condottiero Zhentarim che esegue fedelmente gli ordini di Fzoul. L'arcimago Manshoon, che per anni ha comandato la Cittadella in nome degli Zhentarim, continua ad avere una piccola fortezza quaggiù, protetta da molti incantesimi e creature mortali. Il fondatore degli Zhentarim va e viene a suo piacimento, lavorando per la causa della Rete Nera nei modi che ritiene più adatti, anche se non è più al comando diretto delle sue forze.

Elventree (Borgo, 366): Elventree, situato ai margini di Cormanthor, serviva da punto di incontro tra gli elfi e gli umani nei secoli che seguirono la caduta di Myth Drannor. È da sempre un

Illustrazione di Matt Wilson

rifugio per ranger, artisti, mezzelfi e druidi, ed è anche un avamposto degli Arpisti. Elventree ha l'aspetto di un villaggio elfico, le case sono ricavate all'interno di caverne spoglie e grossi alberi cavi. Non esistono grossi edifici o piazze per grandi raduni.

Elventree non ha un governo, ma questo non significa che sia senza leggi, grazie alla presenza degli Arpisti, degli elfi e degli adoratori delle divinità della natura come Silvanus, Eldath e Mielikki. Nei momenti di bisogno è difesa dai suoi stessi abitanti, che includono vari maghi potenti e i chierici dei templi di Mielikki e Mystra.

Fortezza Ironfang: Questa cupa fortezza è stata eretta usando rocce nere basaltiche in cima alle scogliere alle foci del Fiume Bianco. La fortezza è dotata di un'unica entrata (un arco al livello del terreno) e non ha alcuna finestra o bastione.

Ironfang è da tempo ritenuta la dimora di una scuola o una comunità di maghi di grande potere oscuro. Un piccolo tiranno di provincia o un barone minore decide di tanto in tanto di inviare una compagnia di avventurieri ad Ironfang, per poi scoprire poco dopo i cadaveri del gruppo nella sua camera da letto. Un esercito inviato da Mulmaster, una volta, è riuscito solo ad attirare le ire della popolazione locale degli gnoll.

La fortezza sembra impervia a ogni effetto di divinazione o di teletrasporto, anche a quelli lanciati all'interno delle sue mura. Non è chiaro se questo effetto sia dovuto alla zona in cui la fortezza è stata costruita o a qualche proprietà delle mura stesse della fortezza.

Non esistono rapporti credibili su ciò che la fortezza contiene, ma ciò che riferiscono gli sporadici sopravvissuti dei loro incontri con i maghi di laggiù indicano che questi sono generalmente attivi di notte, e che la loro magia è estremamente difficile da individuare o da dissolvere. Alcuni pensano che la fortezza sia una scuola per manipolatori della Trama d'Ombra, per una cabala di adepti d'ombra o di entrambi.

Fortezza Ironfang

Hillsfar (Metropoli, 39.976): Hillsfar, situata sulle rive meridionali del Mare della Luna, è in competizione con Zhentil Keep per il controllo della regione. Come molte città del Mare della Luna, Hillsfar è protetta da una cinta di mura circolare dotata di un'unica grande porta d'accesso sul mare. L'ingresso alla città è riservato agli individui approvati dal governo attuale, e totalmente vietato ai non umani.

La città ora è sotto il governo di Maalthiir, il Primo Lord di Hillsfar, un mago-mercante astuto, spietato e fieramente indipendente (Mag18 umano N). Le Piume Rosse, un'ex compagnia di mercenari che ora conta più di cinquemila uomini, funge da forza armata per conto di Maalthiir.

Hillsfar è famigerata anche per la sua arena, che ospita vari spettacoli di gladiatori. I non umani quasi sempre finiscono laggiù, assieme a chiunque si dimostri poco gradito al governo cittadino quel giorno. Hillsfar è famosa anche per essere stata la seconda città del Mare della Luna a concedere il permesso di aprire un'enclave ai Maghi Rossi di Thay.

Melvaunt (Metropoli, 33.313): Melvaunt è una grossa comunità protetta da molte cinte murarie a nord del Mare della Luna ai confini meridionali di Thar. Questo è un posto freddo e austero, perennemente avvolto nei fumi delle sue molte forge e fonderie. La sua popolazione tende ad essere spietata e ostile.

Melvaunt è una città di fabbri e mercanti. Il cielo è oscurato dai fumi delle forge e l'atmosfera è quasi irrespirabile. Il commercio detta legge su tutto a Melvaunt, specialmente nel grande mercato all'aperto al centro della città. Tutte le comodità sono disponibili, pagando il giusto prezzo, e i suoi abitanti trattano anche nel commercio di schiavi, inviando i prigionieri adatti allo scopo a sud fino agli Antichi Imperi o alle Isole dei Pirati.

Melvaunt e Hillsfar hanno tradizionalmente segnato il confine orientale dell'influenza di Zhentil Keep nella regione del Mare della Luna, e così è anche al giorno d'oggi all'atto pratico, nonostante l'alleanza di Mulmaster con gli Zhentarim.

Melvaunt è una città di intrighi, specialmente tra le tre famiglie nobiliari principali: i Leiyraghon, i Nanther e i Bruil. I tre casati sono uniti solo dal loro odio comune verso la Rete Nera. Ognuno cerca di controllare il Consiglio dei Lord e di dominare il commercio e l'artigianato della città. Le scaramucce per le strade tra i vari sostenitori delle fazioni sono all'ordine del giorno.

L'esercito di Melvaunt conta cinquemila guerrieri armati di spada e viene spesso integrato con l'ingaggio di truppe mercenarie. Il generale degli eserciti è il Signore delle Chiavi, un uomo incredibilmente forte e crudele chiamato Halmuth Bruil (Grr13 umano NM). Le forze di Melvaunt indossano mantelli e bracciali purpurei, e portano lo stemma di una spada d'argento che trafigge un'ancora d'argento.

Mulmaster (Metropoli, 46.639): Mulmaster sorge sulle pendici più basse delle montagne che si innalzano a sud della città. Il Mare della Luna la protegge dal lato settentrionale, e una grossa fortezza sorveglia la strada che conduce a sud verso il Vast. Tutta Mulmaster è una fortificazione naturalmente protetta, una delle aree più forti del Mare della Luna, che rivaleggia con Zhentil Keep all'apice della sua potenza.

Il picco più alto della zona montagnosa di Mulmaster è il punto dove sorgono le Torri della Lama. Qui vivono le famiglie che governano la città, guidata dall'Alta Lama di Mulmaster, Selfaril Uoumdolphin (Grr20/Rgr2 umano NM). Selfaril è un uomo astuto e contorto che ha passato anni a cercare di arginare l'influenza di Zhentil Keep sul Mare della Luna orientale. Ha tentato, attraverso le alleanze e l'uso dell'esercito, di diventare il potere dominante della regione. La sua mossa improvvisa di stringere alleanza con gli Zhentarim ha colto la gente di sorpresa, anche se molti ne deducono che abbia semplicemente scelto di salire sul carro del vincitore. In realtà Selfaril è stato sostituito da suo fratello gemello Rassendyll, che si è impadronito del suo nome e della sua identità.

"Selfaril" è un governante astuto, infido e pericoloso che si garantisce un dominio sicuro uccidendo o screditando tutti coloro che lo minacciano. Di recente l'Alta Lama ha sposato la Prima Principessa di Thay, la tharchion del Tharch di Eltabbar. La principessa continua a risiedere nella sua patria assieme alla sua corte, ma fa visita al suo sposo tre volte all'anno, viaggiando con l'aiuto della magia per giungere al suo fianco. La principessa è una donna di grande bellezza e di notevoli capacità, e le attività dei Maghi Rossi hanno subito un forte incremento a Mulmaster negli anni del loro fidanzamento. Un'enclave di Maghi Rossi è presente nel distretto commerciale della città ormai da anni.

Mulmaster dispone di un esercito composto da seimila uomini e di quindici navi, anche se per lo più si tratta di vecchie chiatte e battelli costieri. Sono i Mantelli di Mulmaster ad essere assai più letali, un gruppo di maghi che hanno giurato fedeltà al trono di Mulmaster (anche se non necessariamente a chi lo occupa) proprio come fanno i Maghi della Guerra nel Cormyr. Qualsiasi mago di 4° livello o superiore viene "persuaso" ad unirsi ai Mantelli o a lasciare la città. Esistono oltre duecento Mantelli, di cui ventinove sono di 12° livel-

Illustrazione di T. Lockwood

lo o superiore. Il Mantello Anziano è Thurndan Tallwand (Mag19 umano CM). Tutti i maghi che non appartengono ai Mantelli hanno il divieto di praticare la magia a Mulmaster, pena la tortura, la mutilazione o la morte. Questo limite non viene applicato agli emissari diplomatici e ai rappresentanti reali. Non viene applicato nemmeno a coloro che servono nell'enclave dei Maghi Rossi.

Una parte dell'accordo con Fzoul Chembryl prevede che l'Alta Lama autorizzi la costruzione della Casa del Signore Nero. Questo tempio di Bane (avviato come chiesa di Xvim e poi riconsacrato) è stato completato all'inizio dell'anno, un evento che il resto del Mare della Luna vede (giustamente) come un presagio estremamente sinistro.

Phlan (Grande paese, 3.198): Phlan, una città devastata ma mai del tutto distrutta dalla guerra, dalle invasioni e dalle incursioni dei draghi, sta lentamente riacquistando parte della sua gloria di un tempo. La città, situata alle foci del Fiume Stojanow, è diventata un punto di sosta popolare per le navi e le carovane che viaggiano verso nord, specialmente ora che l'accesso a Hillsfar è limitato. Le gemme e gli altri tesori provenienti dal Thar e che devono attraversare il Mare della Luna ora passano attraverso Phlan. Il commercio porta anche nuovi avventurieri, coloni, contadini e, soprattutto, oro.

Un Consiglio dei Dieci (composto da giudici), i cui membri vengono decisi a rotazione, si occupa del governo di Phlan. A capo del Consiglio siede il Gran Consigliere, che svolge anche le funzioni del sindaco. Una rigida ex-avventuriera chiamata Kella Voskorm (Grr5 mezzorca LN) è colei che al momento detiene la carica. Le elezioni sono comuni, in quanto ogni volta che c'è un problema e compare un nuovo eroe carismatico viene chiamato un voto di sfiducia.

La maggior parte di Phlan è ancora in rovina, e la ricostruzione è al momento la preoccupazione principale della città. Quanti vengono arrestati sono spesso assegnati a lavori che vertono alla ricostruzione della città. Ogni giorno gli scavi tra le rovine portano nuove scoperte e nuovi pericoli.

Teshwave (Piccolo paese, 1.256): Teshwave, un tempo la città più produttiva della vecchia Teshendale, ora viene usata da Zhentil Keep come base militare e punto di partenza per le carovane e le spedizioni militari verso le Valli. Nel corso dell'assedio di Zhentil Keep e subito dopo, Teshwave è stata un importante luogo di raduno per gli eserciti e i rifornimenti destinati al Mare della Luna.

Teshwave è retta da un governo militare controllato dal comandante della più grossa unità presente. Di solito si tratta di un guerriero che va dall'8° al 12° livello, appoggiato da varie unità mercenarie, alcuni sacerdoti di Bane, un mago di circa 6° livello e alcune tribù di orchi, gnoll e ogre. Oltre alla popolazione stabile, Teshwave di solito ospita dai duemila ai tremila uomini ad ogni momento.

Thentia (Metropoli, 26.651): Thentia, una città fieramente indipendente ma militarmente debole sulle rive settentrionali del Mare della Luna, è la città più aperta della regione.

Thentia è presieduta da un lord osservatore eletto dai nobili locali. L'attuale lord, Gelduth Blackturret (Ari1/Grr10 umano LN) governa assai liberamente, dal momento che il suo potere è poco più che simbolico. Il vero potere risiede nelle mani dei nobili locali, famiglie assai antiche con nomi come Swifthands, Khodoils, Mamarathen, Birneir e Casplardann. I nobili sono sostenuti a loro volta da maghi indipendenti (e generalmente caotici).

Thentia ospita la più grande raccolta di maghi potenti e non appartenenti a un'organizzazione nella regione del Mare della Luna (eccettuato forse il misterioso conclave che vive alla Fortezza Ironfang). Vivono relativamente in pace, dal momento che molti sono giunti fino alla città per sfuggire ai Mantelli di Mulmaster o ai Maghi della Guerra del Cormyr. Tra quelli degni di nota vanno ricordati Phourkyn One-Eye (Mag20/Acm3 umano NB), Flammuldinath "Ditainfuocate" Thuldoum (CB maschio umano Mag20), Rilitar Shadow-water (Mag17 elfo della luna CB) e il misterioso mago noto solo come Spaventamantelli (Mag18? umano? CN?). Questi individui inducono gli schiavisti di Melvaunt, i predoni di Zhentil Keep e i pirati del Mare della Luna a pensarci due volte prima di attaccare le navi e i cittadini di Thentia.

Voonlar (Piccolo paese, 1.578): Voonlar è la più grande rivale di Shadowdale. La Strada del Nord, la pista che porta a Shadowdale e a Teshwave, e la Strada Shind, che conduce a Teshwave, si incrociano proprio al centro di Voonlar.

Voonlar normalmente è indipendente, e viene governata da un bron (uno sceriffo) eletto dai cittadini, che può comandare fino a sei vicesceriffi a tempo pieno più una milizia di abitanti del villaggio, che vengono chiamati alle armi quando la necessità impone. In teoria, tutti i cittadini votano all'elezione annuale del bron.

In pratica, sono gli Zhentarim a controllare la città, e il suo bron è un burattino che da tempo viene manovrato dalla Rete Nera. L'attuale bron, Buorstag Hlammythyl (Grr9 umano LM) è un attaccabrighe e un adoratore di Bane. Si è costruito una notevole reputazione come mercenario prima di arrivare a Voonlar.

Voonlar è una città relativamente tranquilla. La sue gente è abituata alle nefandezze del suo signore ed è pronta a pagare tasse per mantenere le attività mercenarie nelle Valli piuttosto che dover fare da sé. Il villaggio ospita anche il quartier generale della Compagnia Commerciale degli Scudi, una piccola rivendita che smercia beni sia nella regione del Mare della Luna che nelle Valli. La compagnia, di discreta reputazione, viene (a ragione) considerata libera dall'influenza degli Zhentarim.

Ylraphon (Piccolo paese, 1.666): Questo piccolo porto sul Mare delle Stelle Cadute a volte viene considerato parte del Vast. In origine era stato costruito dagli elfi, ma in seguito è stato invaso da orde di orchi, di nani e di umani. Le propaggini esterne del paese sono ancora in rovina, e la Foresta Sommersa sta lentamente invadendo i margini orientali. Vagabondi, pirati e briganti di ogni genere trovano rifugio a Ylraphon. Un consiglio di mercanti indipendenti, alcuni dei quali potrebbero essere contrabbandieri o pirati, governa la città.

Yûlash (Piccolo paese, 1.134): Yûlash un tempo era una grossa città fortificata, ma oltre la metà degli edifici è stata ridotta a un cumulo di macerie dalle continue guerre che tormentano la zona. La città è diventata oggetto di contesa tra le forze di Hillsfar e Zhentil Keep. Il conflitto ha distrutto buona parte della città.

Ciò che rimane di Yûlash è protetto da barricate innalzate in tutta fretta. La più grossa di queste barricate è stata eretta attorno alle rovine della cittadella principale, sulla quale svetta la bandiera di Zhentil Keep. Gli Zhent chiamano Yûlash un "protettorato".

L'importanza di Yûlash deriva dalla sua ubicazione. Sorge su un vasto altopiano di roccia e terra che sovrasta la zona circostante come un grosso scudo appoggiato a terra a faccia in su, e domina la regione per molti chilometri circostanti. Si dice che l'altopiano di Yûlash sia attraversato da passaggi segreti e rifugi nascosti, e che le caverne sotto la superficie siano dotate di *portali* extradimensionali che conducono verso altri piani di esistenza. Per questo motivo, le rovine continuano ad attirare nuovi avventurieri.

Zhentil Keep (Grande città, 14.658): Zhentil Keep, la prima città costruita sulla costa settentrionale del Mare della Luna, è sempre stata ricca grazie alle sue miniere nel nord del Mare della Luna, ricche di vene di metalli e gemme. Arroccata sulle propaggini occiden-

Terminologia zhent

Gli intrighi di Zhentil Keep hanno dato vita a una serie di termini del tutto particolari.

Zhent: Un abitante di Zhentil Keep o un aggettivo che indica la provenienza da Zhentil Keep: "Zhentiliano" è sbagliato, e chi lo usa viene schernito anche in quei posti dove Zhentil Keep e gli Zhentarim sono disprezzati. Non tutti gli Zhent fanno parte degli Zhentarim.

Zhentilar: Un termine ormai desueto che un tempo serviva a distinguere le forze militari di Zhentil Keep da quelle degli Zhentarim.

Zhentarim: Un membro della società segreta degli Zhentarim o l'intero gruppo. Gli Zhentarim possono far parte dell'esercito Zhent oppure no.

Illustrazione di Todd Lockwood

tali del Mare della Luna, Zhentil Keep un tempo era una metropoli cinta di mura che contava quasi cinquantasettemila abitanti. Era (e rimane) uno dei porti principali del Mare della Luna. Al suo apice, Zhentil Keep era un agglomerato di edifici in pietra alti oltre sei piani che si estendeva su entrambe le rive del Fiume Tesh.

La parte settentrionale della città è stata saccheggiata e distrutta nel 1368 CV assieme ai ponti della città. I sopravvissuti si sono ammassati nella metà meridionale, protetta da altre fortificazioni. Gli Zhent da allora hanno ricostruito i due ponti e hanno riparato le strutture portuali sulla riva nord del Tesh. Il porto è stato isolato dalle rovine circostanti e gli Zhent stanno lavorando alacremente per riparare l'intero muro che proteggeva la parte settentrionale prima di finire di riparare il resto della città.

Per molti altri versi, Zhentil Keep rimane ciò che è sempre stata. Squadre di reclutamento pattugliano le strade di notte, in cerca di civili imprudenti da costringere ad arruolarsi nell'esercito Zhent (o da vendere come schiavi a un prezzo elevato). I visitatori possono essere fermati e interrogati sui motivi della loro presenza in città in qualsiasi momento.

Le divinità malvagie, e Bane in particolare, vengono adorate a Zhentil Keep. I seguaci di Cyric, tuttavia, non sono i benvenuti. Dopo il ritorno di Bane, ad ogni seguace di Cyric in città è stata offerta un'opportunità di convertirsi a Bane. Coloro che si sono rifiutati o che hanno soltanto esitato sono stati sacrificati a Bane. Molti chierici e seguaci di Cyric sono sfuggiti alla carneficina e sono scappati fino all'Amn. L'adorazione delle divinità buone non è considerata illegale a Zhentil Keep, ma viene ampiamente scoraggiata.

Ora più che mai, Zhentil Keep è stretta nel pugno di ferro degli Zhentarim. La Rete Nera è sopravvissuta alla distruzione della sua città natale subendo pochi danni, dal momento che i capi, gli agenti, i tesori e i segreti dell'organizzazione erano nascosti nella Cittadella del Corvo e a Darkhold nelle Terre Centrali Occidentali. Con la caduta dei lord cittadini di Zhentil Keep, gli Zhentarim ne hanno preso il governo direttamente: Fzoul Chembryl, il capo supremo degli Zhentarim e gran sacerdote del tempio di Bane, si è dichiarato tiranno della città alla morte di Lord Orgauth, l'ultimo lord cittadino. Per quello che riguarda Fzoul, Zhentil Keep è solo una delle basi e delle proprietà degli Zhentarim, e il chierico amministra la città come se fosse un'armeria e un rifugio per la Rete Nera.

Zhentil Keep al momento ospita circa duemila soldati e serve da base principale per la flotta Zhent (al momento composta da nove navi, ma con altre in costruzione). L'attuale castellana e campionessa della città, Scyllua Darkhope, comanda l'esercito della città e le guardie cittadine. Si occupa anche degli interessi degli Zhentarim all'interno della città stessa e nelle vicine conquiste di Teshwave, Voonlar e Yûlash, lasciando Lord Fzoul libero di volgere la sua attenzione a progetti più grandi altrove.

STORIA REGIONALE

Il primo insediamento umano nella regione del Mare della Luna fu Northkeep, una città fondata nel 348 CV su un'isola nei pressi delle rive meridionali del lago, circa a metà strada tra le odierne città di Elventree ed Elmwood. Northkeep fu un faro di civiltà e un punto di partenza per i mercanti che cercavano di commerciare con i nani del Nord, e non solo Tethyamar, ma anche con i clan delle Terre Fredde, che offrivano i loro oggetti di ferro in cambio di magia, di cui avevano un forte bisogno.

Il potere di Northkeep la rese un bersaglio per orchi, giganti e altre creature malvagie, che formarono l'Alleanza Oscura per combattere e isolare Northkeep. L'Alleanza Oscura sembrava poco incline alle azioni via mare, e Northkeep sembrava al sicuro sulla sua isola. Nel 400 CV, tuttavia, un'enorme forza da guerra a cavallo di draghi calò sulla città mentre contemporaneamente alcune navi sbarcavano sull'isola portando numerose truppe di terra, che misero la città a ferro e fuoco. Per rendere la loro vittoria completa, una schiera di chierici e maghi non umani (alcune cronache dicono composta da quarantamila creature) si radunò sulle rive settentrionali del Mare della Luna e scatenò la vendetta degli dei sugli intrusi umani, facendo sprofondare la città nel mare purpureo.

Gli insediamenti della regione hanno seguito sorti simili da sempre. Gli insediamenti umani prosperano per alcuni anni, di solito grazie a grandi sforzi di volontà e al valore delle migliori spade, e poi cadono sotto i colpi di goblin, orchi, draghi, beholder o giganti.

Zhentil Keep è la città che domina la storia recente del Mare della Luna. In apparenza, Zhentil Keep è sempre stata una delle tante presuntuose città che aspiravano a controllare la regione, tra altri contendenti come Hillsfar, Melvaunt e Mulmaster. Zhentil Keep, tuttavia, è anche la base dei famigerati Zhentarim, una società segreta di sacerdoti, maghi e creature malvagie non umane intenzionata a controllare il commercio e il potere in tutte le terre che si trovano tra la Costa della Spada e il Mare della Luna, comprese le terre del Cormyr e dell'Anauroch.

Dopo la caduta di Bane durante il Periodo dei Disordini, la divinità Cyric prese temporaneamente il sopravvento a Zhentil Keep. I sacerdoti di Cyric ordinarono vari massacri con l'intenzione di spazzare via chiunque a Zhentil Keep adorasse ancora Bane o Iyachtu Xvim, il figlio mezzo-demone di Bhaal, a sua volta una divinità. Con l'aiuto di Fzoul Chembryl (un ex sacerdote di Bane), Iyachtu Xvim si oppose a Cyric. La lotta tra Cyric e Xvim ebbe culmine nella quasi devastazione di Zhentil Keep, nel 1368 CV, quando la vendetta degli dei distrusse gran parte della città e ridusse la popolazione da quasi sessantamila abitanti a meno di ventimila. I sopravvissuti si rifugiarono nel quartiere straniero della città, mentre un esercito di giganti e di draghi saccheggiava le rovine.

La distruzione di Zhentil Keep avrebbe dovuto alterare profondamente gli equilibri di potere nel Mare della Luna. Infatti, Mulmaster e Hillsfar reagirono rapidamente. Hillsfar si impadronì della città crocevia di Yûlash e avanzò in fretta verso Voonlar per tagliare fuori la città da ovest. Mulmaster fece partire delle pattuglie navali per bloccare Zhentil Keep dall'est. Sembrava che Zhentil Keep fosse destinata a diventare un'altra delle tante città in rovina del Mare della Luna.

Le cose non erano come poteva sembrare, tuttavia, in quanto il potere di Zhentil Keep risiedeva negli Zhentarim, e il potere degli Zhentarim era diffuso in una rete che copriva la metà del Faerûn. Fzoul Chembryl riuscì a sovvertire l'Alta Lama di Mulmaster, rendendolo un suo alleato. Una battaglia navale attentamente orchestrata tra una grossa flotta di Mulmaster e i resti della flotta Zhent si concluse con la schiacciante vittoria degli Zhent. Questa vittoria eliminò possibili "minacce" navali a Zhentil Keep da parte di Mulmaster, ma lasciò le navi di Mulmaster libere di spaziare per il Mare della Luna come pirati ai danni di Hillsfar e Melvaunt. Un accurato rastrellamento all'interno delle Lame di Mulmaster dopo la sconfitta navale assicurò all'Alta Lama il comando indiscusso della città. Dal momento che Selfaril era segretamente diventato un membro d'alto rango degli Zhentarim, questi finirono per ottenere di fatto il controllo di Mulmaster. E così, il potere di Zhentil Keep crebbe ben oltre i suoi confini mentre sembrava più debole che mai.

Un esercito Zhent sotto il comando di Scyllua Darkhope scacciò le truppe di Hillsfar da Yûlash e sollevò Voonlar da ulteriori pressioni. Al termine del 1370 CV, i rivali di Zhentil Keep si ritrovarono esattamente nella situazione di sempre. Anzi, l'alleanza segreta con Mulmaster aveva dato a Zhentil Keep ancora più potere.

Al momento attuale, le altre città del Mare della Luna iniziano a sospettare la verità. Maalthiir di Hillsfar sta considerando un accordo con la lontana Sembia, nella speranza di poter mettere la potenza mercantile del Mare Interno contro la potenza commerciale del nord. Thentia e Melvaunt stanno considerando di allearsi tra loro per difendersi, in quanto nessuna delle due desidera ritrovarsi da sola contro la Rete Nera o contro Hillsfar rafforzata dall'oro della Sembia.

TRAME ED EVENTI

Non c'è affatto bisogno di cercare lontano nel Mare della Luna per trovare intrighi, complotti, faide o guerre in procinto di scoppiare. Le città sono piene di spie e i mostri predatori minacciano gli insediamenti più remoti.

Fantasmi di Northkeep: Sono state viste delle luci sott'acqua attorno alla Campana delle Profondità. Qualcosa si muove, là sotto. Cosa? Perché?

Equipaggi scomparsi: Navi provenienti da vari porti sono state ritrovate alla deriva nel Mare della Luna totalmente prive di equipaggio, lasciando tutto il carico, l'attrezzatura e perfino i pasti lasciati a metà al loro posto, come se fossero improvvisamente scomparsi, senza nessuna traccia di violenza o di lotta. Sia i vascelli indi-

Illustrazioni: Fzoul Chembryl - Todd Lockwood, Scyllua Darkhope - Sam Wood

pendenti che quelli degli Zhentarim sono scomparsi, e tutti vogliono sapere come e perché.

FZOUL CHEMBRYL

Umano (Eletto di Bane) Chr17/Ger2: GS 23; umanoide Medio (umano); DV 19d8+57; pf 146; Iniz +7; Vel 9 m; CA 23 (15 a contatto, 20 colto alla sprovvista); Att +19/+14/+9 in mischia (1d8+6, *mazza pesante+3*) o +16/+11/+6 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Benefici di Eletto di Bane, capacità magiche di Eletto di Bane, Carisma potenziato, Saggezza potenziata, capacità di gerofante, intimorire non morti 10 volte al giorno; AL LM; TS Temp +16, Rifl +8, Vol +20; For 14, Des 16, Cos 16, Int 14, Sag 21, Car 24. Altezza 1,85 m.

Abilità e talenti: Cavalcare (cavallo) +4, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (luoghi del Mare della Luna) +6, Conoscenze (religioni) +17, Conoscenze (storia degli Zhentarim) +7, Diplomazia +18, Guarire +8, Intimidire +14, Nascondersi +13, Percepire Inganni +10, Raggirare +12, Sapienza Magica +14; Arma Focalizzata (mazza pesante), Combattere in Sella, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Fzoul Chembryl

Qualità speciali: Benefici di Eletto di Bane: GS +4, riduzione del danno 10/+1, non invecchia, la sua ombra può vagare libera come ombra non morta sotto il suo controllo, evocare beholder tiranno della morte. Capacità magiche di Eletto di Bane: Costanti: *contrastare elementi* (tutti), *protezione dall'energia negativa, vuoto mentale;* A volontà: *comando, estasiare*; 5 volte al giorno: *ipnosi, rimuovi paura* o *incuti paura*; 3 volte al giorno: *charme sui mostri, suggestione*; 1 volta al giorno: *costrizione, dominare mostri*. Capacità di gerofante: Folgorare gli infedeli, portata divina.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/7/7/6/5/5/4/4. CD base = 15 + livello dell'incantesimo. Divinità: Bane. Domini: Odio (+2 agli attacchi, ai tiri salvezza e alla CA contro un avversario), Tirannia (aggiunge +2 alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi di compulsione).

Proprietà: Scettro dell'Occhio del Tiranno (artefatto minore di Bane, *mazza pesante+3*, Int 6, Sag 17, Car 14, AL LM, volare, chi lo impugna è immune a tutti i raggi dei beholder eccetto antimagia, *distorsione* continua, funziona come una *verga della sovranità* per 30 minuti 1 volta al giorno, *emozione: ira* per 10 round 1 volta al giorno, *colpo accurato* 3 volte al giorno, *blocca mostri* 4 volte al giorno, *cerchio di devastazione* 1 volta al giorno, coloro che non hanno Bane come patrono e che lo toccano subiscono gli effetti di un *raggio di indebolimento* ad ogni round finché non raggiungono For 0 e vengono assorbiti nel bastone con *intrappolare l'anima*), *bracciali dell'armatura+8, mantello del pipistrello, incenso della meditazione* (1 blocco), *anello della libertà di movimento, anello del teletrasporto* (utilizzabile 1 volta al giorno).

Per anni Fzoul Chembryl ha servito come secondo in comando negli Zhentarim. Il suo astuto superiore, Manshoon, godeva del sostegno di molti potenti beholder, mentre Fzoul doveva preoccuparsi dei dettami della sua fede e dei rivali interni della sua gerarchia. Ma negli ultimi due anni, Fzoul ha spodestato Manshoon e ha preso il controllo degli Zhentarim orientali e della stessa Zhentil Keep. Astuto, egocentrico, contorto e dalla lingua sciolta, Fzoul rispose alle visioni di Iyachtu Xvim incamminandosi su un sentiero contorto che lo condusse a diventare il tiranno Eletto del Figlio di Bane. Si alleò con lo zelota Teldorn Darkhope di Mintar, e insieme crearono una nuova reliquia per la fede, lo *Scettro dell'Occhio del Tiranno*. Al momento della reincarnazione di Bane, Fzoul completò la sua conversione degli adoratori della Mano Nera e venne ampiamente ricompensato per questo. Grazie al potere della sua divinità e alle sue manovre politiche, Fzoul diventò il tiranno del Mare della Luna.

Fzoul è capace di tutto. È scaltro, ama il potere e considera quella di portare la tirannia nel Faerûn una vera e propria missione. Comanda Zhentil Keep e detiene i titoli di Gran Sacerdote del Tempio di Bane e Signore Supremo degli Zhentarim. Nel futuro immediato, intende acquisire il controllo di Arrabar e Reth per dominare il commercio degli schiavi del Lago dei Vapori. Poi toccherà al Chondath e al Sespech, e poi Fzoul intende erigere templi di Bane ovunque.

Fzoul emana un'aura di potere quasi tangibile. Se viene messo in difficoltà, può evocare magicamente non meno di otto beholder tiranni della morte (vedi Capitolo 9: "Mostri") che combattano per lui, e lo mettano perfino in salvo nel loro rifugio nascosto, se necessario.

SCYLLUA DARKHOPE

Umana Pal5/Rgr4/Gne6 di Bane: GS 15; umanoide Media (umana); DV 15d10+45; pf 127; Iniz +1; Vel 6 m; CA 21 (11 a contatto, 20 colta alla sprovvista); Att +18/+13/+8 in mischia (1d10+3/15-20, *spada bastarda legale affilata+2*); AS Aura di disperazione, benedizione oscura, combattere con due armi, uso dei veleni, punire il bene 2 volte al giorno, attacco furtivo +2d6; QS Comandare non morti 6 volte al giorno, benedizione oscura, *individuazione del bene*, legame empatico con servitore immondo, nemico prescelto (Zhentarim +1), servitore immondo (Targaraene, incubo bianco), imposizione delle mani (18 pf al giorno), condividere incantesimi con il servitore immondo; AL LM; TS Temp +19, Rifl +8, Vol +11; For 13, Des 12, Cos 16, Int 14, Sag 15, Car 16. Altezza 1,58 m.

Scyllua Darkhope

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +5, Cavalcare +15, Cercare +7, Concentrazione +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (luoghi del Mare della Luna) +7, Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +10, Empatia Animale +7, Guarire +7, Intimidire +8, Nascondersi +2, Osservare +11, Percepire Inganni +7; Attacco Poderoso, Carica Devastante, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro.

Incantesimi da guardia nera al giorno: 2/2/1. CD base = 12 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 1. CD base = 12 + livello dell'incantesimo. Divinità: Bane.

Proprietà: Armatura completa della fortificazione leggera+2, spada bastarda legale affilata+2

Targaraene: Incubo; GS 5; esterno Grande (malvagio); DV 10d8+30; pf 75; Iniz +6; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 27 (11 a contatto, 25 colto alla sprovvista); Att +14 mischia (1d8+5 più 1d4 da fuoco, 2 zoccoli); +9 in mischia (1d8+2, morso); Faccia/Portata:

Illustrazioni: Fzoul Chembryl - Todd Lockwood, Scyllua Darkhope - Sam Wood

1,5 m per 3 m/1,5 m; SA Zoccoli fiammeggianti, fumo; QS Proiezione astrale, forma eterea, eludere migliorato, condividere tiri salvezza, parlare con il padrone; AL NM; TS Temp +16, Rifl +9, Vol +10; For 20, Des 15, Cos 16, Int 13, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Cercare +14, Diplomazia +3, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +1, Orientamento +14, Osservare +16, Percepire Inganni +14; Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Scyllua Darkhope è la Castellana di Zhentil Keep, il Capitano Supremo dei suoi eserciti e la campionessa acclamata della città. È una spadaccina esperta al servizio di Fzoul Chembryl, un'agente zelante della sua divinità oscura e una nemica di tutto ciò che è buono. Sotto la sua guida, gli Zhent si stanno riprendendo dalla distruzione della loro città avvenuta quattro anni prima e stanno radunando le forze ancora una volta nel loro territorio natale. I soldati di Zhentil Keep vedono in Scyllua il capitano più determinato, persistente e intelligente che abbiano avuto nel corso di varie generazioni.

Scyllua, non è sempre stata una campionessa del male. È cresciuta nelle Valli ed è stata trasportata come schiava fino a Zhentil Keep assieme a sua madre quando era ancora una bambina. Sua madre attirò l'attenzione di un nobile Zhent (un cugino di Teldorn Darkhope di Mintar), che li prese con sé nella sua dimora. Scyllua fece suo il cognome del lord. Disprezzando le circostanze in cui crebbe, Scyllua prestò servizio nell'esercito di Zhentil Keep, ma allo stesso tempo divenne devota a Tyr. Intendeva portare giustizia tra gli Zhentarim prendendo un giorno la guida della gente comune contro i parassiti che si annidavano nella città.

Nel 1368 CV, Cyric devastò Zhentil Keep come punizione per l'infedeltà della popolazione. Scyllua si fece strada rapidamente in quei tempi bui, dimostrando più volte il suo valore in combattimento. Alla fine dell'assedio, emerse come una delle campionesse più valorose e come una dei critici più impietosi delle scelte degli anni passati. Dal momento che la Rete Nera aveva abbandonato la città quasi interamente nel corso dell'assedio, Scyllua prese di mira Lord Orgauth, determinata a oltrepassare gli strati di corruzione e di male che avviluppavano il vero signore della città e a provocare la caduta dei crudeli signori.

Armata di determinazione e coraggio, Scyllua si fece strada tra gli inganni di Orgauth come una falce vendicatrice tra le spighe di grano. Alla fine mise il lord alle strette e lo affrontò, in una fredda notte d'inverno del 1370 CV... ma Orgauth, in realtà un diavolo della fossa di grande astuzia e potere, cedette senza resistere alla sua collera e si offrì umilmente di aiutarla a raddrizzare i torti che aveva provocato. Scyllua diede ascolto alle sue lusinghe, e così cadde a sua volta.

Corrotta sempre più a fondo da Orgauth, Scyllua ripudiò i suoi giuramenti di fedeltà a Tyr e divenne una guardia nera al servizio di Bane. Come gesto finale della sua caduta, si volse contro il suo stesso tentatore e lo distrusse pochi mesi dopo. Successivamente Scyllua venne avvicinata da Fzoul e si lasciò introdurre nella stessa Rete Nera che aveva così tanto sperato di distruggere.

Scyllua è magra e atletica, e dotata di un forte carisma che ispira i suoi alleati e fa dubitare i suoi avversari. Guida le razzie degli Zhent di persona, cavalcando un grande incubo bianco chiamato Targaraene e si lancia in battaglia con feroce trasporto.

La prateria

Questa vasta steppa si estende tra le Montagne Dorso del Drago, la Foresta di Confine e la Terra Grigia di Thar. Ospita numerose tribù di barbari a cavallo che considerano chiunque entri nei loro territori una preda da cacciare. Anche se le tribù si combattono spesso l'una l'altra, sono veloci ad unirsi tra loro per combattere contro una minaccia esterna, come la marcia degli Zhentarim su Glister nel Thar nel 1352 CV. Alcune miniere finanziate da Zhentil Keep e da Melvaunt sono state scavate sui fianchi delle montagne a nord delle fredde pianure.

La Terra Tormentata

La Terra Tormentata, disseminata di strane colonne e formazioni rocciose, venne formata quando antichi flussi lavici vennero temprati dai ghiacciai che vi calarono sopra. Queste sculture naturali sono state plasmate dal vento, ma alcune sono scheggiate là dove alcuni pezzi sono caduti. La terra è popolata da piccoli animali da preda e da veloci mostri feroci di strano aspetto.

Thar

Il Thar, conosciuto anche come la Grande Terra Grigia, è una brughiera fredda e spazzata dal vento. Gli ogre e gli orchi del posto parlano di un tempo in cui la loro razza costruì un grande regno in queste terre, ma ora non rimane nulla se non un gran numero di tribù in lotta tra loro. Le leggende parlano anche del *Martello di Vorbyx*, una grande arma impugnata dal primo re di Thar, che forse è nascosta da qualche parte in questo territorio e attende un nuovo re pronto a impugnarlo. Manticore, lucertole giganti, bulette e mostruosità alate come gli yrthak vagano per la brughiera. La regione viene usata come strada carovaniera che passa attraverso il Mare della Luna settentrionale, e l'insediamento commerciale di Glister è l'unico avamposto umano della zona.

Il Nord

Anche se esistono insediamenti e civiltà che sono sopravvissute per oltre un migliaio di anni, le invasioni degli orchi, il cattivo tempo e le inospitali terre selvagge dimostrano che il Nord è ancora una frontiera. Il "Nord" è un termine Cormyreano, e la gente delle Valli lo usa per riferirsi alle terre ad ovest dell'Anauroch e a nord dell'Alta Brughiera.

Il Nord può essere diviso in cinque aree diverse: La Grande Foresta, la foresta più grande esistente nel Faerûn; la Frontiera Selvaggia, che include tutte le terre al di fuori della Grande Foresta e di Silverymoon; le Marche d'Argento, una nuova confederazione di città, paesi e fortezze che ruotano attorno alla città splendente di Silverymoon; la Costa della Spada Settentrionale, che abbraccia le terre ad ovest del Fiume Dessarin; Waterdeep, la Città degli Splendori, praticamente una nazione a sé stante.

La costa della spada settentrionale

Capitale: Nessuna
Popolazione: 660.960 (umani 65%, nani 10%, orchi 8%, mezzorchi 5%, elfi 4%, halfling 4%, gnomi 2%, mezzelfi 1%)
Governo: Diverse città-stato
Religioni: Quasi tutte
Importazioni: Ceramica, libri, minatori, oggetti lavorati, oggetti magici, spezie
Esportazioni: Artigianato di Neverwinter, gemme, legname, mercenari, metalli preziosi, oggetti in pelle
Allineamento: Tutti

Una regione costiera contraddistinta da montagne, foreste e città annerite dal fumo delle forge, la Costa della Spada settentrionale è dominata da Waterdeep, che si trova all'estremità meridionale. (La Città degli Splendori è descritta separatamente alla voce "Waterdeep", sotto). L'Alleanza dei Lord, una lega di regnanti che la pensano allo stesso modo e guidata da Waterdeep unisce tutte le città buone e i piccoli insediamenti della valle del Dessarin. Ai loro sforzi si oppongono la Confraternita Arcana di Luskan e l'insidiosa Società del Kraken, nel tentativo di dominare la regione con gli incantesimi, la spada e il commercio.

Caratteristiche geografiche principali

Tra Waterdeep e il Dorso del Mondo si trova una terra a forma di cuneo che corre lungo la costa del Mare delle Spade, che misura circa millecento chilometri da nord a sud e quasi trecentoventi da est a ovest nel suo punto più esteso. All'estremità occidentale del Dorso del Mondo si trova la Valle del Vento Gelido, la terra colonizzata più a nord di questa parte del Faerûn, che si trova tra il Mare del Ghiaccio Mobile e il Ghiacciaio Reghed. La Lunga Strada che si snoda da Waterdeep a Mirabar segna invece il confine orientale della Costa della Spada Settentrionale.

Bosco di Neverwinter: Questa foresta incantata ad est della città di Neverwinter viene costantemente riscaldata dal Fiume Neverwinter, che scende da un vulcano addormentato, Monte Hotenow. Gli umani e perfino gli orchi temono il bosco e cercano di evitarlo.

A differenza di altre foreste con una brutta reputazione, dal Bosco di Neverwinter difficilmente escono mostri terribili e creature malvagie; il disagio provato da chi sa di non appartenere al bosco deriva dalla chiara sensazione che il bosco *potrebbe* fargli del male, se solo lo volesse.

Foresta Ardeep: Ad un giorno di cavallo dalle mura di Waterdeep si trova Ardeep, che era la casa degli elfi della luna in grado di ricordare quando la loro foresta si allungava fino alla Grande Foresta e ancora oltre. Nel bosco rimane ancora un vago alone di potere elfico, e le creature malvagie non si sentono a loro agio tra i suoi alberi di fogliablu, alberi del crepuscolo e weir.

Mare dei Morti: Secoli fa migliaia di combattenti umani, nani ed elfi morirono in questa palude di sale sotto i colpi di un esercito di invasione orchesco. Grazie alla presenza di bullywug, siv, lucertoloidi, e dei draghi neri gemelli Voaraghamanthar e Waervaerendor, la palude, dal brutto posto che era, è diventata un luogo tremendo. Attirati dalle storie che parlano di tesori nascosti in castelli semisommersi, i gruppi di avventurieri continuano costantemente ad entrare nella zona finendo sempre per uscirne ridotti di numero.

Il **Mare del Ghiaccio Mobile**: La banchisa artica si estende attorno ad alcuni affioramenti rocciosi del Mare Senza Tracce. La banchisa è abitata da tribù orchesche, animali e altre creature che possono o devono sopravvivere in climi freddi.

LUOGHI IMPORTANTI

Questo angolo del Faerûn è segnato da molte strade e sentieri. Pochi di essi sono effettivamente sicuri. I viaggiatori sono infatti minacciati dai banditi e dai briganti, specialmente all'interno dei tratti più lontani dalla civiltà.

Goldenfields (Piccola città, 7.988): Tolgar Anuvien di Waterdeep (Chr16/Dis3 di Chauntea umano NB) ha fondato questa città tredici anni fa come abbazia dedicata alla sua divinità. Sotto la sua attenta amministrazione, Goldenfields è cresciuta fino a diventare un centro agricolo fortificato che copre più di settantacinque chilometri quadrati, il che la rende la più grande città del Nord in termini di estensione.

A differenza delle grandi coltivazioni dell'Amn e della Sembia, in cui l'unica cosa che interessa è il profitto, Goldenfields è un continuo atto di devozione a Chauntea. Waterdeep e le altre città del Nord dipendono da Goldenfields per il grano e le derrate. Tolgar si affida agli avventurieri e alle alleanze con potenti maghi per difendersi contro le frequenti razzie dei barbari, gli attacchi degli orchi o peggio.

Luskan (Grande città, 14.173): Conosciuta anche come la Città delle Vele, Luskan è una delle città più potenti dell'area settentrionale del Mare delle Spade. È popolata dai Nordici che provengono da Ruathym, la maggior parte dei quali in passato ha navigato con i pirati. La città è retta da un consiglio di cinque Capitani Supremi, un tempo pirati, ma il vero potere è nelle mani della società di maghi malvagi che viene chiamata la Confraternita Arcana. La Confraternita in genere cerca di evitare conflitti con Waterdeep e Amn, e preferisce prendersela con città più piccole e mercanti che non riescono a difendersi da soli.

Nel 1361 CV, la gente di Luskan ha conquistato l'isola nativa dei Nordici, Ruathym. Furono poi costretti a ritirarsi dall'Alleanza dei Lord, e sono rimasti talmente segnati da questa umiliazione che ora chiudono un occhio quando i pirati che si rifugiano nelle loro acque territoriali tentano di predare qualche vascello di Waterdeep.

Mirabar (Piccola città, 10.307): Mirabar è il centro minerario più importante della Costa della Spada. I nani degli scudi della città vivono sottoterra vicino ai propri laboratori. Gli umani che vivono in superficie collaborano con i nani per effettuare gli scavi, portare i metalli preziosi sul mercato e difendere la città contro le minacce di natura magica. La carica di governatore di Mirabar è ereditaria, ma il vero potere viene detenuto da un'assemblea chiamata il Consiglio delle Pietre Lucenti, un gruppo di umani e nani che si incontrano una volta all'anno per determinare la quantità di materia prima da estrarre e se minacciare o meno i clienti attuali con una riduzione della produzione.

Neverwinter (Grande città, 23.192): Una città fortificata di umani e mezzelfi, Neverwinter è un centro di cultura che non ne dà sfoggio, un luogo dove la gente è indaffarata ma non avara, e un posto affascinante che non è bizzarro. La città è principalmente conosciuta per i prodotti dei suoi abili artigiani: lampade di vetro multicolore, orologi di precisione ad acqua, e gioielli stupendi. È anche famosa per i suoi giardini, riscaldati dalle acque incredibilmente calde del Fiume Neverwinter. D'estate i giardini forniscono ai mercati grandi quantità di frutta, mentre d'inverno rallegrano l'atmosfera con i loro fiori.

Le meraviglie architettoniche della città sono i suoi tre ponti: il Delfino, la Viverna Alata, e il Drago Addormentato. Ognuno dei ponti è stato lavorato fino a dargli la forma della creatura da cui prende il nome. Neverwinter e il suo signore, Lord Nasher Alagondar (Grr7/Cam4 di Tyr umano LB) si sono quasi sempre alleati con Waterdeep contro Luskan e gli orchi.

Ponte di Pietra: Questo massiccio arco di pietra, lungo 1,6 chilometri e largo trenta metri, raggiunge l'altezza di quarantacinque metri dove sovrasta il Fiume Dessarin. Le massicce statue in pietra di quattro nani, due su ognuno dei lati, sono alte quindici metri. I nani hanno costruito il ponte cinquemila anni fa per avere la possibilità di attraversare il fiume a prescindere dal suo livello di piena. Qualcosa nella magia del ponte ha costretto il Dessarin a rimanere all'interno del suo letto. Il fiume infatti, pur continuando a serpeggiare e a cambiare il suo corso ha sempre finito per scorrere sotto il Ponte di Pietra, e sempre nello stesso punto. I nani affermano che il Ponte di Pietra è sopravvissuto a migliaia di terremoti, piene e battaglie poiché è consacrato a Moradin.

Valle del Vento Gelido (Confederazione, 10.436): La Valle del Vento Gelido, il territorio umano più a nord sotto i grandi ghiacciai e il mare di ghiaccio, è una confederazione di dieci paesi e villaggi popolati da nomadi, barbari della tundra, ranger, aspri artigiani, pescatori dei ghiacci, nani che vivono sotto il ghiaccio e mercanti disposti a sfidare il clima inospitale per comprare avorio e gemme che non si possono trovare a sud. Le renne, gli orsi polari, le alci e gli yeti sono più numerosi delle persone. Fortunatamente i draghi bianchi non sono così numerosi, anche se un numero limitato è comunque preoccupante.

STORIA REGIONALE

La storia della Costa della Spada Settentrionale è la cronaca della sparizione di antichi reami non umani e della fondazione di Waterdeep e delle città Nordiche. (La storia di Waterdeep viene discussa in dettaglio nella sezione così intitolata). Il primo grande reame che è nato in questa parte del mondo è stato Illefarn, un regno di elfi e nani che esisteva migliaia di anni fa. I primi dungeon sotto Monte Waterdeep sono stati scavati da loro.

Illefarn esisteva contemporaneamente a Netheril e sopravvisse alla sua caduta, resistendo fino a che i suoi signori elfici non abbandonarono Faerûn per Evermeet, alcune centinaia d'anni prima dell'inizio del Calendario delle Valli. Dopo la caduta dei grandi regni, gli umani migrarono in queste terre e vi costruirono insediamenti, città e fortezze nelle vallate lungo i fiumi e presso i porti. La prima nave di Nordici arrivò nella regione nel corso degli ultimi secoli dell'impero di Illefarn. I Nordici colonizzarono l'isola di Ruathym e si diffusero in tutte le isole dei mari settentrionali. Altri invece migrarono a nord oltre il Dorso del Mondo, e diventarono i fondatori della Valle del Vento Gelido.

Nella scia della caduta di Eaerlann nel 9° secolo CV, gli elfi, i nani, i Nordici e gli abitanti di Netheril di Ascalhorn formarono Phalorm, il Reame delle Tre Corone, che tentò di ripetere i successi di Myth Drannor ad est. Durò solo un secolo, prima di essere spazzato via dalle orde orchesche. Il suo successore, il Regno dell'Uomo, ebbe vita ancora più breve. La civiltà perse il contatto con queste terre fino a che Waterdeep non divenne abbastanza forte da scacciare indietro gli orchi, fino al Dorso del Mondo. La città di Luskan fu creata sulle macerie del regno orchesco di Illuskan, e furono fondate le città della valle del Dessarin (Triboar, Longsaddle, Secomber e altre).

Con la prosperità e la civilizzazione nuove minacce sono alle porte. Nessuna orda di orchi è in grado di spazzare via le solide città di questa regione, ma forze molto potenti cospirano per dominare queste terre in altri modi.

TRAME ED EVENTI

La Confraternita Arcana di Luskan diventa ogni anno più aggressiva, e minaccia apertamente Mirabar e Neverwinter. Dieci anni fa l'Alleanza dei Lord minacciò di scendere in guerra per evitare che Luskan conquistasse Ruathym, ma sono pochi i signori di questa zona che vogliono imbarcarsi in una crociata sanguinosa e costosa per difendere i signori dei pirati di Ruathym.

Salvezza del fuoco: Qualcosa sta uccidendo gli elementali del fuoco che vivono sotto Monte Hotenow nel Bosco di Neverwinter. Di solito, gli elfi e gli umani non si preoccupano della vita e della morte di esterni che provengono dal Piano Elementale del Fuoco, ma Neverwinter tiene particolarmente al calore sovrannaturale del Fiume Neverwinter, che viene prodotto dalla dimora degli elementali del fuoco sotto Monte Hotenow. Se gli elementali del fuoco se ne andranno il fiume si congelerà, e su Neverwinter calerà l'inverno.

I Tentacoli del Kraken: Semmonemily (Str12 doppelganger NM) si sta dando da fare per sovvertire l'ordine nella città di Yartar tramite l'unione di due organizzazioni molto diverse: le Mani di Yartar, la gilda di ladri cittadina e un potente clan di topi mannari guidato da Nalynaul l'Avvizzito, un astuto illithilich. Semmonemily sta tramando per assassinare la Baronessa delle Acque Belleethe Kheldorna e prendere il suo posto, per rendere le Mani di Yartar i dominatori segreti della città, controllati a loro volta dalla Società del Kraken.

DRIZZT DO'URDEN

Drow Grr10/Bbr1/Rgr5 di Mielikki: GS 18; umanoide Medio (elfo); DV 10d10+20 più 1d12+2 più 5d10+10; pf 124; Iniz +9; Vel 12 m; CA 23 (14 a contatto, 19 colto alla sprovvista); Att +17/+12/+7/+2 in mischia (1d6+6 più 1d6 da freddo/18-20, *scimitarra gelida+3*), +16/+11 in mischia (1d6+4/18-20, *scimitarra difensiva+2*); QS Tratti dei drow, nemico prescelto (goblin +2, bestie magiche +1), cecità alla luce, ira, capacità magiche; RI 27; AL CB; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +7; For 13, Des 20, Cos 15, Int 17, Sag 17, Car 14; Altezza 1,60 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +20, Cavalcare (cavallo) +7, Cercare +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (natura) +5, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +13, Orientamento +5, Osservare +15, Saltare +8, Scalare +8, Utilizzare Corde +7; Ambidestria, Arma Focalizzata (scimitarra), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (scimitarra), Stile a Doppia Spada.

Qualità speciali: Tratti dei drow (Str): bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche, scurovisione 36 m. Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca i drow per 1 round. In aggiunta, subiscono una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e alle prove mentre agiscono in condizioni di luce intensa. Ira (Str): Quando è in preda all'ira, Drizzt ha le seguenti statistiche, invece di quelle indicate sopra: pf 156; CA 21 (12 a contatto, 17 colto alla sprovvista); Att +19/+14/+9/+4 in mischia (1d6+8 più 1d6 da freddo/18-20, *scimitarra gelida+3*) e +18/+13 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra difensiva+2*); TS Temp +17, Vol +9; For 17, Cos 19. Abilità: Saltare +10, Scalare +10. L'attacco d'ira dura 7 round, dopodiché Drizzt è affaticato. Può cadere in preda all'ira una volta al giorno. Capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da uno stregone di 16° livello.

Incantesimi preparati (1; CD base = 14): 1°-*individuazione di animali o vegetali*.

Proprietà: Cotta di maglia in mithral+4, Mortegelida (*scimitarra gelida+3*), Lampo (*scimitarra difensiva+2*), *statuina dal potere meraviglioso: pantera d'onice* (il nome è Guenhwyvar, vedi sotto).

Pantera d'onice: Questa statuina magica evoca la pantera nera Guenhwyvar, un'amica e leale compagna di Drizzt. Può essere evocata ogni giorno per un periodo di 6 ore. Se viene uccisa, torna alla sua forma di statuina e non può essere evocata per 48 ore. Guen capisce il Comune e il Sottocomune, e ha le seguenti statistiche:

Guenhwyvar: Pantera femmina; GS 5; animale Medio; DV 6d8+12; pf 39; Iniz +4; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15 (14 a contatto, 11 colta alla sprovvista); Att +8 in mischia (1d6+3, morso), +6 in mischia (1d3+1, 2 artigli); AS Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d3+1; QS Visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +3; For 16, Des 19, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +9*, Osservare +6, Scalare +11; Arma Preferita (artiglio), Arma Preferita (morso), Multiattacco. Include un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e di +8 alla prove di Equilibrio. *Nelle aree in cui c'è erba alta o sottobosco particolarmente fitto, il suo bonus di Nascondersi aumenta a +8.

Drizzt Do'Urden

Illustrazione di Todd Lockwood

Nonostante il fatto che stia diventando famoso (o famigerato) in tutta la Costa della Spada Settentrionale come un drow che vive in superficie, che è letale in battaglia, che combatte con grande agilità e con due scimitarre magiche, e che può fare ricorso ad una *statuina dal potere meraviglioso della pantera d'onice* per evocare una compagna che combatta al suo fianco, Drizzt Do'Urden rimane un enigma.

Venera Mielikki e combatte la città crudele in cui è nato (Menzoberranzan), i suoi fratelli drow e chiunque serva Lolth. Conta fra i suoi amici dei combattenti umani del Nord (Wulfgar e Cattiebrie) e il nano Bruenor Battlehammer (che da lui è stato aiutato a riguadagnare il dominio su Mithral Hall). Ha ucciso draghi e matrone drow. Ha sfidato immondi (Errtu) e grandi potenze (Lolth), si è scontrato con quello che probabilmente al momento è l'assassino più letale nel Faerûn (Artemis Entreri) e ha cercato di rifarsi una vita sulla superficie.

Ponderato e sensibile verso gli altri, Drizzt è fedele ai suoi alti ideali, ma non si aspetta lo stesso dagli altri. È sempre all'erta per segnali di tradimento, e parla poco ma in genere è gentile (anche se estremamente conciso). È un perfezionista che desidera essere accettato in luoghi e gruppi nuovi per avere la possibilità di fare nuovi amici, ma la sua vera maledizione è il pericolo in cui può mettere i suoi compagni richiamando su di loro l'attenzione di Lolth e dei suoi altri nemici (Errtu ed Entreri). Quelli che lo incontrano sono soliti interpretare il suo atteggiamento come scontroso.

All'inizio dei suoi viaggi di superficie, è stato accolto caldamente da Alustriel in persona, come la signora è solita fare con chiunque abbia bisogno di aiuto, che però non ha osato farlo entrare a Silverymoon in quell'occasione. Lentamente le sue gesta lo hanno reso lentamente più benvoluto nella Costa della Spada Settentrionale.

LA FRONTIERA SELVAGGIA

Capitale: Nessuna
Popolazione: 564.480 (umani 55%, orchi 20%, nani 5%, mezzelfi 5%, elfi 4%, mezzorchi 4%, halfling 4%, gnomi 2%)
Governo: Città libere, tribù, clan
Religioni: Quasi tutte

Importazioni: Ceramica, libri, minatori, oggetti lavorati, oggetti magici, spezie
Esportazioni: Gemme, legname, mercenari, metalli preziosi, oggetti in pelle, pellicce
Allineamento: Tutti

La Frontiera Selvaggia include le terre a nord del Delimbiyr che non fanno parte della Grande Foresta, delle Marche d'Argento, della Costa della Spada Settentrionale o di Waterdeep.

Se paragonata alle distese del sud, la maggior parte della Frontiera Selvaggia è costituita da aspre montagne e foreste vergini. In molte zone dominano ancora le razze non umane, e alcune regioni non vengono letteralmente attraversate dagli umani. Gli elfi e i nani che hanno occupato questa terra prima degli umani fanno ancora sentire la loro presenza, nelle canzoni, negli atteggiamenti, nei nomi dei luoghi... e nelle azioni. Sono in molti i mezzelfi e gli elfi che sono rimasti al Nord invece di ritirarsi ad Evermeet, e i nani stanno reclamando i loro antichi regni.

E gli orchi? Come dice spesso la gente del Nord, "Gli orchi sono sempre con noi". Secoli di assalti dal Dorso del Mondo hanno ben poche probabilità di finire in breve tempo.

VITA E SOCIETÀ

La Frontiera Selvaggia è piena di città libere e turbolente, campi minerari ben difesi, avamposti commerciali, cittadine ferocemente indipendenti e tribù nomadi di barbari. Queste terre selvagge sono state toccate ben poco dalla civilizzazione degli umani, e sono abitate da criminali assetati di sangue e bestie terribili che possono calare su qualunque insediamento senza alcun preavviso. Tutte le persone abili si muovono sempre armate, anche nei pressi delle palizzate o delle mura della città.

Gli uomini di frontiera sono sempre in guardia, seri e abituati a cavarsela da soli. La maggior parte non deve fedeltà ad alcun signore ed è contenta del proprio stile di vita aspro. Le terre del Nord temprano la gente come l'acciaio. I lussi, la vanità e la decadenza delle città del sud non trovano spazio in questo reame duro e inospitale.

Anche se alcuni coloni raggiungono queste terre in cerca di territori che possano reclamare come propri, la maggior parte di essi è attratta dalle grandi ricchezze della Frontiera: pellicce di valore, foreste sterminate e metalli preziosi sulle montagne coperte di neve. I metalli preziosi e il legname viaggiano lungo gli ampi fiumi di queste terre fino alle città della Costa della Spada, o sulla Strada Nera degli Zhent e attraverso l'Anauroch fino al Mare della Luna e alle Valli.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Nella regione ad ovest dell'Anauroch si trovano alcuni dei terreni più difficili e accidentati del Faerûn. Le ampie vallate scavate dai fiumi si trasformano man mano in catene di montagne coperte di neve e foreste sterminate. In inverno tormente di neve che durano intere settimane bloccano gli spostamenti in un raggio di centinaia di chilometri, e il disgelo primaverile trasforma le grandi vie di comunicazione di queste terre (i fiumi) in flussi d'acqua gelata e letale che non possono essere oltrepassati senza l'uso delle ali o della magia.

La Brughiera Sterminata: Questa regione coperta di paludi fangose, ampie viste panoramiche, costoni rocciosi e piccoli picchi che nascondono giacimenti di metalli preziosi, è famosa per la presenza di numerose bande di troll. Sono stati in pochi gli umani a tentare di sfruttare questa regione, anche se potrebbe essere un'ottima terra per l'allevamento di pecore o per possibili scavi minerari.

Negli ultimi anni, i giganti che provengono dalle gelide terre a nord del Dorso del Mondo si sono stabiliti in queste terre selvagge. La maggior parte di essi è costituita da giganti delle colline selvaggi, poco più di orchi troppo cresciuti. I cittadini di Nesmé, e tutti gli avventurieri che riescono a reclutare, sono troppo occupati a respingere i troll che sono stati scacciati dai nuovi arrivati per pensare di occuparsi del problema dei giganti.

Il Dorso del Mondo: Per gli abitanti del Faerûn, il Dorso del Mon-

I barbari Uthgardt

I barbari Uthgardt sono un popolo dai capelli neri e dagli occhi azzurri che si divide in undici grandi clan. Alcuni vagano per il Nord come nomadi, mentre altri vivono all'interno di insediamenti permanenti. Sono direttamente correlati ai Nordici di Ruathym e parlano un dialetto dell'Illuskan. Gli Uthgardt in genere hanno poco amore per la gente del sud e quella civilizzata in generale.

Gli Uthgardt solitamente venerano Uthgar come divinità principale. Ogni tribù ha una bestia totem che rappresenta l'aspetto di Uthgar che gli è più caro, un tumulo ancestrale che incarna la magia e gli spiriti sacri per la tribù, e un antico nemico rituale che i rangef sono soliti scegliere come nemico prescelto. Tutte le tribù Uthgardt odiano gli orchi al punto che sono disposti ad allearsi con altre genti contro di loro. Nessun barbaro di una tribù Uthgardt abbatterà mai volontariamente un albero vivo.

Tribù dell'Albero Fantasma: Dopo alcuni tumultuosi anni di conflitto, gli Alberi-Fantasma si sono dichiarati i protettori di Padre Albero. Da quel momento in poi non hanno più avuto problemi da parte degli abitanti della Grande Foresta che rispettano l'albero.

Tumulo ancestrale: Padre Albero. *Nemico rituale:* Le creature non morte malvagie.

Tribù dell'Alce: La tribù dell'Alce vaga per la Brughiera Sterminata e sulle terre vicine al Fiume Dessarin. Sono poco più che banditi. Molti di essi hanno abbandonato il culto di Uthgar in favore di Talos. *Tumulo ancestrale:* Roccia di Selce. *Nemico rituale:* Una civiltà del nord ormai scomparsa.

Tribù della Bestia del Tuono: La più civilizzata di tutte le tribù, che vive (anche se senza coltivare la terra) vicino alla Grande Foresta. La bestia totem della tribù è un dinosauro gigante. *Tumulo ancestrale:* Tumulo di Morgur. *Nemico rituale:* Lupi.

Tribù del Corvo Nero: La tribù più legata alle tradizioni, che va in battaglia (molto spesso contro le carovane) cavalcando corvi neri giganti. *Tumulo ancestrale:* Roccia del Corvo *Nemico rituale:* La tribù del Grifone, i mercanti e i chierici stranieri.

Tribù del Grande Verme: Molti anni fa, alcuni avventurieri uccisero la benevola creatura draconica che era a capo della tribù del Grande Verme. La tribù ha mantenuto il suo equilibrio grazie ad una forte autorità e al fatto che il Verme sembra continuare a vegliare su di loro come sembra dimostrare l'armatura magica fatta della sua pelle che è misteriosamente apparsa fuori dalle tende dei due capi tribù. *Tumulo ancestrale:* Caverna del Grande Verme. *Nemico rituale:* Creature malvagie.

Tribù del Grifone: Vedere alla voce "Nido del Grifone", nella pagina successiva. *Tumulo ancestrale:* Bianco Splendente. *Nemico rituale:* Città del Nord.

Tribù del Leone Nero: La tribù del Leone Nero ha tradito le tradizioni degli Uthgardt e si è fermata vicino al luogo sacro chiamato il Pozzo di Beorunna. La maggior parte degli appartenenti alla tribù del Leone Nero ha abbandonato il culto di Uthgar e ora venera Helm, Ilmater, Torm e Tyr. *Tumulo ancestrale:* Pozzo di Beorunna. *Nemico rituale:* Barbari della tundra.

Tribù del Lupo Grigio: I membri della tribù del Lupo Grigio sono licantropi, che si trasformano in lupi quando la luna è piena. Gli appartenenti alla tribù che se ne vanno e si uniscono ad altre tribù perdono la maledizione dopo un anno passato come iniziati di un diverso totem tribale Uthgardt. *Tumulo ancestrale:* Roccia del Corvo. *Nemico rituale:* Orchi.

Tribù del Pony del Cielo: La più attiva di tutte le tribù Uthgardt, devota in modo fanatico all'alleato di Uthgar, Tempus. *Tumulo ancestrale:* Pietra Unica. *Nemico rituale:* Orchi.

Tribù della Tigre Rossa: Questa piccola tribù di cacciatori che si trova vicino al Pozzo di Beorunna ha il suo orgoglio principale nella caccia, che viene effettuata solo con dei pugnali di pietra a tre punte chiamati "artigli di tigre". *Tumulo ancestrale:* Pozzo di Beorunna. *Nemico rituale:* Tribù dell'Orso Blu (ora scomparsa).

do è semplicemente un muro altissimo e quasi impenetrabile di gelide montagne che segnano la fine del mondo. Oltre queste montagne comincia il Mare di Ghiaccio Sconfinato, una distesa gelida e spazzata dai venti all'interno della quale nulla può sopravvivere, che attraverso nebbie bianche e mortali finisce per arrivare ai reami degli dei. I cittadini di Scornubel si riferiscono a questa montagna semplicemente come il Muro. La propensione degli abitanti mostruosi di queste montagne a predare sulle terre sottostanti mantiene relativamente disabitate le colline nei pressi del Muro, coperte di conifere e piene di cervi, nonostante le tribù umane di barbari feroci e ostili che vi si trovano.

Oltre il Muro occidentale si trovano la Valle del Vento Gelido e altri luoghi di interesse minerario, che vengono chiamati collettivamente Lande Gelate. Il Muro difficilmente può essere attraversato in volo o tramite scalata: sulle pendici delle montagne sono infatti comuni i giganti delle colline, mentre i picchi più alti sono abitati da giganti del gelo, draghi bianchi e yeti. Chi ha intenzione di raggiungere le Lande Gelate deve sottoporsi a pericolose discese nei sotterranei delle montagne attraverso fortezze naniche abbandonate, alcune delle quali portano a miniere che attraversano l'intero massiccio montuoso. Purtroppo le caverne nelle montagne e le fortezze naniche sono la casa di un gran numero di orchi, hobgoblin, bugbear, goblin e giganti, e nei livelli senza luce delle miniere si annidano creature ancora più oscure.

Fiume Dessarin: Questo grande fiume si fa strada tra le colline nel Nord centrale creando una valle ampia e fertile. È la via commerciale più percorsa di questa regione, dal momento che collega Waterdeep (vicino alla sua foce) con Yartar e Silverymoon, centinaia di chilometri più a monte.

Montagne Picchigrigi: Questa catena montuosa separa le Terre Cadute dalla valle del Fiume Delimbiyr vicina alla Grande Foresta. La catena montuosa prende il suo nome dagli onnipresenti giganti delle pietre dalla pelle grigia che la abitano, alcuni dei quali sono abbastanza furbi da non attaccare tutti i viaggiatori che avvistano. I Picchigrigi sono anche caratterizzati da cattivo tempo atmosferico, roccaforti goblin, molti draghi giovani e grossi branchi di worg guidati da capitani barghest alleati con i goblin.

Le Terre Cadute: Una striscia di terreno accidentato sul confine occidentale dell'Anauroch, le Terre Cadute vibrano ancora di energie magiche lasciate dalla caduta di Netheril. Senza alcun dubbio se il Grande Deserto continuerà ad espandersi, in un centinaio d'anni finirà per ingoiare questa zona.

Le Terre Cadute fungono da rifugio per molte creature mostruose che non desiderano essere disturbate, incluso un beholder gigante che compie esperimenti e incroci tra i nemici che riesce a catturare e gli appartenenti alla sua razza. In questo luogo abitano anche molti phaerimm vaganti.

LUOGHI IMPORTANTI

La caratteristica principale di questa regione sono proprio le terre selvagge. Il suo clima e il suo terreno sono ancora più pericolosi dei mostri, e le sue dimensioni servono solo ad isolare le città e gli insediamenti impedendo gli spostamenti a tutti i viaggiatori tranne che ai più determinati.

Llorkh (Grande paese, 3.051): Si trova all'estremità orientale della Strada Nera che attraversa l'Anauroch, ed è una delle stazioni di sosta principali per le carovane degli Zhent. Oltre ai soldati Zhent, il Sindaco Lord Geildarr (Mag7/Dev3 di Cyric umano CM) comanda un esercito di trecento Uomini del Lord dal mantello purpureo che proteggono la città contro gli orchi, gli avventurieri e i cittadini che non apprezzano la tirannia assoluta degli Zhent.

Loudwater (Piccola città, 8.137): Questa ricca e prosperosa città, originariamente costruita da un grande artigiano nanico per i suoi amici elfi, è ora abitata da umani e mezzelfi, e offre un rifugio ben difeso alle carovane e alle barche che discendono il fiume. I mercanti e i viaggiatori che passano in questo luogo almeno due volte spesso tornano per rimanere. I commerci degli Zhent, che vanno e vengono da Llorkh, finiscono per arricchire i principali mercanti della città, e alcuni agenti Zhentarim che si trovano a Llorkh stanno già tramando per sottomettere anche questa cittadina.

Nido del Grifone (Piccola città, 6.713): Kralgar Bonesnapper (Bbr5/Grr6 umano NM), il signore dell'insediamento Uthgardt di Nido del Grifone, sogna di distruggere una città fortificata con la forza della sua orda di barbari e di regnare su di essa incontrastato. Non ha preferenze particolari sulla città che deve cadere: Everlund, Neverwinter o Waterdeep sarebbero comunque perfette per i suoi piani.

Nel corso dei preparativi per la sua guerra di conquista, ha creato il più ricco e organizzato insediamento Uthgardt di tutto il Nord. A differenza delle altre tribù Uthgardt, la tribù del Grifone dà il benvenuto agli stranieri, e in particolare agli avventurieri che possono insegnargli trucchi da usare contro i guerrieri civilizzati. Alla fine Kralgar potrebbe quasi realizzare il suo sogno costruendo delle possenti mura attorno ai suoi possedimenti e proclamandosene il signore, visto che il Nido del Grifone è già di dimensioni pari a quelle di una piccola città del Nord.

STORIA REGIONALE

Dalle nebbie di epoche da lungo tempo dimenticate emergono tre grandi regni elfici: Illefarn, nel luogo in cui ora si trova Waterdeep; Miyeritar, dove ora si trova l'Alta Brughiera; ed Eaerlann, che giaceva lungo la vallata del Fiume Delimbiyr. Sotto il Nether, Rauvin, Ruathym, le Montagne di Ghiaccio e le valli che li separano si trovava il potente regno nanico di Delzoun. Per migliaia d'anni questi regni hanno resistito alle orde di goblin, orchi o creature anche peggiori, che vagavano per le gelide terre selvagge e le aspre montagne, non ancora reclamate dai nani o dagli elfi.

Migliaia di anni prima del Calendario delle Valli, alcune bande di barbari umani avevano cominciato a migrare verso nord lungo la Costa della Spada, e a fondare regni propri. Mentre questa minaccia per gli elfi si faceva più terribile, gli elfi stessi finivano per combattersi a vicenda nel corso della leggendaria Guerra delle Corone. Miyeritar fu distrutto da una terribile magia che uccise tutti gli elfi del regno, lasciando dietro di sé la distesa devastata che viene chiamata l'Alta Brughiera, e gli elfi Ilythiiri vennero maledetti da Corellon Larethian ed esiliati nel Sottosuolo, finendo per diventare i drow dalla pelle color dell'ebano.

Ad est di questi regni elfici, lungo le rive di quello che era il Mare Stretto, l'impero umano di Netheril nacque e divenne potente. Gli arcimaghi del Netheril dominarono sul nord del Faerûn fino al crollo catastrofico del loro impero, circa trecento anni prima dell'innalzamento della Pietra Verticale nelle Valli. Gli abitanti di Netheril, che fuggivano dal deserto in cui si era trasformata la loro terra un tempo fertile e dalle piaghe magiche che la funestavano, si dispersero in tutti gli angoli del Faerûn, e furono in molti a raggiungere il Nord. I loro primi insediamenti furono i progenitori di Everlund, Loudwater e Sundabar.

Il regno nanico di Delzoun cadde subito dopo Netheril, travolto dalla più grande invasione di orchi mai vista al Nord. Gli elfi del Nord cominciarono a ritirarsi verso Evermeet, abbandonando le loro bellissime città e le loro fortezze magiche. A completare la caduta dei grandi regni del Nord, i demoni invasero Ascalhorn finendo per trasformarla nella famigerata Hellgate Keep e accelerando il triste destino di Eaerlann.

Nel frattempo, il flusso costante di coloni umani che viaggiavano verso nord lungo la Costa della Spada portò alla fondazione del Rifugio di Nimoar, che nel corso del tempo finì per crescere fino a diventare Waterdeep. Gli abitanti del Rifugio di Nimoar e altri giovani insediamenti umani combatterono gli abitanti mostruosi della regione nel corso delle Guerre dei Troll. Dove un tempo c'erano palizzate e foreste nacquero città e campi coltivati, mentre anno dopo anno le città umane domavano le terre selvagge.

Negli ultimi dieci anni, la città di Silverymoon è diventata la capitale di un nuovo regno di umani, elfi e nani conosciuto come le Marche d'Argento (vedi sotto). I nani hanno recentemente reclamato Mithral Hall, uno dei più grandi regni nanici dell'antichità e hanno scacciato gli orchi dalla Cittadella di Molte Frecce, rinominandola Cittadella Felbarr. Anche gli elfi dei boschi della Grande Foresta hanno cominciato a scacciare gli orchi dalle loro terre. Il Nord sta per cambiare, ma alle forze oscure e ai potenti mostri della Frontiera Selvaggia non piace lo spettacolo a cui devono assistere. In queste terre sta per scoppiare una terribile tempesta.

TRAME ED EVENTI

In aggiunta alla minaccia costante che costituiscono i numerosi mostri della Frontiera Selvaggia, si vanno manifestando pericoli anco-

ra più insidiosi: gli Zhentarim stanno tentando di estendere la loro influenza ad ovest di Llorkh. La Società del Kraken, un'organizzazione che riunisce spie, assassini e personaggi sinistri che trafficano con informazioni e conoscenze, è molto ben organizzata a Luskan e in altre città costiere, e sogna di prendere il controllo di alcune città interne come Yartar lungo la valle del Fiume Dessarin. Inoltre, la Confraternita Arcana di Luskan sta cercando di mettere in discussione l'autorità dei Lord di Waterdeep sulla regione.

Giustizia barbarica: Un barbaro Uthgardt della tribù del Leone Nero finisce tra la braccia di una compagnia di avventurieri in marcia, inseguito da un piccolo gruppo di guerrieri determinato a dargli la caccia. Il fuggitivo, un giovane cacciatore di nome Thurvald, afferma di essere stato accusato di un crimine che non ha commesso, l'assassinio dello sciamano Bogohardt presso il Pozzo di Beorunna. I suoi inseguitori, ovviamente, dicono che è colpevole.

Se gli eroi scelgono di proteggere Thurvald, i cacciatori possono essere sconfitti dal gruppo e verranno dispersi dopo un duro scontro. In seguito torneranno in forze per dare la caccia a Thurvald e agli eroi ovunque andranno, persino all'interno della città di Silverymoon.

Gli eroi possono semplicemente consegnare Thurvald ai suoi inseguitori... tuttavia egli è veramente innocente. Thurvald è un mutaforma (un leopardo delle nevi), un segreto che la sua gente sospetta e di cui il Popolo del Sangue Nero è a conoscenza. I cultisti di Malar hanno infatti tentato inutilmente di reclutare Thurvald all'interno dei loro ranghi, e quindi hanno deciso di uccidere lo sciamano tribale e di accusare Thurvald. Il loro piano è di lasciare che la tribù del Leone Nero punisca Thurvald e poi di recuperarlo prima che venga ucciso.

Thurvald sa di essere stato incastrato, e sa anche che i veri colpevoli sono i due fedeli di Malar. Per dimostrare l'innocenza di Thurvald, gli eroi devono dare la caccia ai veri colpevoli e smascherarli.

Opportunità gigantesche: Taern Hornblade, il nuovo Alto Mago di Silverymoon, ritiene che l'arrivo dei giganti nella Brughiera Sterminata sia una possibilità per portare la pace sui confini occidentali delle Marche d'Argento. Silverymoon è in cerca di agenti che entrino nella Brughiera Sterminata, identifichino e contattino i giganti legali più potenti che si trovano in zona e tentino di formare un'alleanza per ridurre la minaccia dei giganti a Silverymoon e Nesmé ad ovest.

Illustrazione di Sam Wood

Gerti Orelsdottr

GERTI ORELSDOTTR

Gigante del gelo femmina Chr5 di Auril/Run4: GS 18; gigante Grande (freddo); DV 14d8+70 più 5d8+25 più 1d8+5; pf 190; Iniz +0; Vel 12 m; CA 22 (9 a contatto, 22 colta alla sprovvista); Att +21/+16/+11 in mischia (2d8+13/x3, ascia grande enorme) o +13/+8/+3 a distanza (2d6+9, roccia); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Intimorire non morti 5 volte al giorno, scagliare macigni (incremento di gittata 36 m); QS Sottotipo del freddo, scurovisione 18 m, benefici di livello epico, afferrare macigni; AL CM; TS Temp +20, Rifl +5, Vol +13; For 29, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 16, Car 14. Altezza 3,90 m.

Abilità e talenti: Artigianato (incidere pietra) +16, Concentrazione +9, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +4, Guarire +6, Nascondersi -4, Osservare +8, Saltare +13, Sapienza Magica +9, Scalare +13; Abilità Focalizzata (Artigianato [incidere pietra]), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iscrivere Rune, Spaccare l'Arma Potenziato.

Benefici di livello epico: Tre livelli effettivi di maestro delle rune (inclusi nei totali riportati sopra).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, fermaglio del potere (come *perla del potere*, 5° livello), *stivali della velocità*, collana runica (di solito contiene 4 rune di *cura ferite critiche* e 2 di *rianimare morti*).

Incantesimi da chierico al giorno: 6/6/6/5/3/2. CD base = 13 + livello dell'incantesimo.

Domini: Male (lancia incantesimi malvagi al 10° livello di incantesimo), Tempesta (resistenza all'elettricità 5)

Figlia del gigante del gelo jarl Orel Manogrigia, Gerti venera Auril la Vergine del Gelo, una divinità autoritaria e dispotica. Visto che suo padre non ha figli maschi, è destinata ad ereditare il comando della tribù, e la sua forza e i suoi alleati l'aiuteranno a mantenerla. I suoi poteri da chierica sono grandi, e visto che insegna la magia delle rune ai chierici delle tribù vicine, ha molti appoggi all'interno della sua tribù e in molte altre.

Gerti usa le sue rune per proteggere gli stretti passaggi che portano alle caverne della sua tribù all'interno del Dorso del Mondo, per creare oggetti che possano guarire i guerrieri e i cacciatori della tribù e per proteggere gli oggetti di valore della tribù. Grazie alla sua saggezza e alla sua abilità nelle negoziazioni viene spesso chiamata per risolvere le dispute tra le varie tribù. Afferma che i giganti del gelo sono i prescelti di Auril, perché a differenza di tutte le creature che vivono in climi freddi possiedono mani e menti che possono mettere al servizio della Vergine del Gelo.

Orel Manogrigia è ormai vecchio, e ci si aspetta che muoia nel corso di un anno o due. Quando Gerti assumerà la posizione di comando, probabilmente le razzie a valle aumenteranno, o tenterà un rito magico collettivo insieme agli altri chierici giganti del gelo, che evochi un inverno pieno di tempeste nelle terre vicine. Gerti è un capo molto abile, e non avrebbe problemi ad allearsi con altri tipi di giganti se lo ritenesse utile alla sua causa e a quella della sua dea.

La Grande Foresta

Capitale: Nessuna
Popolazione: 29.088 (elfi 52%, gnoll 12%, centauri 10%, orchi 10%, mezzelfi 5%, mezzorchi 5%, umani 3%, halfling 2%)
Governo: Molte forze in competizione
Religioni: Corellon Larethian, Eilistraee, Malar, Mielikki, Silvanus, Vhaeraun
Importazioni: Armature, armi, avventurieri, cibo
Esportazioni: Antichi artefatti
Allineamento: Tutti gli allineamenti neutrali e caotici

La Grande Foresta ricorda i primi giorni del mondo, in cui gli elfi, i giganti e i draghi dominavano ancora su un continente coperto interamente dalla vegetazione. La foresta è abitata da tutte le razze dei boschi, inclusi gli aarakocra, i centauri, i drow (inclusi sia i drow di superficie che venerano Eilistraee e Vhaeraun che i predatori del Sottosuolo che adorano Lolth), gli gnoll, gli gnomi, gli hybsil, gli elfi della luna, i pixie, i satiri, i treant e gli elfi selvaggi.

I pochi umani che vivono o viaggiano all'interno della foresta sono in genere druidi, ranger, membri degli Arpisti o avventurieri abituati a sopravvivere in ambienti in cui non sono i benvenuti. I druidi sostengono che la foresta venga protetta dalle divinità Ellath e Mielikki. Se fosse vero, si spiegherebbe come la Grande Foresta abbia potuto sopravvivere alle asce dei tagliaboschi praticamente intatta.

La foresta è troppo grande perché un gruppo qualsiasi possa aver-

ne il completo predominio. Al momento, coloro che detengono il maggior potere all'interno della foresta sono i treant, gli elfi dei boschi e i centauri.

Vita e società

I non umani, i druidi, i ranger e gli avventurieri della Grande Foresta vivono in un mondo autonomo e indipendente. Le carovane dei mercanti che provengono da Waterdeep o dal Mare della Luna arrivano fino a Loudwater, Secomber o Everlund, le città umane ai margini del grande bosco, ma la foresta vergine non ha bisogno di nulla di ciò che il mondo esterno può offrire.

Gli abitanti della Grande Foresta vivono di caccia. Alcuni coltivano erbe, funghi e altre piante che possono crescere sotto gli alberi o all'interno di radure naturali. Le varie razze danno la caccia ad animali diversi e coltivano piante diverse l'una dall'altra, e il lento processo di spostamento dei vari clan e delle tribù nomadiche impedisce che le risorse della foresta si esauriscano allo stesso modo in cui la rotazione agricola mantiene fertili i campi.

La foresta è popolata da molte razze e fazioni di allineamento e interessi opposti. Scontri su piccola scala sono abbastanza comuni. Gli scontri su larga scala invece avvengono solo quando l'una o l'altra parte arriva al punto di inseguire il suo nemico attraverso terreni difficili e sacrifica poteri magici e vite per arrivare ad un conflitto vero e proprio. Ciascuna razza ha la sua zona d'influenza all'interno della foresta, ma sono pochi quelli che tentano di controllare un territorio molto a lungo.

Al momento, i gruppi più bellicosi all'interno della foresta sono gli elfi dei boschi che cercano di sterminare gli orchi che scendono costantemente dal Dorso del Mondo e che conoscono solo la violenza, i treant che dominano sull'estremità settentrionale della foresta, oltre ai tiefling e agli gli elfi mezzo-immondi della Casata Dlardrageth che vivono ancora in rovine sotterranee vicino alle Montagne Inferiori.

Caratteristiche geografiche principali

La Grande Foresta ricopre uno spazio di circa quattrocentottanta chilometri da est a ovest, e di circa seicentoquaranta da nord a sud.

Bosco Crudele: Un anello di querce albine circonda completamente queste colline misteriose nella zona orientale della Grande Foresta. All'interno dell'anello di querce di colore pallido se ne trova un altro più fitto di alberi anneriti e pietrificati. All'interno di entrambi gli anelli, gli alberi normali e il folto sottobosco si mescolano con gli alberi pietrificati, che si innalzano dal terreno rossastro.

Chi cammina intorno al Bosco Crudele scoprirà che la sua circonferenza non supera i sei chilometri. Chi entra al suo interno, invece, scopre che si espande man mano che ci si addentra all'interno degli anelli, e sembra proseguire per chilometri e chilometri di colline accidentate. L'unica eccezione alla monotonia di queste terre selvagge è situata al centro della foresta, dove si trovano i resti dell'antica divinità Karsus, nient'altro che una pietra rossa alla base di un'alta collina.

La pietra sprigiona un cerchio magico di caos, che si estende fino al limitare degli alberi esterni. Le aberrazioni che sono state eliminate in tutto il resto del Faerûn sembrano essere sopravvissute all'interno del Bosco Crudele e continuano a vagare nei pressi di questo luogo devastato, incapaci di attraversare l'anello esterno.

Il "clima magico", il principale effetto soprannaturale del Bosco Crudele, si sprigiona occasionalmente dal Bosco e investe il resto della foresta e i suoi abitanti manifestandosi nei modi più strani, da nevicate rosse che hanno l'odore del sangue a piogge di palle di fuoco.

Fiume dell'Unicorno: Il Fiume dell'Unicorno discende dai Monti della Stella, in mezzo alla Grande Foresta, fino ad arrivare alla valle del Fiume Delimbiyr, ed è conosciuto per le sue centinaia di cascate, le sue rapide scroscianti e le comunità di folletti che migrano spesso lungo le sue rive, oltre ad alcuni avvistamenti delle creature che gli hanno dato nome.

I Monti della Stella: Queste montagne svettano al centro della Grande Foresta, e per molti secoli sono servite come punto di riferimento e luoghi di leggenda per gli umani del Nord. Si innalzano di molto al di sopra degli alberi, e le loro cime sono avvolte nella nebbia; i menestrelli e la gente del bosco hanno raccontato storie fantastiche su queste montagne fin da quando gli umani hanno cominciato a guardare in quella direzione e a chiedersi chi (o cosa) le abitasse.

I Monti della Stella hanno ricevuto il loro nome da alcune stelle dei cieli settentrionali, da parte degli elfi della caduta Eaerlann. I nomi Y'tellarien, o "Picco Lontano" per gli umani, Y'landrothiel o "Monte Viaggio" e N'landorshien o "Picco Ombra" sopravvivono ancora oggi, a fianco di altri nomi più recenti che invece sono stati dati dagli umani ai picchi più esterni: Collina del Bardo, Corno del Cacciatore e Monte Visione. Tali nomi suggeriscono che siano stati gli elfi ad individuare i picchi per la prima volta.

Le fitte foreste a nord dei Monti della Stella sono piatte e regolari, mentre le terre meridionali sono aspre e disseminate di gole e crepacci. Da questi picchi nascono sia il Fiume dell'Unicorno che il Fiume Sanguedicervo, e tra le loro cime si nascondono vallate e altopiani. I venti impetuosi che li avvolgono impediscono a qualunque creatura meno potente di un drago di avvicinarsi ad essi volando, tranne gli aarakocra che sembrano riuscirci senza problemi.

Negli ultimi anni l'antico dragone verde Elaacrimalicros si è risvegliato all'interno della sua tana nei picchi più alti dei Monti della Stella e ha divorato la maggior parte degli aarakocra. Spesso si diverte anche a fare a pezzi gli avventurieri che si spingono sulle

Dove camminano gli dei

Le profondità della Grande Foresta sono pericolose, misteriose e in qualche modo strane e incantate, e non nascondono solo magie oscure e malvagie, occhi in agguato e misteriose mutazioni climatiche, ma anche segreti "benigni".

In questi luoghi le divinità della natura, della crescita e delle creature selvagge sembrano essersi improvvisamente risvegliate. Il loro potere è forte, e i druidi vengono spesso "chiamati", mediante visioni in sogno, agli alberi nascosti nel fitto della foresta. I misteri di questi luoghi continuano ad infittirsi man mano che si procede tra gli alberi antichi e coperti di muschio e le radure assolate che corrono verso sudest a partire dai Monti della Stella, su entrambe le rive del Fiume dell'Unicorno.

I bardi e la gente comune credono che alcune divinità (da Lurue e Silvanus a Mielikki ed Eldath) appaiano personalmente nei pressi del fiume in forma animale. Per questa ragione, i viaggiatori più saggi ci pensano due volte prima di ferire o maltrattare qualunque creatura (anche una chiocciola, una lumaca, un fagiano o un cervo) incontrata lungo il "Corso del Fiume".

Chi invece comincia a risalire il fiume afferma che il terreno si fa irregolare e accidentato e che gli alberi cominciano a creare caverne e tunnel, anche se il corso del fiume li attraversa disegnando ampie curve che scavano gole e crepacci. Questi luoghi celebri sono chiamati le Sorelle, e chi li ha visti giura che sono uno dei luoghi più belli dell'intero Faerûn.

Il fiume scende a partire dai Monti della Stella e viene alimentato da alcuni affluenti che attraversano le Sorelle creando rapide e cascate. Il vapore che emettono e la presenza di pozze naturali create dalla ricaduta dell'acqua coprono ogni cosa di un manto verdeggiante di vegetazione. Sulle rupi e sugli altopiani attorno alle cascate abitano centauri, folletti, pixie, naiadi, nereidi e silfidi. Le driadi dimorano invece negli alberi di entrambe le rive del fiume, immediatamente a valle delle Sorelle, e secondo alcuni agiscono come sentinelle, avvisando chi sta a monte dell'avvicinarsi di eventuali intrusi.

Chi invece si avvicina in modo invisibile, ma segnato dalla benevolenza di una o più divinità della natura, è libero di muoversi nella foresta indisturbato, e le creature che abitano nei dintorni delle Sorelle non lo evitano né si nascondono da questo Favorito. Vedere la luna che si alza sulle Sorelle e alla sua luce avvistare un unicorno in cima ad una collina è ritenuto un segno della benedizione di Mielikki, che porterà fortuna all'osservatore di questa scena.

pendici della montagna, proteggendo la sua riservatezza come se nel cuore dei Monti della Stella si nascondesse un grande tesoro.

In effetti potrebbe anche essere vero. Gli elfi avventurieri affermano di aver visto degli enormi cristalli (alcuni della taglia di una capanna umana) che spuntano dalle pendici dei Monti della Stella. Potrebbero essere fortezze o abitazioni, ma nessuno di essi sembra abitato. Tutti questi cristalli creano un reticolato di luce riflessa quando vengono colpiti dalla luce lunare. E quando la luna è piena, uno dei picchi centrali (nascosto agli occhi degli osservatori al di fuori dei Monti della Stella) si copre di una trama di luce. Si dice che questo fenomeno sia in grado di aprire un *portale* per un altro piano o abbia il potere di resuscitare qualunque creatura venga posta all'interno dell'anello di monoliti disposti a spirale che si trova in cima a questo picco nascosto.

Padre Albero: I barbari Uthgardt, i druidi, gli elfi dei boschi e gli altri abitanti non malvagi della Grande Foresta ritengono sacra questa grande quercia. I membri della tribù Uthgardt dell'Albero Fantasma sorvegliano l'albero, anche se Padre Albero è difeso dalle proprie potenti magie. Nell'area all'ombra della chioma di Padre Albero (circa due chilometri quadrati e mezzo) è attivo un effetto magico permanente simile all'incantesimo *consacrare*. I fedeli di Mielikki, Silvanus, Lurue e delle altre divinità della natura all'interno dell'ombra di Padre Albero sono sotto l'effetto di un incantesimo *benedizione*.

Picchi Perduti: Queste due piccole montagne nell'angolo nordovest della foresta sono abitate da centauri, satiri e altri folletti. Le Fontane della Memoria, che si trovano sugli altopiani, riflettono visioni del passato invece della zona circostante. Per quello che si sa, chi cerca di entrare nella fontana nel tentativo di tornare a quei tempi passati viene invece teletrasportato in un luogo determinato casualmente.

LUOGHI IMPORTANTI

Gli umani che non sono abituati a muoversi all'interno della Grande Foresta potrebbero vagare per settimane all'ombra dei suoi alberi, fino a morire di fame o sete prima di trovare qualche luogo particolare all'interno dei suoi confini.

Hellgate Keep: Ai tempi di Eaerlann la città di Ascalhorn era una cittadella degli elfi della luna. Alcuni rifugiati umani la occuparono dopo la caduta di Netheril. In seguito i baatezu riuscirono ad infiltrarsi ad Ascalhorn, ottenendo in segreto il controllo delle figure dominanti della città e della popolazione fino all'882 CV, quando alcuni maghi si resero finalmente conto di ciò che stava accadendo e decisero di evocare dei demoni per distruggere i baatezu. Gli immondi in lotta rasero al suolo la città, e i demoni, dopo la loro vittoria, trasformarono la città nella temuta Hellgate Keep. Per circa cinquecento anni, Hellgate Keep ha contribuito a fornire all'area settentrionale della foresta una pessima reputazione.

Nel 1368 CV, dopo alcuni attacchi degli elfi che avevano indebolito i baatezu, alcuni membri degli Arpisti fecero uso di potenti magie per distruggere Hellgate Keep, uccidendo la maggior parte dei baatezu. Turlang, l'antico capo dei treant, si mosse personalmente per sbarrare la strada per Hellgate Keep e impedire agli immodi sopravvissuti di provocare ulteriori danni. Al momento attuale, dopo alcune spedizioni effettuate da avventurieri che sono riusciti ad evitare Turlang o a contrattare per il loro passaggio, il cratere fumante che un tempo era Hellgate Keep sembra essere stato riportato alla pace.

Rifugio di Olostin (Villaggio, 800): Questa rocca fortificata tra Everlund e Yartar offre riparo a circa duecento abitanti stabili e protezione ad altri seicento contadini e allevatori umani. È l'unico insediamento permanente di dimensioni significative all'interno della Grande Foresta, e sopravvive anche grazie al rispetto che i suoi abitanti portano alle divinità dei boschi.

STORIA REGIONALE

Molto tempo fa, quando gli elfi dominavano nel Faerûn, al centro della Grande Foresta si trovava il regno di Eaerlann. Eaerlann cadde nell'882 CV, quando Ascalhorn divenne Hellgate Keep. Poco dopo gli elfi cominciarono ad allontanarsi dalla Grande Foresta, dando inizio alla Ritirata.

Man mano che gli elfi svanivano lentamente il grande treant Turlang raccoglieva le forze e prendeva il controllo di gran parte del nord della Grande Foresta, l'area più minacciata dagli orchi, dai demoni e dai diavoli che un tempo risiedevano ad Hellgate Keep. I treant di Turlang continuavano gradualmente a spingere avanti i confini del bosco, facendo avanzare gli alberi lungo il cratere di Hellgate, molti chilometri oltre i precedenti confini della Grande Foresta.

Allo stesso tempo, la Grande Foresta vicino ad Everlund si era allungata di molti chilometri verso nord, fino ad arrivare a brevissima distanza dalle mura di Everlund.

Negli ultimi anni, molti elfi dei boschi che si erano trasferiti ad Evermeet durante la Ritirata hanno fatto ritorno a Faerûn tramite *portali* che conducono ad Evereska, migrando poi verso nordovest per riunirsi agli elfi selvaggi della Grande Foresta. Il loro obiettivo finale è nientemeno che la ricostruzione del regno perduto di Eaerlann. A questo punto le loro speranze di riprendersi la foresta sono riposte principalmente nell'abilità e nella magia elfiche, e nella loro capacità di scacciare gli orchi e gli gnoll dai boschi.

Altri elfi all'interno della foresta hanno invece intenti palesemente malvagi. Nell'antica Eaerlann, i maghi elfi del sole della Casata Dlardrageth strinsero alcuni patti con i demoni. Per i loro crimini furono imprigionati nelle profondità di quella che poi sarebbe diventata Hellgate Keep. La distruzione della rocca li ha poi liberati. Anche se al momento tentano principalmente di rimettere insieme il loro antico arsenale magico, hanno recuperato altri tiefling elfi del sole che erano stati imprigionati per anni dagli elfi della luna. Gli elfi del sole di stirpe demoniaca hanno quindi riunito le loro forze agli ordini della Contessa Sarya Dlardrageth (Mag17 mezzo-immonda CM). Non riusciranno mai ad organizzarsi al punto da costituire una seria minaccia per gli insediamenti del Nord, ma chiunque scopra le loro tane sepolte fra le rovine elfiche appena fuori dalla Grande Foresta potrebbe trovare avversari decisamente pericolosi.

TRAME ED EVENTI

La Grande Foresta non deve mai essere attraversata alla leggera. Il treant Turlang non è necessariamente ostile verso le razze umanoidi, ma non è automaticamente amichevole. Gli avventurieri che attraversano le terre di Turlang devono muoversi con estrema cautela, con grande velocità o con una buona dose di diplomazia e persuasione.

La memoria di acciaio: Un saggio fa notare agli eroi che un'arma magica appena trovata (o forse trovata da molto tempo) da un personaggio era un tempo un oggetto molto più potente. Ha perso molti dei suoi poteri nel corso di una battaglia magica, ma potrebbe essere riportata al suo antico splendore se venisse immersa in una delle Fontane della Memoria in cima ai Picchi Perduti.

KLAUTH: DRAGO DEL NORD

Grande dragone rosso: GS 25; drago Colossale (fuoco); DV 40d12+400; pf 722; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 46 (7 a contatto, 46 colto alla sprovvista); Att +49 in mischia (4d8+17, morso) e +45 in mischia (4d6+8, 2 artigli) e +44 in mischia (2d8+8, 2 ali) e +44 in mischia (4d6+25, botta di coda) o +49 in mischia (4d8+25 più Riflessi CD 40 o essere immobilizzati, schiacciati) o +49 in mischia (2d8+25 Riflessi CD 40 dimezza, spazzata di coda); Faccia/Portata 12 m per 24 m/4,5 m; AS arma a soffio (cono di fuoco di 21 m, 24d10, CD 40 dimezza), presenza terrificante (36 m, CD 38); QS Vista cieca 108 m, riduzione del danno 20/+3, scurovisione 360 m, sottotipo del fuoco, immunità, visione crepuscolare (quattro volte superiore a quella di un umano), capacità magiche; RI 32; AL CM; TS Temp +32, Rifl +22, Vol +30; For 45, Des 10, Cos 31, Int 26, Sag 27, Car 26. Lunghezza 24 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +53, Cercare +51, Concentrazione +53, Conoscenza delle Terre Selvagge +29, Conoscenze (arcane) +51, Conoscenze (geografia della Costa della Spada Settentrionale) +51, Conoscenze (storia della Costa della Spada Settentrionale) +51, Diplomazia +54, Intimidire +31, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi -16, Osservare +53, Percepire Inganni +29, Raggirare +42, Saltare +57, Sapienza Magica +48, Scrutare +29; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco in Volo, Attacco Poderoso (fino a +36), Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incantesimi Estesi, Incantesimo Ritardato, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Virata.

Qualità speciali: Capacità magiche: 12 volte al giorno: *localizza oggetto*; 3 volte al giorno: *suggestione*; 1 volta al giorno *rivela locazioni*,

scopri il percorso. Immunità: paralisi, sonno, fuoco. Sottotipo del fuoco: Danni raddoppiati da freddo a meno che non sia effettuato con successo un tiro salvezza.

Incantesimi conosciuti (6/8/16/8/8/7/7/7/7/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, riparare, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, colpo accurato, identificare, ritirata rapida, scudo*; 2°-*freccia acida di Melf, forza straordinaria, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela*; 3°-*chiaraudienza/chiaroveggenza, fulmine, tocco del vampiro, velocità*; 4°-*invisibilità migliorata, nebbia solida, pelle di pietra, scrutare*; 5°-*incubo, mano interposta di Bigby, muro di pietra, segugio fedele di Mordenkainen*; 6°-*catena di fulmini, disintegrazione, vigilanza e interdizione*; 7°-*esilio, spruzzo prismatico, transizione eterea*; 8°-*labirinto, parola del potere accecare, protezione dagli incantesimi*; 9°-*fatale, lamento della banshee*.

Proprietà: Bacchetta dei dardi incantati (9° livello, 20 cariche), *bacchetta del fulmine* (8° livello, 25 cariche), *anello della resistenza al freddo minore, anello della stregoneria II, anello di protezione+5*. Klauth ha molti altri oggetti magici nella sua tana. Se è preparato per la battaglia e conosce i suoi nemici, si equipaggia in modo adeguato.

Klauth è uno dei draghi rossi più grandi e terribili che si siano mai visti nel Faerûn. È enorme ma aggraziato, agile come un gatto e coperto di vecchie e orrende cicatrici dove le scaglie sono state strappate via e non sono più ricresciute. La sua espressione gli ha conquistato il soprannome di "Digrignadenti". Attacca brutalmente qualunque altro drago, cercando di uccidere qualunque dragone che potrebbe avere un potere paragonabile al suo, con uno stile di combattimento caratterizzato da agguati improvvisi e sparizioni altrettanto improvvise.

Klauth trascorre la maggior parte del suo tempo da sveglio a scrutare Faerûn con i suoi incantesimi, e probabilmente conosce molte più cose sulle gesta e le attività delle creature di superficie nella Costa della Spada Settentrionale di qualunque altro essere al mondo. Le conoscenze guadagnate in questo modo sono un'arma formidabile quanto le fiammate e i raggi magici che scaturiscono dalle ali di Klauth mentre cala in picchiata sui suoi nemici (ha infatti imparato a controllare l'attivazione delle bacchette con gli artigli delle sue ali). Le sue conoscenze gli danno anche la possibilità di contrattare quando ha a che fare con degli avversari che preferirebbe non sfidare.

Klauth dà la caccia a tutte le uova e i cuccioli di drago di cui viene a sapere, e li divora tutti, tranne le uova di drago rosso, che usa nel corso di un procedimento magico segreto che ha lo scopo di aumentare le sue dimensioni, la sua salute e la sua forza. Digrignadenti è un maestro nell'arte di allontanare i draghi dalle loro tane, per poter entrare non visto e portare via i cuccioli, le uova e gli oggetti magici indifesi. La sua apparizione mette in fuga gli altri draghi alla massima velocità possibile a cui possono solcare l'aria.

Digrignadenti a volte obbedisce a qualche strano capriccio che lo porta a compiere atti di gentilezza verso le creature che non pensa possano fargli del male. È anche famoso per il suo vizio di distruggere interi eserciti, atterrare sopra un'orda di orchi e cominciare a rotolarsi (schiacciandone a migliaia) e calare senza preavviso sulla torre di un mago per abbatterla finché il suo padrone è ancora in casa. Man mano che la sua reputazione peggiora aumentano le possibilità che diventi il bersaglio della prima Grande Caccia da ottant'anni a questa parte, nella quale gli arcimaghi uniranno le loro forze per distruggere una minaccia comune.

Klauth

A volte si sente anche parlare della sua tana: la Vallata di Klauth è stretta e sinuosa tra le montagne ad est della Roccia del Corvo, piena di prede ottime per i draghi (pecore, capre e rothé che provengono da tutto il Nord). Klauth preferisce stare su un costone di roccia in cima ad una delle pareti della vallata, in modo da poter colpire eventuali intrusi calando dall'alto. Le pareti in questione contengono numerose caverne, due delle quali sufficientemente grandi perché Klauth possa nascondersi al loro interno. Klauth tiene il suo leggendario tesoro in una serie di tunnel sotto una delle due caverne, all'interno dei quali si può entrare solo sollevando un enorme lastrone di roccia, un compito che richiede creature di taglia e forza paragonabile ai draghi. Se si spargesse voce della morte di Klauth, la sua valle verrebbe invasa da avventurieri affamati d'oro e di maghi alla ricerca di oggetti magici.

Marche d'Argento

Capitale: Silverymoon
Popolazione: 1.090.800 (umani 40%, nani 20%, elfi 20%, mezzelfi 10%, halfling 5%, gnomi 2%, mezzorchi 2%)
Governo: Confederazione di lord guidata da Alustriel di Silverymoon
Religioni: Corellon Larethian, Helm, Lathander, Mielikki, Moradin, Mystra, Oghma, Selûne, Sune, Tymora
Importazioni: Armature, ceramica, libri, oggetti lavorati, spezie, vino
Esportazioni: Artigianato elfico e nanico, eroi, metalli preziosi, pellicce
Allineamento: LB, NB, CB

Silverymoon è la Gemma del Nord, una città che è stata costruita come centro di studi e simbolo della grandezza di quella che un tempo era la capitale elfica di Myth Drannor. Tre anni fa, la reggente di Silverymoon, la Somma Signora Alustriel, raggiunse i signori delle fortezze umane, elfiche e naniche a nord della Grande Foresta, ad ovest della Brughiera Sterminata e a sud delle grandi montagne. Dopo molte discussioni le roccaforti dei nani, gli insediamenti degli umani e dei mezzelfi e le città umane decisero di allearsi in un patto di difesa reciproca guidato da Alustriel, che si propose come regnante di Silverymoon per vegliare in questo modo sulla nuova confederazione delle Marche d'Argento.

Gli insediamenti che al momento attuale fanno parte delle Marche d'Argento includono la Cittadella Adbar, la Cittadella Felbarr, Deadsnows, Everlund, Jalanthar, Mithral Hall, Quaervarr, Silverymoon e Sundabar.

Vita e società

Il popolo delle Marche d'Argento è fiducioso, pieno di speranza e soddisfatto. Vive in una terra vasta e bellissima, una promessa di crescita e prosperità per le generazioni a venire. Agendo con attenzione e rispetto, gli umani sperano di cogliere le ricchezze delle foreste e delle montagne senza distruggere tutto quello che toccano, imparando dagli elfi e dai nani a vivere in armonia con la terra invece di tentare di piegarla alla propria volontà. Tutte le persone sono libere, tutte possono acquistare un terreno, e la legge non garantisce a nessuno diritti o privilegi che vengono negati ad altri. Le Marche d'Argento rappresentano l'incarnazione di un sogno, la possibilità di forgiare un nuovo Faerûn e chiunque, dal più povero dei taglialegna al più ricco dei mercanti, sente che in questo luogo sta nascendo qualcosa di straordinario.

Detto ciò, bisogna riconoscere che la nuova confederazione non è perfetta. Solo perché gli umani, gli elfi e i nani hanno deciso di mettere da parte le loro differenze in alcune piccole città del Nord non significa che i barbari, gli orchi, gli gnoll, i giganti e i draghi che vivono in questo luogo inospitale si sentano obbligati ad unirsi a loro. La lega di Alustriel è circondata da nemici mortali che complottano per la sua caduta. Le orde di orchi che vivono sulle montagne stanno ritornando forti e si preparano alla guerra. I drow di Menzober-

Illustrazione di Todd Lockwood

ranzan minacciano il regno neonato dalle profondità delle terra. E, come accade nella maggior parte del Faerûn, i resti di antichi regni e di antiche catastrofi magiche attendono sepolti in mezzo alla foresta o sotto la neve. Il male e la rovina aspettano soltanto chi sarà abbastanza sciocco da disturbarli.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le Marche d'Argento includono le terre ad ovest dell'Anauroch, ad est del Fiume Surbrin e a nord del Fiume Rauvin. Molti tratti di foresta o montagne all'interno di quest'area sono terre vergini e non civilizzate.

Bosco della Luna La grande foresta a nord di Silverymoon è benedetta dall'assenza di orchi e di altri goblinoidi. Sfortunatamente, questo stato di cose non è dovuto agli sforzi dei ranger di Silverymoon, ma è conseguenza della terribile reputazione dei licantropi che vivono nell'area settentrionale della foresta. Molti di questi licantropi malvagi sono membri del Popolo del Sangue Nero, una setta di bestie mannare fedeli a Malar che rifiuta l'influenza civilizzatrice di Silverymoon.

Boscofreddo Una foresta di pini, abeti e betulle in cui non abitano coloni civilizzati o guardaboschi, il Boscofreddo è la dimora di alcune tribù Uthgardt, che sono soliti non abbattere mai gli alberi. Nel bosco vagano spesso tigri delle nevi, orchi ed ettin.

Montagne Inferiori Silverymoon può anche essere un luogo civilizzato, ma la sua gente non correrà mai il rischio di rammollirsi finché i suoi abitanti dovranno fare i conti con le ondate di mostri che ogni anno si stancano della vita difficile che conducono tra le nevi sulle montagne e scendono a valle in cerca di bottino. Il passo tra Silverymoon e Sundabar è chiuso circa sei mesi all'anno a causa delle nevicate.

Montagne Rauvin Queste montagne sono popolate da regni goblin e insediamenti orcheschi. Il Fiume Rauvin attraversa ruggendo questi picchi, e scorre in una gola ripida e coperta di nebbia. Il tratto più pericoloso è quello che risale la gola e conduce alla zona settentrionale delle Montagne Rauvin attraverso il Passo dell'Orco Morto, ma la maggior parte della gente opta per aggirare le montagne ad ovest, visto che il passo è la dimora di una tribù di orchi particolarmente forte e aggressiva.

LUOGHI IMPORTANTI

Il cuore delle Marche d'Argento è la valle superiore e inferiore del Fiume Rauvin. Questo fiume si snoda per centinaia di chilometri all'ombra delle Montagne Inferiori e della Brughiera Sterminata, e offre sicurezza e possibilità di civilizzazione in una terra che altrimenti sarebbe inospitale. Lungo il Rauvin si trovano le fattorie e gli insediamenti che alimentano Silverymoon ed Everlund, e sulle sue acque fredde e veloci i commerci viaggiano da Sundabar fino a Waterdeep.

Cittadella Adbar (Grande città, 19.962): I nani che occupano questa fortezza decisamente militarizzata vivono sottoterra in chilometri di corridoi contorti adatti alla taglia di un nano. La parte in superficie di Cittadella Adbar è probabilmente la fortezza più potente a nord di Amn, visto che ha resistito a più di un centinaio di attacchi da parte degli orchi nel corso dei secoli. Raggiungere Adbar è difficile: le carovane dei mercanti di solito viaggiano attraverso il Sottosuolo da Mithral Hall o Mirabar. Le carovane arrivano, forniscono i nani di frutta e ortaggi cresciuti in superficie e se ne vanno con metalli o pregiati pezzi d'artigianato nanico.

Gli umani e gli elfi trovano che la Cittadella Adbar sia un posto difficile in cui rilassarsi. È troppo angusta e fredda, e la costante puzza che proviene dalle forge (che si trovano in superficie invece che sotto di essa, dove vivono i nani) ricorda agli elfi l'odore delle macchine d'assedio orchesche.

Cittadella Felbarr (Piccola città, 6.987): Felbarr era una cittadella nanica donata agli umani quando i nani si erano ritirati ancora più nelle profondità della terra, e che cadde per mano degli orchi trecento anni fa. I suoi nuovi signori la rinominarono la Cittadella di Molte Frecce, e divenne un esempio di come gli orchi erano in grado di sottomettere la debole gente del sud.

Secoli dopo, nel 1367 CV, un'enorme orda di orchi che si spostava a sud puntando verso le città civili si fermò davanti alla cittadella orchesca, sulla quale regnava un capo che si faceva chiamare Re Obould. Invece di premere sui confini delle terre umane, gli invasori decisero di stringere d'assedio i loro simili. Dopo quattro mesi d'assedio, abbatterono le porte ed entrarono nella rocca, ma un forte contingente nanico si riversò su entrambe le tribù e riuscì a strappare la cittadella dagli artigli degli orchi.

Re Emerus Warcrown (Grr16 nano degli scudi LB) prese il controllo della cittadella e resistette per tutto l'inverno, fino a che un contingente di rinforzo di seicento nani degli scudi non riuscì a marciare da sud per unirsi alle sue forze. La gente di Warcrown si è ora stabilita all'interno della cittadella ed è decisa a non perderla di nuovo.

A nord del Dorso del Mondo, Obould, che è riuscito nel frattempo a sfuggire alla caduta della sua cittadella, sta raccogliendo le forze per lanciare un altro assalto alle terre di cui era il padrone. Conosce il patto di mutua difesa che vige nelle Marche d'Argento e sta cercando di capire come colpire i punti deboli di questa alleanza.

Everlund (Grande città, 21.388): Questa città fortificata di umani, elfi, mezzelfi e halfling è una stazione di posta per le carovane e una salda alleata di Silverymoon. Il suo Consiglio dei Sei Anziani fa parte dell'Alleanza dei Lord.

Everlund deve però affrontare minacce da ogni parte. I troll che occupavano la Brughiera Sterminata, se non altro, erano stupidi e prevedibili. Non si può dire lo stesso dei giganti che hanno preso il loro posto. A sud della città gli enormi alberi della Grande Foresta si stanno sempre più avvicinando alle mura della città. Il grande treant

I nuovi colonizzatori

Nella lunga storia delle terre colonizzate del Nord, pochi umani civilizzati hanno osato stabilire insediamenti permanenti fuori dai paesi o dalle città protette da mura come Silverymoon ed Everlund. Dopo i primi anni di pace portati dalla creazione delle Marche d'Argento, questa tendenza ha cominciato a cambiare. Immigrati di tutto il Faerûn hanno cominciato a spostarsi verso il Nord, attirati dalla nuova alleanza che sembra essere abbastanza forte da resistere agli orchi.

Con grande sorpresa dei cittadini delle Marche d'Argento, i nuovi immigranti includono dei soldati Zhent in congedo e le loro famiglie. Queste persone sono state allontanate dal servizio attivo presso gli Zhent, forniti di abbastanza soldi per comprarsi dei semi, un aratro e possibilmente anche della terra, ed è stato chiesto loro di allontanarsi dal Mare della Luna. La maggior parte degli Zhent ritirati non vede l'ora di allontanarsi da Zhentil Keep, visto che sono in pochi tra loro a desiderare di essere richiamati al servizio attivo. O almeno questa è la storia che raccontano ai cittadini delle Marche d'Argento.

Gli Zhent ritirati si raggruppano in comunità che possono variare dalle cento alle trecento anime. Sanno che gli abitanti delle città delle Marche d'Argento li guardano con sospetto. Ma anche se le cose stanno così, hanno portato in questo luogo le loro famiglie alla ricerca di una vita migliore e chiedono solo di poter contribuire alla crescita della zona e alla sua pace. Le nuove comunità hanno scelto nomi semplici come Newfort, Hilltop e Winter Edge, nomi creati perché suonino amichevoli e non minacciosi. Come gruppo si definiscono i Paesi Liberi. Nel 1372 CV, la popolazione dei Paesi Liberi ammonta circa a quattromila anime.

Circa un terzo dei nuovi arrivati è di allineamento malvagio, il 10% è di allineamento buono, e il resto (più del 50%) è neutrale. Il grado di coinvolgimento degli Zhentarim nelle nuove vite degli immigrati rimane da appurare. Pochi tra i soldati in congedo seguono ancora la causa degli Zhent con reale passione, ma agenti segreti, obblighi religiosi, vecchi rapporti feudali e capi inaffidabili potrebbero costringerli ad entrare in conflitto con gli altri abitanti delle Marche d'Argento, o persino tra di loro.

Illustrazione di Todd Lockwood

Illustrazione di Sam Wood

Illustrazione di Matt Wilson

Silverymoon

Turlang sta espandendo la foresta a nord, probabilmente con lo scopo di seppellire i resti di Hellgate Keep ad est. Nessuno pensa che impugnare un'ascia contro gli alberi sia una buona idea, ma le attività degli umani in città stanno procedendo con maggiore inquietudine da quando vivono all'ombra di questi grandi alberi.

Jalanthar (Borgo, 314): Jalanthar è abitata da circa dùecento ranger, cacciatori e bracconieri umani che abitano nelle rovine del loro antico villaggio e all'interno della rete di caverne che si trova sulle colline. Ad una prima occhiata, i visitatori potrebbero pensare che sia una comunità in estinzione, schiacciata dalle guerre contro gli orchi. Niente di tutto questo potrebbe essere più lontano dalla verità. Per necessità e per lavoro, gli abitanti del luogo si sono trasformati in ranger, guide e combattenti esperti contro gli orchi. Invece di abbandonarsi ai propri legami familiari originali, tutti gli umani di questa regione collaborano per la difesa, la caccia e l'uso della magia. I ranger di Jalanthar sono orgogliosi che i loro servigi vengano richiesti in tutte le Marche d'Argento.

Mithral Hall (Grande paese, 4.991): Mithral Hall un tempo era la più grande di tutte le fortezze dei nani degli scudi del nord. Circa 180 anni fa cadde ad opera di un drago d'ombra di nome Shimmergloom, liberato dal Piano delle Ombre all'interno del Faerûn quando i membri del clan Battlehammer scavarono troppo a fondo in cerca di mithril. Il drago uccise la maggior parte dei nani e prese possesso delle sale insieme alla sua schiera di mostri d'ombra e duergar. Le cose non vennero sistemate fino al 1356 CV, anno in cui Bruenor Battlehammer (Grr13 nano degli scudi NB) tornò dalla Valle del Vento Gelido per uccidere Shimmergloom.

Bruenor riuscì a scacciare i duergar e riprese possesso delle sale, dichiarandosi l'Ottavo Re di Mithral Hall. I nani degli scudi di tutto il nord, e in particolare i figli della generazione che aveva ricevuto la Benedizione del Tuono, marciarono al fianco di Bruenor per scavare il mithril e finire di ripulire il Sottosuolo che si estendeva sotto la rocca. La resurrezione di Mithral Hall ha rafforzato le Marche d'Argento fornendo a Silverymoon una vitale città gemella e un incrollabile alleato in guerra.

Pozzo di Beorunna (Grande paese, 2.139): È la dimora ancestrale della tribù Uthgardt del Leone Nero, una enorme fossa che contiene il loro tumulo ancestrale. Il villaggio della tribù del Leone Nero si trova nelle immediate vicinanze. I Leoni Neri hanno abbandonato le antiche tradizioni e hanno cominciato a coltivare i campi, ad allevare animali e a cacciare nella foresta che si trova nelle vicinanze.

Quaervarr (Piccolo paese, 1.212): Una delle nuove entrate delle Marche d'Argento, Quaervarr è una città boschiva di umani e mezzelfi. A Silverymoon si dice che valga la pena mantenere l'alleanza con Quaervarr anche solo per proteggere la sua splendida locanda, il Cervo Fischiettante.

Silverymoon (Metropoli, 37.073): La città di Silverymoon è un luogo stupendo, contraddistinto dai suoi antichi alberi e dalle sue torri svettanti, dalle linee architettoniche che tendono alla rotondità e da giardini e piante in ogni angolo e balcone. Creature volanti trasportano i cavalieri nei cieli, la magia e l'apprendimento vengono rispettati, nelle strade si sentono spesso risate e musica, e la città è piena di negozi affascinanti pieni di mappe, libri, oggetti magici minori e manufatti bellissimi. Silverymoon è una città ancora più legata di Waterdeep allo spirito di collaborazione tra le razze. Umani, elfi e nani hanno le loro abitazioni nelle stesse zone della città invece di dividersi in quartieri separati. Una casa umana può essere costruita attorno alla base di un albero, mentre altri elfi sfruttano le fronde dell'albero collegandolo con delle passerelle alla loro casa-albero centrale e i nani abitano nelle caverne sotto la superficie.

Silverymoon è considerata il principale luogo di apprendimento e centro di cultura del Nord. È famosa per i suoi musicisti, i suoi artigiani del cuoio, i suoi scultori e i suoi costruttori di case, come anche per i suoi maghi, che in questa città sono presenti in numero superiore rispetto a qualunque altra città della Costa della Spada a parte Waterdeep. Basta il loro potere a tenere a bada la Confraternita Arcana di Luskan e gli altri mali del Nord; se questi maghi un giorno dovessero sparire, il nord civilizzato verrebbe spazzato via e andrebbe in rovina con grandi spargimenti di sangue.

Silverymoon possiede un conservatorio, una grande biblioteca, parchi, residenze simili a castelli che appartengono a molti personaggi della nobiltà e templi e santuari di divinità come Helm, Lathander, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Silvanus, Sune, Tymora e divinità elfiche e naniche. Forse la struttura più famosa di tutte è l'Università di Silverymoon, una scuola di magia composta da diversi collegi che un tempo erano separati. Le altre scuole includono il Collegio della Signora (che si occupa sia di stregoni che di bardi), la Scuola di Taumaturgia di Miresk, e Foclucan, il leggendario collegio di bardi che ha appena riaperto, un secolo dopo essere stato

devastato dagli orchi.

L'esercito della città, i Cavalieri d'Argento, è composto da più di cinquecento unità che pattugliano costantemente la città. Sono assistiti dagli esploratori e dai maghi degli Arpisti, e quando devono scendere in battaglia contro orde di orchi, al loro fianco vengono radunati poteri magici incredibili. Silverymoon viene protetta anche da un certo numero di interdizioni che individuano le creature malvagie e l'uso della magia in determinate aree. Anche chi abita a Silverymoon da molto tempo ignora le proprietà magiche del campo di energia permanente che protegge la città ad est del suo grande mercato a cielo aperto, potenziando alcune magie, rendendo selvaggi altri incantesimi e annullandone altri ancora. Certe zone del palazzo (un luogo protetto a tutte le ore del giorno e della notte dai maghi scelti della Guardia Magica) hanno un'Interdizione Interna, che richiede la presenza di un oggetto particolare per poter passare.

La pace e la buona volontà della città è dovuta all'influenza di alcuni potenti maghi locali e degli Arpisti. La gente a Silverymoon si sente al sicuro, grazie alla protezione dei maghi e degli agenti che sono stati nominati da Alustriel.

Nel 1369 CV, Lady Alustriel si dimise dal rango di Alta Maga, cedendo il Trono d'Argento ad Taern "Tuonoincantato" Hornblade (Mag18 umano LB). Alustriel è ora la Somma Signora, o la Portavoce, delle Marche d'Argento e guida il consiglio della lega.

Sundabar (Grande città, 14.259): L'area attorno a Sundabar è occupata solo da minatori ossessionati, orchi ululanti e cittadini che dovrebbero essere più prudenti. Le doppie mura della città sono state costruite a scopi bellici. Il signore di Sundabar, Helm Dwarffriend (Grr10/Rgr5 di Mielikki umano NB) ha cominciato la sua carriera come membro della Compagnia Mercenaria dell'Ascia Insanguinata, finendo per comandare sia i mercenari che la sua città. Si è dimostrato un regnante saggio, imponendo alla sua gente solo tasse giuste e usando i ricavati per assicurarsi che la città sia difesa dalle invasioni degli orchi, che si presentano ogni due o tre anni davanti alle solide mura di Sundabar. Il Fuoco Eterno, una faglia vulcanica protetta gelosamente che si snoda sotto Sundabar, è la fucina di alcune delle armi magiche più preziose del Faerûn.

Illustrazione di Sam Wood

Re Obould Molte-Frecce

STORIA REGIONALE

Come il resto del Faerûn, le Marche d'Argento sono costruite sulle rovine di terre che esistevano molto tempo prima. In questo caso, gli antichi regni sono il reame elfico di Eaerlann, il cui centro di potere era all'interno della Grande Foresta, il reame nanico di Delzoun sotto Ascore e l'impero umano di Netheril. Nessuna di queste tre nazioni occupava tutto il terreno che occupano ora le Marche d'Argento, ma i loro insediamenti e i loro confini si sono andati sovrapponendo nel corso delle ere.

La città di Silverymoon è il cuore delle Marche d'Argento e la vera e propria speranza del Nord. Venne fondata su un luogo sacro alle divinità della natura Mielikki e Lurue l'Unicorno, e si sviluppò intorno alla Locanda della Luna d'Argento. Il Guado di Silverymoon, vicino agli alberi sacri, sorse nel punto in cui il Fiume Rauvin è più basso, dove in estate il fiume poteva essere guadato facilmente, o dove si sarebbe potuto costruire un ponte in modo da poterlo attraversare tutto l'anno.

Il Villaggio d'Argento crebbe rapidamente fino a diventare il paese di Silverymoon, che si fece città nel 637 CV, quando la sua prima cinta muraria fu completata. Fu quindi eletto il primo dei dodici Alti Maghi che avrebbero dominato la città. Ecamane Truesilver e i suoi nove apprendisti fondarono una scuola e una biblioteca, e cominciarono a istruire i guerrieri, i bracconieri, i taglialegna e i pescatori locali. Da quel giorno in poi, gli Alti Maghi che seguirono si posero l'obiettivo di trasformare Silverymoon nella "Myth Drannor del Nord", un faro di cultura, apprendimento, raffinatezza e armonia fra le razze.

Alustriel divenne la prima Alta Maga scelta all'unanimità dalla gente e regnò bene e a lungo fino al 1369 CV, anno in cui passò la carica a Taern Hornblade e cominciò a creare un nuovo regno nella Costa della Spada Settentrionale, che avesse Silverymoon al suo centro. Oggi Silverymoon è un luogo ricco, sofisticato ed eccitante in cui vivere, la vera e propria Gemma del Nord.

TRAME ED EVENTI

Gli avventurieri si recano nelle Marche d'Argento per sostenere la causa della civilizzazione percorrendo le terre alla ricerca delle tane dei mostri, ripulendo antiche rovine e ricacciando i predoni orcheschi nelle loro tane sulle montagne. La crescita e la prosperità di Silverymoon ha però portato nuovi nemici, come gli orgogliosi mercanti e nobili di città come Luskan e Yartar, invidiosi delle ricchezze che fluiscono nelle Marche d'Argento.

Imprese oscure ad Ascore: La città nanica di Ascore ormai in rovina sul confine dell'Anauroch era un tempo il portale del reame di Delzoun, un ricco porto di mare sullo scomparso Mare Stretto. Una spedizione dalla città di Shade ha organizzato un campo base temporaneo fra le rovine, scacciando qualunque avventuriero fosse venuto a visitare l'antica città nanica. Uno dei sopravissuti di queste compagnie di avventurieri afferma che un potente arcimago guida la spedizione, che sembra essere particolarmente interessata ad una strana pozza di ombra liquida circondata da tredici strane strutture piramidali. Che cosa hanno intenzione di fare gli intrusi? E cosa rischiano di scatenare per raggiungere il loro obiettivo?

L'emissario scomparso: Due decadi fa, una maga scortata da quattro ranger di Everlund ha fatto il suo ingresso nella Grande Foresta per parlare con Turlang dell'avanzata degli alberi verso le mura di Everlund. Qualunque contatto con la maga è andato perduto, anche se alcuni incantesimi divinatori hanno indicato che la maga, se non altro, è ancora viva. Ha pagato il prezzo di aver portato cattive notizie a Turlang, o è caduta vittima di uno degli altri pericoli della foresta?

RE OBOULD MOLTE-FRECCE

Orco Bbr5/Grr4: GS 9; umanoide Medio (orco); DV 5d12+10 più 4d10+8; pf 87; Iniz +5; Vel 12 m; CA 17 (11 a contatto, 17 colto alla sprovvista); Att +15/+10 in mischia (2d6+9 più 1d6 da fuoco/17-20, *spadone infuocato+1*) o +10/+5 a distanza (1d6/x3, arco corto); QS Scurovisione, sa leggere e scrivere in Orchesco e Comune, ira 2 volte al giorno, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi); AL CM; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +3; For 18, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 12, Car 10. Altezza 1,88 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Diplomazia +2, Intimidire +5, Nuotare +6, Orientamento +3, Osservare +4, Percepire Inganni +3, Raggirare +2, Saltare +9, Scalare +8; Adattamento alla Luce Diurna, Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Specializzazione in un'Arma (spadone).

Qualità speciali: Ira (Str): Quando è in preda all'ira, Re Obould ha le seguenti statistiche, invece di quelle indicate sopra: pf 105;

Dorso del Mondo
Fiume Mirar
Fiume Surbrin
Caverna del Verme Grande
Castello delle Illusioni
Fiume Surbrin
Bosco Segreto
Il Dungeon della Morte
Fiume Brillante
Mithral Hall
Dungeon delle Rovine
Fiume Surbrin
Fortezza di Xanthaar
Goblin Bianco
Lucente
Gruenwald
Nidobrin Gelidus
Fiume Brillante
Collina Surbrin
Nesmé
Brughiera Sterminata
Ruscello Ridente
Scudo di Morneryn
Rifugio di Olostin
Longsaddle
Roccia di Selce
Corni del Richiamo
Lunga Strada
Torrente Corno
Strada della Brughiera
Rifugio di Noanar
Yartar
Triboar
Picchi Perduti
Grande Foresta
Cascate Danzanti
Sale dei Quattro Fantasmi
Colline Dessaria
Ponte di Pietra
Foresta Reifgiardi
Westeridge
Beliard
Red Larch
Colline Larch
Locanda dei Barcaioli
Bosco Occidentale
Villaggio Amphail
Golden Fiel
Fiume Dessarin
Uluvin
Casa di Pietra
Scale Pericolanti
Colline Cadute
Waterdeep
Foresta Arbrep
Fiume Ardeep
Strada Delimbiyr
Secomber
Fiume Delimbiyr
Daggerford
Gola Ridente
Foresta Velata
Palude delle Lucertole
Via del Commercio
Fiume Hark
Dungeon dell'Hark
Lago Altastella
Rocca del Martello
Casa del Martello
Alta Brughiera
Colline del Serpente
Bosco della Luna
Torre Solitaria
Pozzoni Profondi
Pietra Solitaria
Cittadella Felbarr
Fiume Redrun
Uncino di Hellgo
Quaervar
Passo di Silverymoon
Silverymoon
Sundabar
Everlund
Fiume Rauvin
Boscofreddo
Montagne Rauvin
Strada di Adbar
Cittadella Adbar
Strada della Forca
La Forca
Ascore
Deadsnows
Passo Voltaghyar
Passo della Luna
Montagne Inferiori
Jalanthar
Pietra Eretta
Hellgate Keep
Cittadella delle Nebbie
Dungeon Senza Nome
Forto Elfico
Bosco di Turlan
Padre Albero
Gli Arcioli
Caverna di Morueme
Grandi Ghiacci
Anauroch
Foresta Lontana
Fiume Delimbiyr
Gola della Notte
Terre Cadute
Stellgard
Strada Nera
Monti della Stella
Caverne Senza Fine
Fortezza dei Nove
Karse
Bosco Crudele
Fiume Cuorsanguine
Fiume Lizzente
Orlbar
Llorkh
Passo del Rifugio
Montagne Picchiverde
Brughiera Solitaria
Colline Mirabar
Fiume Grigio
Sentiero di Passo Alba
Alba
Louthwater
Zelbross
Bosco del Sud
Rovine di Delarder
Foresta Mirabar
Acquitrino di Chelimber
Castello Dunnapple
Fiume Chelimber
Torrente Coda di Serpente
Battaglia delle Ossa
Puerpska
0 64 Km

CA 15 (9 a contatto, 15 colto alla sprovvista); Att +17/+12 in mischia (2d6+12 più 1d6 da fuoco/17-20, *spadone infuocato+1*); TS Temp +12, Vol +5; For 22, Cos 18. Abilità: Nuotare +8, Saltare +11, Scalare +10. L'attacco d'ira dura 7 round, dopodiché l'orco è affaticato.

Proprietà: Spadone infuocato+1, corazza di piastre+1, stivali dell'inverno, corona delle palle di fuoco (come una *collana delle palle di fuoco* con 4 palle di fuoco da 3d6 danni).

Obould è destinato ad un grande futuro tra la sua gente. È più intelligente e intuitivo della maggior parte dei membri della sua razza, e ha portato a termine molte missioni per il suo capitano e per i chierici della sua tribù prima di uccidere il suo capitano e prendere il controllo di tutta la tribù. Ha affrontato molti scontri senza essere ferito gravemente, se non per qualche cicatrice che dovrebbe comunque renderlo più attraente. È abile nelle arti della guerra, è soggetto a grandi scoppi d'ira, ed è un terribile avversario in battaglia. Nel corso degli anni ha sottomesso molte tribù, e ora ha a disposizione un'armata di più di duemila orchi combattenti, oltre alle donne e ai bambini.

Obould ha quattro mogli e otto figli che si stanno avvicinando all'età adulta. Si aspetta che presto venga il momento in cui dovrà combattere contro i suoi figli per difendere il trono, ed è pronto a farlo. La sua unica vera paura è che si combattano a vicenda dopo la sua morte, e vanifichino tutto quello che ha costruito. Per evitare questo, sta addestrando i suoi guerrieri costantemente per conquistare le terre a sud del Dorso del Mondo. Questo impero orchesco lungamente sognato sarebbe grande a sufficienza da poter fornire terre ad ognuno dei suoi figli sopravvissuti; in questo modo la sua eredità gli sopravvivrebbe. La guerra nel Nord è ormai all'orizzonte, e verrà presto scatenata da un barbaro dagli occhi sottili che impugna una spada di fuoco.

waterdeep

Popolazione: 1.347.840 (umani 64%, nani 10%, elfi 10%, halfling 5%, mezzelfi 5%, gnomi 3%, mezzorchi 2%) (Città di Waterdeep, Metropoli, 132.661)
Governo: Oligarchia (i Lord di Waterdeep, anonimi regnanti meritocratici)
Religioni: Tutte, specialmente Deneir, Mystra e Oghma
Importazioni: Bestiame, cuoio, grano, legname, metalli preziosi, oggetti esotici da qualunque territorio
Esportazioni: Armi, ceramica, metalli lavorati, mobili, oggetti di cuoio lavorato, sidro, tessuti e ogni altro tipo di oggetto finito
Allineamento: Tutti

Waterdeep è la città più cosmopolita del Faerûn. Possiede un ottimo porto, dei saggi governanti, degli ideali basati sulla tolleranza e una solida tradizione magica che in genere tende a produrre più maghi buoni che malvagi. Waterdeep contiene almeno un esemplare di qualunque cosa, ma non somiglia ad un gigantesco calderone; è più simile ad una mola, che lima i lati più spigolosi delle persone affinché i loro talenti emergano in modo più chiaro.

Il soprannome della città, la Città degli Splendori, non viene mai usato in modo sarcastico. La gente sa bene che Waterdeep è una vera e propria meraviglia, e che la vita in un posto come quello è migliore, o almeno più varia.

Se gli abitanti di Waterdeep hanno un difetto, è probabilmente la loro tendenza a pensare che non ci sia mai nulla di nuovo sotto il sole, e a considerare l'insieme delle esperienze umane e non umane come parte del loro retaggio culturale. La cosa però non ha sempre effetti negativi.

Vita e società

La Città degli Splendori è innegabilmente un luogo in cui accadono molte cose, e un importante fulcro di commerci e cambiamenti. Gli abitanti di Waterdeep lo accettano come una realtà di fatto e non si soffermano mai a pensare sul perché o su come le cose vadano in questo modo. I più astuti si rendono conto che Waterdeep è una città molto ricca in cui i potenti si radunano per commerciare, e il commercio è in grado di generare ricchezze ad una velocità superiore a quella del resto del Faerûn. Il denaro è il vero e proprio fuoco che alimenta questo gigantesco calderone.

Il calderone stesso e i cucchiai che lo rimescolano sono i poteri locali che sono coinvolti in una lotta senza fine per la supremazia, e che si scontrano in battaglie su larga e piccola scala. Sono le gilde, i nobili, i consorzi commerciali, i gruppi di mercenari, le autorità cittadine, le organizzazioni criminali, i cittadini che cercano una forma di sostentamento e gli stranieri in cerca di fortuna.

Alcuni trovano che la vita a Waterdeep sia come un vino che non riescono a smettere di bere. Centri di potere di ogni tipo, dai culti alle società commerciali, dalle organizzazioni di maghi ai regnanti stranieri trovano vantaggioso avere spie e perfino assassini costantemente attivi in città. Anche se la Città degli Splendori offre molte opportunità a chiunque abbia soldi da spendere, è anche un luogo in cui ogni momento di riservatezza può essere spiato o tenuto d'occhio da qualcun altro. Molti abitanti di Waterdeep affittano stanze segrete o si creano false identità per evitare di essere spiati dai propri nemici.

Organizzazioni principali

Discutere delle peculiarità geografiche e dei luoghi più importanti di Waterdeep senza porre attenzione alle organizzazioni che la tengono insieme è come pensare di studiare una foresta esaminando gli alberi uno ad uno.

Alleanza dei Lord: I Lord di Waterdeep controllano le attività di un consiglio composto da loro e dagli altri potentati mercantili della Costa della Spada, ma anche di quelle città dell'entroterra i cui interessi coincidono con quelli di Waterdeep.

Gilde: Una volta la città era governata dalle gilde dei mercanti e degli artigiani. Poi Waterdeep riuscì a malapena a sopravvivere alle lotte intestine che ne derivarono. Al momento, quindi, le gilde si concentrano sugli aspetti commerciali e professionali dei loro rispettivi settori di interesse e (di solito) lasciano la politica ai Lord. La gilda di ladri di Waterdeep, la Gilda di Xanathar, è stata ricacciata verso Skullport, molto al di sotto della città.

Guardia Cittadina: Come la Vigilanza Cittadina, la guardia ha il suo quartier generale presso il Castello di Waterdeep. A differenza della Vigilanza, la Guardia è costituita da soldati professionisti che sono responsabili della difesa della città, della protezione delle sue porte, e della sorveglianza di cittadini e luoghi di una certa importanza. Le guardie vestono corazze a scaglie o giachi di maglia e portano spade e archi corti.

Lord di Waterdeep: Waterdeep è governata da un consiglio di sedici membri che tengono segrete le loro identità. I Lord appaiono in pubblico solo mascherati, e protetti magicamente dalle divinazioni e dalle altre forme di magia. Piergeiron Paladinson (Pal15 di Tyr umano LB), Custode di Waterdeep e Comandante della Vigilanza Cittadina, è l'unico Lord Svelato (senza maschera), e il suo palazzo al centro del Quartiere del Castello è la sede del governo. Uno dei passatempi più diffusi a Waterdeep è proprio la speculazione sulle identità degli altri Lord. Ciò che è sicuro è che si tratta di regnanti giusti e competenti, il che è già ben più di quanto molte città possano sperare, tanto meno le altre città i cui regnanti indossano delle maschere.

Ordine Vigile dei Maghi Protettori: Tutti i maghi e gli stregoni devono entrare a far parte di questa sorta di gilda per avere la possibilità di praticare la magia a Waterdeep. Diventare membri costa 40 mo, senza costi fissi annuali. I membri possono comprare componenti magiche rare e alcuni oggetti magici presso la Torre dell'Ordine, la sede della gilda.

Vigilanza Cittadina: È uno dei due corpi armati che vengono mantenuti dalla città presso il Castello di Waterdeep, e agisce come un vero e proprio corpo di polizia. Gli uomini della Vigilanza Cittadina vestono uniformi verdi, nere e dorate. Sono ben addestrati, ed equipaggiati con armature di cuoio, randelli e spade corte. Preferiscono affrontare i problemi con le parole invece che usare la forza delle armi, ma se è necessario combattere sono soliti usare i corni per chiamare rinforzi.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Waterdeep è circondata dalla campagna per cinquanta o sessanta chilometri, ma gli unici posti veramente significativi si trovano all'interno della città stessa. Waterdeep è divisa in varie sezioni chiamate "Quartieri", ognuno dei quali contiene una incredibile quantità di negozi, residenze o edifici di altro tipo.

Quartiere Commerciale: La sezione commerciale di Waterdeep non chiude mai veramente, e si ferma solo in occasione delle festività. Di notte le candele, le lanterne, le lampade ad olio e le *fiamme perenni* mantengono le strade e i negozi illuminati, con il personale che dorme di giorno per vendere a chi acquista di notte. Le gilde principali della città hanno le loro sedi proprio all'interno del Quartiere Commerciale, vicino alle attività commerciali per cui lavorano o che possiedono.

Quartiere del Castello: Il Quartiere del Castello, al centro della città, include Monte Waterdeep, il suo castello, il Palazzo di Waterdeep (in cui risiede Piergeiron) e le case di qualche cittadino di Waterdeep particolarmente ricco.

Quartiere del Mare: Il quartiere più ricco di tutta la città è abitato dalle famiglie nobili. È caratterizzato da strade larghe, statue stupende, negozi costosi e una vera e propria arena, il Campo del Trionfo.

Quartiere del Porto: Se paragonato al resto della città il Quartiere del Porto è sporco, puzzolente, costruito male e pericoloso. Secondo le parole dello stesso Elminster, il Quartiere del Porto è un "una rissa infinita e sregolata che si estende per interi acri, interrotta solo da alcuni piccoli edifici, qualche sporadica attività commerciale, un cane o due e qualche guardia coraggiosa (che riesce con fatica ad impedire che il caos si riversi al di fuori del porto), il tutto che affoga nell'odore di pesce marcio".

Quartiere Meridionale: Conosciuto anche come la Città delle Carovane, il Quartiere Meridionale vede l'allestimento, il carico e lo scarico delle carovane che entrano in città passando dalla porta meridionale. Il "Sud", come lo chiamano i cittadini, viene pattugliato dalla Vigilanza Cittadina ed è solito fornire agli stranieri alloggio, informazioni, cibo e divertimenti.

Quartiere Settentrionale: Il Quartiere Settentrionale è perlopiù la dimora della ricca borghesia, dei nobili minori e dei mercanti di una certa ricchezza.

LUOGHI IMPORTANTI

L'avventura si annida in ogni angolo delle strade di Waterdeep, o ad una breve cavalcata di distanza nella Foresta Ardeep o sulle Montagne della Spada.

Castello di Waterdeep: Questa fortezza è posta molto in alto su Monte Waterdeep, ed è piena di possenti catapulte posizionate per respingere gli invasori che attaccano attraverso il porto. Le vittime più recenti dei bombardamenti del castello sono stati i sahuagin che l'hanno attaccato nel 1369 CV. Sia la Guardia che la Vigilanza Cittadina hanno la loro sede al Castello di Waterdeep.

Città dei Morti: La Città dei Morti è un enorme cimitero aperto al pubblico di giorno e chiuso e pattugliato dalle guardie di notte. I cittadini e gli stranieri che non vogliono venire spiati operano all'ombra delle tombe. Le tombe stesse beneficiano di diversi livelli di protezione magica: alcune di esse sono portali che conducono a piani magici, sacche dimensionali che non possono ospitare creature viventi ma che fungono da zone di sepoltura per un gran numero di nobili e di popolani ricordati con un certo affetto.

Nuovo Olamn: Uno dei pochi collegi per bardi nel Faerûn, Nuovo Olamn si trova all'interno di alcune antiche ville in cima a Monte Waterdeep. Con un po' di fortuna, questa nuova incarnazione del collegio potrà rivaleggiare con le scuole di Silverymoon.

Sottomonte: Ben prima della fondazione di Waterdeep un mago si era stabilito sulle pendici di Monte Waterdeep con sette apprendisti. Nessuno conosce quali siano le origini di Halaster Blackcloak, il Mago Folle, ma si dice che abbia inventato molti incantesimi che ora sono estremamente conosciuti. Halaster ha anche evocato e vincolato molte creature di altri piani per costruire la sua torre.

Le creature di Halaster (alcune delle quali la notte davano la caccia agli umani) scavarono una grande quantità di tunnel sotto la sua dimora. Con il tempo i tunnel finirono per sbucare nelle grandi Sale Sotterranee, l'antica dimora nanica del clan Melairkyn, svanito ormai da molto tempo. Halaster sterminò i drow che infestavano queste sale e si spostò sottoterra, abbandonando completamente la sua torre. I suoi apprendisti più curiosi, abbandonati sulla superficie, esplorarono a lungo la tana sotterranea, ma vi trovarono solo trappole alimentate da magie di grande potere (e messaggi enigmatici che affermavano che nel sottosuolo li aspettava il "vero potere"). Uno dopo l'altro, in base a ciò che permetteva il loro coraggio e la loro abilità, scesero nel sottosuolo in cerca del loro maestro. Vi trovarono uno strano e pericoloso labirinto nel quale Halaster nascondeva i suoi tesori, i suoi esperimenti, le sue provviste, tutto ciò che gli serviva, i suoi oggetti magici e i suoi servitori, al sicuro (o almeno così credeva) dalle spie, dai ladri e dagli attacchi.

Man mano che il tempo passava e attorno alla base della montagna nasceva e cresceva Waterdeep, le spedizioni di avventurieri armati all'interno della fortezza di Halaster si facevano sempre più numerose. Egli vagava per i piani alla ricerca di mostri, e continuava a spostare la sua base d'operazioni sempre più in basso all'interno del Sottosuolo senza fine. Sottomonte cominciò ad essere conosciuto come un luogo pieno di orrori, la tana di mostri terribili. Halaster con il tempo si fece vecchio, potente e pazzo.

Il combattente Durnan (Grr18 umano NB) e altri che avevano esplorato Sottomonte parlavano delle sue ricchezze, dei suoi pericoli e dei suoi enormi passaggi sotterranei. Chi era alla ricerca disperata di ricchezza, era annoiato o cercava di sfuggire ad alcuni inseguitori attraversava il pozzo della locanda di Durnan, il Portale Spalancato. Alcuni facevano ritorno abbastanza ricchi da poter vivere di rendita tutta la vita, e l'ingordigia continuava a richiamare avventurieri sempre nuovi. Alcuni a Waterdeep affermano a bassa voce che i Lord sono ancora soliti condannare i criminali più incalliti ad essere rinchiusi a Sottomonte, dove possono solo morire o trovare un modo di uscirne vivi.

Si dice che Halaster vaghi ancora per le dozzine di livelli (e almeno il doppio di sottolivelli) di Sottomonte, spiando da dietro le pareti dei tunnel. I Lord di Waterdeep fanno finta di non sentire i racconti che parlano di interi templi nel sottosuolo (e in particolare la Passeggiata di Eilistraee) o addirittura di un'intera comunità commerciale fuorilegge di nome Skullport. Le caverne marine sono connesse attraverso enormi feritoie alle acque di Sottomonte, ed è in questo modo che i capitani riescono a raccogliere e consegnare carichi presso i drow e le creature ancora più oscure che vivono a Skullport. I Lord hanno proibito la schiavitù a Waterdeep, ma normalmente non interferiscono quando alcune persone sgradite alla comunità vengono fatte entrare o uscire da luoghi come questo.

Elminster è riuscito a descrivere Sottomonte meglio di chiunque altro: "Il più famoso campo di battaglia in cui si possa costruire una reputazione di avventuriero veterano... e la più grande tomba di eroi conosciuta a Faerûn".

Skullport (Grande paese, 2.123): Il doppione oscuro dell'anima positiva di Waterdeep, Skullport è una città sotterranea che è connessa a Sottomonte e ad un grande mare del Sottosuolo. La presenza di Skullport viene tollerata a fatica dai Lord di Waterdeep, poiché la pazzia e il caos che vi dimorano potrebbero altrimenti emergere in superficie e distruggere la Città degli Splendori. Alcuni agenti di Waterdeep tengono d'occhio il gemello sepolto della città e a volte compiono delle missioni in zona, anche se in genere evitano di agire a meno che gli abitanti di Skullport non stiano complottando contro la città in superficie.

STORIA REGIONALE

L'affollata e movimentata Città degli Splendori, il centro commerciale più vitale ed eclettico dell'odierno Faerûn nacque come un semplice porto lungo la tempestosa Costa della Spada, dove pochi sono i porti per le navi. Una delle pendici di Monte Waterdeep nascondeva infatti una baia all'interno della quale le acque profonde arrivavano quasi fino alla riva.

Della lunga storia di questo posto, molto è andato perduto. Si sa che dal -1088 CV sul posto hanno avuto inizio i primi commerci primaverili e autunnali. Le tribù lentamente si sono fermate, hanno cominciato a coltivare la terra e inevitabilmente a combattere per il suo possesso. In seguito è arrivato il mago Halaster, che ha costruito una sua torre per poi abbandonarla e spostarsi a Sottomonte.

Le tribù locali vennero sconfitte e riunite da Ulbaerag Bloodhand, che a sua volta fu sconfitto da Nimoar il Razziatore nell'882 CV. Nimoar costruì una fortezza permanente circondata

Illustrazione di Todd Lockwood

da una palizzata di legno nel luogo in cui al giorno d'oggi si trova l'estremità settentrionale di Waterdeep e resistette sia alle incursioni dei pirati che a quelle delle altre tribù. Prima della sua morte, avvenuta nel 936 CV, Nimoar guidò i suoi guerrieri nella Prima Guerra dei Troll, liberando dai troll e dagli orchi le terre ad est e a nord della città che cresceva. In seguito i "Signori della Guerra della Rocca" combatterono e caddero nella Seconda Guerra dei Troll, che durò dieci anni.

Nel 952 CV, il mago Ahghairon divenne consigliere personale del Signore della Guerra di Waterdeep. Le sue arti magiche portarono i troll alla sconfitta. La Città Libera di Waterdeep crebbe in dimensioni e ricchezza, e sotto la saggia guida di Ahghairon venne costruito il Castello di Waterdeep (allora una semplice fortezza). Con il tempo, la ricchezza e la crescita di Waterdeep resero i suoi regnanti troppo audaci. Così si sentiva Raurlor, che sognava di fondare un "Impero del Nord", con Waterdeep come capitale e lui stesso sul trono.

Nel 1032 CV Raurlor radunò un esercito per sconfiggere chiunque si fosse posto sulla sua strada. Ahghairon lo sfidò nel corso di una assemblea pubblica. Raurlor, infuriato, attaccò il mago con la sua spada, ma Ahghairon la trasformò in un serpente che morse il signore di Waterdeep e lo uccise. Ahghairon a questo punto reclamò il trono e si proclamò Primo Lord di Waterdeep. Ahghairon decretò che avrebbe regnato come pari di altri Lord mascherati, le cui identità sarebbero dovute rimanere segrete, scelti fra gli abitanti di Waterdeep di ogni classe sociale.

Ahghairon portò l'ordine a Waterdeep, fondando la Guardia e la Vigilanza Cittadine. Regnò per duecento anni, durante i quali la città crebbe in dimensioni e prosperità. I quartieri della città furono stabiliti nel 1035 CV, e le gilde della città nel 1248 CV. La città allargò diverse volte la cinta muraria, e il flusso di ricchezze non si interruppe né diminuì nel corso degli anni.

Nel 1256 CV, la longevità magica di Ahghairon ebbe fine, ed egli morì. Fu il Consiglio dei Maestri di Gilda a prendere il potere fino alla Guerra delle Gilde nel 1262, durante la quale tutti i Maestri della Gilda morirono tranne due. Questi due nobili si proclamarono i Due Lord Magister. Durante il loro regno i Ladri dell'Ombra riuscirono ad insediarsi in città. Si diffusero l'illegalità e la corruzione e la pubblica sicurezza poteva essere comprata solo nella forma di agguerrite guardie del corpo.

Nel 1273 vennero allo scoperto due Lord scomparsi da molto tempo, Baeron e Shilarn, che uccisero i due Lord Magister. Gettarono poi i fondamenti dell'attuale sistema di giustizia, in cui i magister fungono da giudici. I Ladri dell'Ombra furono messi fuorilegge, Baeron si proclamò Lord Svelato di Waterdeep, e la popolazione permanente di Waterdeep soggetta a tassazione arrivò alle centomila persone.

Tre anni dopo Baeron e Shilarn ebbero una figlia, Lhestyn, destinata a diventare uno dei più grandi Lord di Waterdeep. Nello stesso anno la città raggiunse le dimensioni attuali, e i ranghi dei Lord diventarono sedici. Agendo come la Lady Mascherata Lhestyn si infiltrò all'interno dei Ladri dell'Ombra che operavano ancora in città, smascherandoli e minando il loro potere.

Nel 1302 gli avventurieri Mirt e Durnan emersero da Sottomonte come due uomini ricchi. Le storie delle loro avventure si diffusero in fretta, attirando altri avventurieri che seguirono i loro passi in cerca di ricchezza o di morte. Sei anni dopo, Baeron e Shilarn morirono. Lhestyn divenne Lord Svelata al loro posto, e venne costruito il Palazzo di Waterdeep.

Alla morte di Lhestyn nel 1314 CV il suo successore prescelto, Piergeiron, divenne Lord Svelato. Al giorno d'oggi il suo regno continua, anche se sta crescendo sua figlia, Aleena Paladinstar (Grr3/Mag12 umana LB) affinché prenda il suo posto. Gli eroi locali sono Khelben Arunsun e la sua signora Laeral Silverhand delle Sette Sorelle. Waterdeep è sopravvissuta a divinità che si davano battaglia per le strade, alla distruzione di Myrkul e all'ascesa di Cyric e della nuova Mystra. La città è sempre riuscita a tirare avanti in mezzo a mille avversità, rimanendo un luogo estremamente attivo e una sorgente di eccitazione, vitalità, rischi, chiacchiere e avventure.

Halaster Blackcloak

Illustrazione di Todd Lockwood

TRAME ED EVENTI

A Waterdeep iniziano e finiscono migliaia di storie e piani che provengono da tutto il Nord.

Scomparso: Gli eroi vengono ingaggiati da un nobile elfico di nome Saeval Baelythin per trovare suo nipote Nuvruil, un mago giovane e ambizioso. Lord Saeval ha saputo che l'ultima posizione conosciuta di suo nipote è a Waterdeep, e vuole che gli eroi gli consegnino un messaggio di vitale importanza. Una volta arrivati a Waterdeep, però, gli eroi vengono a sapere che Nuvruil e la sua compagnia di avventurieri sono scesi nel Sottomonte dieci giorni prima e da quel momento non si è più sentito parlare di loro. Trovare Nuvruil a Sottomonte è a dir poco un'impresa spaventosa, ma se il giovane signore elfico è ferito o in trappola, gli eroi potrebbero essere la sua unica speranza.

Ritorno dall'esilio: Per quasi un secolo i Ladri dell'Ombra sono stati banditi da Waterdeep, ma si vocifera che nel Quartiere Commerciale stia nascendo una nuova gilda. Una gilda di ladri astuti e dinamici che godono di potenti aiuti magici sta derubando i negozi della città, spaventando i principi mercanti e assassinando gli ufficiali cittadini che fanno troppe domande. La gente sussurra che i Ladri dell'Ombra sono tornati, che la Gilda di Xanathar abbia fatto ritorno da Sottomonte o che una nuova gilda si stia sforzando di prendere il loro posto. La posizione della Vigilanza Cittadina sembra compromessa da questa nuova gilda, e quindi alcuni agenti del Lord Svelato stanno organizzando in modo discreto gruppi di avventurieri che riescano a rintracciare la gilda e a smascherare i suoi traffici.

HALASTER BLACKCLOAK

Umano Mag20/Acm5/Epic5: GS 30; umanoide Medio (umano); DV 20d4+60; pf 128; Iniz +8; Vel 9 m; CA 19 (19 a contatto, 19 colto alla sprovvista); Att +9/+4 in mischia (contatto, incantesimo) o +9/+4 in mischia (1d6-1, bastone ferrato) o +14/+9 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS Capacità di arcimago; QS Punteggi di caratteristica potenziati, benefici di livello epico, capacità magiche, difese di Sottomonte; AL CM; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +18; For 9, Des 18, Cos 16, Int 24, Sag 22, Car 10. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Alchimia +17, Artigianato (costruire trappole) +17, Artigianato (tagliare pietre preziose) +12, Ascoltare +9, Cercare +27, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +32, Conoscenze (architettura e ingegneria) +27, Conoscenze (luoghi di Sottomonte) +22, Conoscenze (dei piani) +12, Conoscenze (religioni) +17, Conoscenze (storia di Sottomonte) +17, Disattivare Congegni +12, Guarire +8, Nascondersi +6, Orientamento +8, Osservare +24, Professione (erborista) +11, Sapienza Magica +34, Scrutare +22, Utilizzare Corde +6; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Artigiano Magico (Creare Portale), Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Incantatore Prodigio, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Ritardato, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamentò), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene.

Attacchi speciali: Capacità di arcimago: Portata arcana: tutti gli

incantesimi a contatto di Halaster hanno un raggio di azione di 9 m. Fuoco arcano (Sop): Halaster può lanciare qualsiasi incantesimo sotto forma di dardo di energia (raggio di azione 180 m, danni 5d6+1d6 per livello d'incantesimo). Potenza degli incantesimi +2. Maestro degli elementi: Halaster può preparare qualsiasi incantesimo arcano che conosca con il descrittore acido, freddo, fuoco, elettricità o sonoro perché venga lanciato con un altro elemento. Ad esempio, una palla di fuoco può essere preparata in modo che infligga danni sonori invece che da fuoco. Maestro di controincantesimi: Quando Halaster riesce ad effettuare un controincantesimo su qualunque incantesimo soggetto a riflettere incantesimo, lo riflette automaticamente su chi lo ha lanciato. Non si può effettuare un controincantesimo su un incantesimo che non è soggetto a riflettere incantesimo.

Qualità speciali: Punteggi di caratteristica potenziati: Halaster ha usato vari incantesimi *desiderio* per aumentare la sua Saggezza e la sua Intelligenza di 3 punti ognuna (già inclusi nei punteggi di caratteristica). Benefici di livello epico: Halaster ha cinque livelli effettivi come arcimago (già inclusi), e +1 incantesimo di livello superiore x 5 (incluso nella lista sottostante). Capacità magiche: Attraverso l'uso degli incantesimi *permanenza* e *desiderio*, Halaster gode permanentemente delle seguenti capacità: si muove in completo silenzio, *passare senza tracce, protezione dalle frecce, visione del vero*, cammina nell'aria come fosse solida terra (come la capacità di 12° livello dell'incantesimo *destriero fantomatico*). Difese di Sottomonte (utilizzabile solo quando Halaster si trova a Sottomonte): Longevità: Halaster non invecchia. Proiezione dell'immagine: Halaster può manifestare fino a 30 immagini proiettate della sua persona in qualunque luogo di Sottomonte (non ha bisogno di contatto visuale con le immagini, può lanciare incantesimi attraverso di esse e può trasferirsi dove si trova una qualunque delle sue immagini con un'azione gratuita). Controllo dei portali: Se un *portale* di Sottomonte viene usato, Halaster lo viene immediatamente a sapere. Può attivare, disattivare o cambiare la destinazione di qualunque portale con un'azione standard.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1/1/1. CD base = 20 + livello dell'incantesimo, 22 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento e trasmutazione. Livello di incantatore 25°.

Proprietà: Anello della rigenerazione, anello del corno, (teletrasporto 3 volte al giorno all'interno di Sottomonte, nega *serratura arcana* o le barriere magiche non prismatiche a contatto, funziona come un *anello della libertà di movimento*, assorbe tutti i dardi incantati e gli effetti dell'elettricità), 1d20 pugnali volanti (oggetti volanti animati, con un bonus di potenziamento +1), *tunica degli occhi, anello di protezione+5.* In aggiunta a questi oggetti che porta sempre con sé, Halaster ha nascondigli di oggetti magici in tutto Sottomonte, che contengono potenti oggetti di ogni tipo.

Mirt

Halaster Blackcloak, il creatore di Sottomonte, è considerato giustamente un mago estremamente vecchio e potente... completamente pazzo.

Questo mago anziano è esperto in campi del sapere molto diversi fra loro come il taglio di pietre preziose, l'ingegneria e la creazione e il controllo dei mostri (viventi e non morti) provenienti da altri piani. Essendo pazzo ridacchia e parla costantemente da solo, e non sembra in grado di seguire una discussione o una conversazione a lungo. Comunque, la sua pazzia non gli impedisce di riconoscere un pericolo o una minaccia quando si presenta, e di difendersi con una velocità e una efficacia impressionanti.

Halaster è letteralmente in possesso di centinaia di oggetti magici, e quando si trova a Sottomonte (dove di solito è "nascosto nelle pareti", utilizzando la sua rete di passaggi segreti) può comandare costrutti come i golem, gli orrori corazzati e gli artigli striscianti. Halaster può anche fare ricorso ad incantesimi *contingenza*, cloni di se stesso e i vari trucchi e trappole di Sottomonte, incluso un "portale semovente" che può inghiottire la sua persona o altri a piacimento e trasportarli da qualche altra parte.

I momenti di lucidità di Halaster all'interno di Sottomonte sono rari, ma al suo esterno è in genere estremamente lucido. In queste occasioni Halaster diventa un personaggio fastidioso, meticoloso, dall'atteggiamento solenne, freddo e decoroso. Si ricorda di qualunque offesa gli sia stata inflitta e di qualunque aiuto abbia ricevuto, e non tollera alcuna insolenza. Inoltre, Halaster cerca sempre di fare andare le cose a modo suo, senza dare alcun peso ai danni o al male che può causare nel processo.

Gli interessi di Blackcloak sono principalmente collezionare nuovi mostri e nuove magie. Dopo migliaia di anni esiste ormai poco che egli possa definire "nuovo". In attesa di cose di questo genere trascorre il tempo manipolando gli eventi e la politica in base all'umore del momento.

MIRT

Umano Grr8/Ldr5: GS 13; umanoide Medio (umano); DV 8d10+24 più 5d6+15; pf 108; Iniz +8; Vel 9 m; CA 22 (14 a contatto, 18 colto alla sprovvista); Att +16/+11/+6 in mischia (1d8+8/17-20, *spada lunga anatema dei costrutti+2*), +14 in mischia (1d4+3/19-20, *pugnale gelido+1*); AS Attacco furtivo +3d6; QS Eludere, localizzare trappole, schivare prodigioso; AL CB; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +9; For 18, Des 18, Cos 16, Int 14, Sag 18, Car 15; Altezza 1,75 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +7, Cavalcare (cavallo) +11, Conoscenze (luoghi di Waterdeep) +7, Conoscenze (storia di Waterdeep) +7, Diplomazia +11, Intimidire +7, Intrattenere (giocoliere) +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nuotare +10, Osservare +5, Percepire Inganni +9, Professione (giocatore d'azzardo) +9, Professione (marinaio) +9, Professione (pescatore) +9, Raggirare +7, Saltare +11, Scalare +11, Valutare +6; Ambidestria, Arma Focalizzata (spada lunga), Autorità (15), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Critico Migliorato (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Stile a Doppia Spada, Volontà di Ferro.

Proprietà: Giaco di mithral del mascheramento+4, spada lunga anatema dei costrutti+2, pugnale gelido+1, anello della rigenerazione, talismano anti-veleno+4, Amuleto del Lord (funziona come un *amuleto anti-individuazione e localizzazione*, e inoltre permette di accedere ad alcune zone di Waterdeep protette magicamente), *Elmo del Lord* (camuffa la voce e funziona come un *anello dello scudo mentale*), *Tuniche del Lord* (camuffano magicamente chi le indossa in modo che appaia esattamente uguale agli altri Lord di Waterdeep).

Un ladro vecchio, grasso e affannato che da molti è ritenuto (giustamente) uno dei Lord di Waterdeep, Mirt il Prestasoldi ha fatto fortuna a Sottomonte, dopo una brillante carriera come generale mercenario. Con il nome di Mirt lo Spietato o il Vecchio Lupo, Mirt si è fatto molti nemici, in particolare nell'Amn, nel Tethyr e nel Calimshan. Si è però anche fatto degli amici, tra cui spicca l'avventuriero Durnan.

Sono molti i nemici che hanno sottovalutato l'agilità di Mirt e la sua furtività vedendolo agire in pubblico come un fanfarone ubriaco e rumoroso. Tuttavia, solo uno straniero può sottovalutare l'astuzia di Mirt e la sua capacità di giudicare la gente. Queste qualità lo hanno reso molto più ricco come investitore e uomo d'affari di quanto non lo sia mai stato come mercenario o come avventuriero e cacciatore di tesori.

Mirt, oltre che Lord di Waterdeep è un Arpista e sotto il suo amore per le fanfaronate, il divertimento sfrenato e le risse da taverna si cela un cuore d'oro. Vuole lasciare Faerûn migliore di come l'ha trovato, e le lunghe storie che si raccontano sulle sue avventure indicano che potrebbe anche farcela.

Illustrazione di Todd Lockwood

Illustrazione di Matt Wilson

ELAITH "IL SERPENTE" CRAULNOBER

Elfo della luna Grr3/Mag9: GS 12; umanoide Medio (elfo); DV 3d10+6 più 9d4+18; pf 63; Iniz +8; Vel 9 m; CA 18 (16 a contatto, 14 colto alla sprovvista); Att +10/+5 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta) e +11 in mischia (1d4+3/19-20, *pugnale+2*) o +13/+8 a distanza (1d4+5/19-20, *pugnale+2*); QS Tratti elfici, visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +10; For 17, Des 18, Cos 15, Int 16, Sag 16, Car 17. Altezza 1,70 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Ascoltare +8, Cavalcare (cavallo) +7, Cercare +8, Concentrazione +5, Conoscenze (luoghi di Waterdeep) +6, Conoscenze (storia di Waterdeep) +6, Equilibrio +7, Nascondersi +14, Nuotare +6, Orientamento +6, Osservare +8, Percepire Inganni +6, Professione (birraio) +6, Saltare +6, Sapienza Magica +6, Scalare +6, Utilizzare Corde +7; Ambidestria, Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Preferita (pugnale), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Incantesimi Intensificati, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene, Stile a Doppia Spada.

Qualità speciali: Tratti elfici: Immune agli incantesimi e agli effetti di *sonno*, +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento, bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Incantesimi da mago al giorno: (4/5/5/4/2/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo).

Libro degli incantesimi: 0-tutti; 1°-*animare corde, caduta morbida, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificare, mani brucianti, scudo, sonno*; 2°-*grazia felina, immagine speculare, invisibilità, oscurità, ragnatela, resistere agli elementi, scassinare, scurovisione, vigore*; 3°-*dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, volare*; 4°-*porta dimensionale*; 5°-*cono di freddo*. Elaith preferisce usare i suoi slot di incantesimi di livello superiore per preparare gli incantesimi *palla di fuoco* e *fulmine* con il talento Incantesimi Intensificati.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, mantello elfico, pugnale+2, anello dell'ariete (25 cariche), *anello di protezione+2*, spada lunga perfetta. Si dice che Elaith abbia dei nascondigli segreti di oggetti magici e grandi somme di denaro in vari posti in Waterdeep e che uno di essi contenga anche la sua *lama lunare* di famiglia (un potente cimelio di famiglia elfico, una spada magica con molte capacità speciali).

Nato in una nobile famiglia di Evermeet, Elaith era l'ultimo del suo lignaggio quando tentò di reclamare la *lama lunare* della sua famiglia. L'arma lo rifiutò, ma non lo uccise. Disperato, abbandonò immediatamente Evermeet per Waterdeep, e non fece più ritorno.

Elaith Craulnober

Una volta raggiunta la terraferma, Elaith diede libero sfogo alla gelida rabbia e al temperamento glaciale che la spada aveva percepito in lui. All'interno della Città degli Splendori si fece una buona reputazione, pur rimanendo una persona interessata solo al suo profitto e alla sua sopravvivenza. Nelle taverne circolano molte storie che parlano di spedizioni dalle quali è stato l'unico a tornare.

Recentemente, Elaith è stato colpito da una lama avvelenata mentre tentava di recuperare un artefatto elfico in possesso dei Cavalieri dello Scudo. Mentre giaceva a terra morente, i suoi pensieri sono andati alla sua figlia neonata Azariah, e a ciò che le sarebbe successo dopo la sua morte. Questo pensiero inaspettato e altruista ha risvegliato il potere della *lama lunare*, che lo ha guarito. Egli ha poi nascosto la *lama lunare* in un luogo sicuro, fino al momento in cui sua figlia non sarà pronta a reclamarla. Nel frattempo, pur essendo rimasto malvagio e senza scrupoli, sta cercando di evitare di farsi uccidere, ingaggiando avventurieri che facciano il lavoro sporco per lui. I suoi contatti a tutti i livelli della società di Waterdeep lo mettono al corrente di qualunque avvenimento particolare.

penisola di chult

Considerata da molti una landa primitiva e selvaggia, infestata da mostri e malattie, caratterizzata solo da giungle e tribù, la penisola di Chult vanta in realtà molte culture importanti e governi relativamente stabili con tradizioni antiche parecchie centinaia di anni. I pregiudizi che circolano su questa terra derivano dal suo isolamento dal resto del mondo, dall'occultamento magico che protegge le città più importanti e dai vaneggiamenti dei vecchi lupi di mare.

La penisola di Chult comprende le terre dalle Giungle di Mhair ad ovest, comprendenti le Giungle Nere, le Giungle di Chult, e le regioni di Tashalar, Samarach e Thindol.

chult

Popolazione: 440.640 (umani 60%, goblin 20%, lucertoloidi 10%, nani selvaggi 5%, pteradi 4%)
Governo: Tribale (aree rurali), teocrazia (nella città di Mezro)
Religioni: Eshowdow (un aspetto di Shar), Tharrd Harr, Ubtao
Importazioni: Armi, cibo, gioielli
Esportazioni: Avorio, pellicce, pietre preziose, profumi
Allineamenti: LN, CM, LB

Il Chult, situato nella punta più occidentale della penisola di Chult, è una giungla montuosa caratterizzata da bestie selvagge, giganteschi dinosauri e paludi malsane. Questa terra pericolosa è abitata da isolate tribù umane, goblin selvaggi e strane razze mostruose. Immancabilmente, il Chult attira schiere di avventurieri in cerca delle sue leggendarie ricchezze.

Il culto dominante è quello dei vari aspetti della divinità Ubtao, in quanto le divinità del Faerûn avrebbero donato ad Ubtao la terra del Chult in cambio della sua vigilanza alle minacce presenti sotto i Picchi di Fiamma.

VITA E SOCIETÀ

Gli umani di Chult vivono in piccoli villaggi tribali composti da dieci a quindici nuclei familiari, e la comunità si sposta ogni anno,

le armi di chult

Molti valenti guerrieri e condottieri possiedono armi di ottimo acciaio acquistate dai mercanti del Nord, ma le armi di pietra, legno, ossidiana o rame non sono rare nel Chult. Armi fatte con tali materiali subiscono di una penalità di -1 ai tiri per colpire.

Nessun armaiolo del Chult produce armature metalliche pesanti, a causa della scarsità di ferro e acciaio e del clima caldo-umido della penisola. Un personaggio con indosso un'armatura con una penalità di armatura alla prova di -5 o peggiore, dopo un'ora diventa affaticato come se avesse dormito nell'armatura. (penalità di -2 a Forza e Destrezza, non può caricare o correre). Il personaggio rimane affaticato finché ha l'armatura indosso e per un'ora dopo averla tolta.

Le corazze in pelle di Chult sono equivalenti alle armature in cuoio e gli scudi in pelle agli scudi grandi di legno.

Illustrazione di Sam Wood

quando le povere risorse del terreno si esauriscono. Usano armi che richiedono piccole quantità di metallo per la loro costruzione, come asce, archi, randelli, mezze lance, bolas, coltelli e lance corte. Ferro e acciaio sono troppo scarsi perché i Chultani possano produrre armature metalliche, quindi i guerrieri si proteggono con corazze in pelle e grandi scudi ovali di pelle.

Benché l'attitudine alla magia di alcune persone sia diffusa come in qualunque altro posto, tra i clan rurali esistono alcune usanze tribali che limitano l'utilizzo di magia e stregoneria. Per ogni clan o villaggio può esserci un solo detentore di arti arcane. Questi maghi e stregoni partecipano a rituali di caccia e preparano pozioni per rafforzare gli altri guerrieri. I maghi rinnegati si nascondono nella giungla per studiare la magia in segreto o abbandonano la loro comunità alla volta della scuola di Mezro.

I Chultani non apprezzano ricchezza e potere, preferiscono una vita semplice e il baratto degli eventuali beni in eccesso con merci utili. Oltre agli umani, le creature intelligenti presenti in numero apprezzabile nel Chult comprendono i Batiri (tribù di goblin dalla pelle verde esperti cercatori di tracce), nani selvaggi, lucertoloidi, pteradi e yuan-ti. Le razze meno comuni comprendono aarakocra, chuul, idre, naga, trogloditi, troll e viverne. I nativi nutrono grande rispetto per i dinosauri, che hanno un posto speciale nelle mitologie locali e che a volte vengono venerati come aspetti di Ubtao.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le famose giungle coprono gran parte del versante occidentale della penisola di Chult. Solo i monti più alti si stagliano chiaramente al di sopra della distesa verdeggiante, mentre grandi distese paludose e praterie circondano i grandi laghi dell'interno.

Costa Selvaggia: Il tratto costiero della parte sud occidentale della penisola di Chult, accidentato e roccioso, costituisce un serio pericolo per le navi. I marinai ne stanno alla larga, essendo gorghi, raffiche di vento improvvise e mostri marini fin troppo comuni, mentre nei cieli i dinosauri volanti combattono contro le aquile giganti per il predominio. Alcuni, pazzi o coraggiosi, esplorano le grotte costiere nella speranza di trovare dei tunnel che li conducano alle ricche miniere che giacciono sotto la giungla.

Le Giungle di Chult: Ascoltando le storie da taverna che circolano nel resto del Faerûn, è difficile non convincersi che le giungle di Chult siano il luogo più pericoloso di tutto il continente di Toril. Ogni ramo e ogni cespuglio sarebbe un mostro strangolatore, velenoso, carnivoro o succhiasangue... e sotto ad ogni cespuglio si nasconderebbero migliaia di mostri con scaglie, zanne e artigli.

Tali leggende non sono completamente false. Il caldo e l'umidità sono incredibili, e gli insetti sono ovunque, striscianti e pungenti, con il loro ronzio incessante. L'impenetrabile giungla è abitata da strane tribù di nani e di esseri scagliosi sconosciuti nel resto del continente. Sanguisughe, piante carnivore e lumache giganti sono fin troppo comuni, e sembra che ogni serpente sia armato di veleno mortale.

La piaga peggiore del Chult sono le malattie. Vengono trasmesse dalle spine delle piante o dalle punture di insetto che si subiscono ogni giorno, oppure vengono covate tra i vapori della giungla stessa. Chi beve l'acqua della giungla senza prima bollirla è quasi certo di contrarre un qualche tipo di malattia o di parassita.

Viaggiare nella giungla a fitto tetto arboreo è più semplice anche se non privo di pericoli. Solifugid giganti, formiche, ragni, vermeiene e vermi purpurei si aggirano e strisciano nell'eterno crepuscolo fungoso e intrecciato di liane che si estende sotto gli alberi di trenta metri, che bloccano da sempre la luce del sole. Almeno la vegetazione al suolo è scarsa, e l'esploratore attento può vedere gli affamati predatori avvicinarsi.

Nonostante tutto, esploratori da tutto Faerûn continuano a recarsi nel Chult, in cerca dei suoi leggendari giacimenti d'oro, delle sue gemme grandi come un pugno, delle sue piante esotiche richieste dai collezionisti di Amn, Calimshan, Sembia, Tethyr, Thay e Waterdeep (nonché componenti base per veleni, profumi e medicinali), dei suoi imponenti alberi da fusto e degli alberi della gomma.

Le voci sulle incredibili ricchezze presenti nel Chult non sono per nulla esagerate. I Satrapi di Calimshan mandano continuamente i loro schiavi nella giungla ad aprire vie attraverso l'intrico perenne di liane e i nugoli di insetti per raggiungere miniere e famose rovine. Molti periscono, ma qualcuno riesce a tornare con vivide storie di enormi miniere che si estendono sotto la giungla, infestate da pipistrelli giganti e manti assassini, e di antiche rovine colme di monete e gemme, e di tane di mostri, dove solo la vegetazione lussureggiante tiene ancora in piedi le pietre sgretolate e dove spaventosi serpenti a sei teste strisciano e a volte addirittura volano. Parlano della leggendaria città di Mezro, dove risiederebbero i re-sacerdoti del Chult, adorando strane divinità... e delle strane creature note come progenie abissali, che vomitano copie viventi della creatura che divorano.

Picchi di Fiamma: I Picchi di Fiamma, dominio di salamandre e altre creature del fuoco, si innalzano sopra due grandi portali di ferro che conducono al regno dei morti. Quando la fine del mondo sarà imminente, il Serpente della Notte Dendar (una spaventosa creatura che si nutre degli incubi dimenticati da tutti gli esseri viventi), abbatterà i portali e uscirà su Toril.

Valle dell'Onore Perduto: Questa valle, un luogo circondato dalla parte più impenetrabile della giungla, fu l'ultimo rifugio degli Eshowe (vedi la sezione "Storia regionale", sotto) prima di essere distrutti. Tutte le ricchezze degli Eshowe potrebbero essere nascoste nelle caverne, ma altre leggende narrano che qui risiederebbe la divinità malvagia Eshowdow (un altro aspetto di Shar), impegnata a raccogliere seguaci e a pianificare la vendetta. La giungla circostante brulica di Batiri e predatori naturali.

una leggenda della giungla: l'uluu thalongh

Di tutte le leggende sussurrate a proposito delle giungle del Chult, infestate dai mostri e rese malsane dalle paludi, la più terribile è quella che riguarda l'Uluu Thalongh, un nome il cui significato si è perso insieme alla tribù che lo scoprì.

L'Uluu Thalongh è un'enorme, antica e malvagia bestia carnivora. Il suo avvicinarsi è sempre caratterizzato da uno strano e cacofonico stridore. Il suono costringe le creature intelligenti della giungla ad una precipitosa fuga o ad un terrore paralizzante.

Quando si avvicina alla vittima prescelta, l'Uluu "penetra" nelle piante e negli alberi della giungla, facendoli gonfiare e spaccare. La creatura si muove poi dolcemente verso le fronde, dalle quali lancia alla sommità di tentacoli, delle mascelle prive di occhi ma che vedono perfettamente la preda e che iniziano a lacerare e spezzare finché ogni creatura nei pressi non è morta o fuggita.

Se una mascella viene "uccisa" l'Uluu abbandona l'area, ma non rimane mai a sua volta ucciso. Nemmeno intere cabale di maghi, lanciando incantesimi esplosivi e di fuoco che hanno devastato chilometri e chilometri di giungla, sono riusciti a distruggere l'Uluu Thalongh.

Più terribile ancora è l'abitudine del misterioso predatore di attirare a sé le prede facendo sì che le creature "parlino per lui". Per creare un "parlatore", l'Uluu prima "punge" la creatura della giungla o l'essere umano con una radice della pianta da lui controllata. Attraverso di essa, l'Uluu succhia dalla creatura tutti i fluidi vitali (lasciando alla fine che il parlatore crolli in polvere, come un guscio vuoto). L'Uluu può quindi convogliare i suoi pensieri attraverso il parlatore, controllandolo mentalmente. Persino creature che normalmente non potrebbero parlare emettono suoni approssimativi cercando di condurgli le sue vittime. A volte, i parlatori attirano le vittime chiedendo aiuto o emettendo richiami da lontano, ma più di frequente fingono di essere i soccorritori o i compagni di coloro che sono già stati uccisi dall'Uluu.

Chi o che cosa sia veramente l'Uluu Thalongh rimane un ferale mistero.

LUOGHI IMPORTANTI

Nonostante i pericoli della giungla, i più determinati tentano comunque di strappare al paese zone civilizzate, per se stessi e per i visitatori della penisola.

Forte Beluarian (Borgo, 313): Questo avamposto appartiene ai Pugni Fiammanti, una compagnia di guerrieri mercenari che ha sede a Baldur's Gate. Ne fanno parte vari ranger, maghi, chierici e un gran numero di guerrieri, assoldabili per qualunque missione che non persegua scopi malvagi. Sono ben attrezzati ed esperti della giungla, inoltre per la notte danno asilo nel loro forte agli avventurieri disperati che richiedono il loro aiuto.

Mezro (Metropoli, 28.126): Mezro è la più estesa area civilizzata del Chult. Un tempo la città era circondata da un grande muro magico che ne impediva la vista e generava *confusione* in quanti si avvicinavano troppo. Questa protezione è stata eliminata nel 1363 CV, dopo una vittoriosa battaglia contro i goblin Batiri. Oggi costituisce un rifugio sicuro per gli esploratori provati dalla giungla.

Mezro è una città sacra per le tribù del Chult ed è generalmente una zona pacifica, dato che pochi vi introducono armi diverse dai normali coltelli da esploratore. Qualsiasi fuorilegge cronico viene marchiato sulla fronte con un triangolo blu ed esiliato. Mezro è retta dai bara immortali di Ubtao, sei Eletti con poteri da paladino che esistono per proteggere la città da qualsiasi pericolo.

La città ha il proprio collegio di magia, generalmente vietato ai non Chultani. Dopo aver studiato a Mezro per alcuni anni, i maghi di solito tornano alle rispettive tribù. Solo raramente i maghi Chultani cercano fortuna viaggiando verso altre regioni del Faerûn.

Porto Nyanzaru (Piccola città, 9.375): Il porto di questa città, il più importante centro commerciale del Chult, è stato creato pensando innanzi tutto alla sua difendibilità, dato che questi mari sono infestati da numerose bande di pirati. Si afferma che il primo ufficiale del porto paghi un tributo ad una potente testuggine dragona affinché tenga lontano dal porto tutti gli altri mostri marini.

STORIA REGIONALE

Millenni fa, il dio Ubtao creò la giungla e la popolò di creature viventi. Quattromila anni fa costruì con la sue mani la città di Mezro e donò ai bara, i suoi Eletti, il potere di difenderla. Alla fine Ubtao, stanco delle continue richieste dei cittadini, si ritirò lasciando ai bara il comando di Mezro.

Resosi conto che l'atto della creazione lo aveva distaccato dai mortali, Ubtao infuse una parte del suo spirito nella regione, generando spiriti della natura e inavvertitamente attirando l'attenzione di un'ombra oscura. Una tribù umana chiamata Eshowe liberò questa creatura umbratile, Eshowdow, che attaccò Mezro per esserne respinta solo dopo aver creato grande distruzione. Per rappresaglia un bara chiamato Ras Nsi inseguì e uccise tutti gli Eshowe. Molti Chultani hanno dimenticato gli antichi crimini degli Eshowe e di Ras Nsi.

Alcuni anni fa, l'immortale Re Osaw (Pal15 Eletto di Ubtao umano LB) aprì di nuovo Mezro al mondo esterno. Oggi le merci vi circolano liberamente, e vanno e vengono da tutto Faerûn.

TRAME ED EVENTI

Come già accennato, tesori inimmaginabili aspettano gli eroi nella giungla del Chult... assieme a molti pericoli mortali. Decidere di cercare i primi nonostante i secondi è ciò che distingue gli avventurieri dalla gente comune.

Draghi della costa: Le testuggini dragone sono in agguato in mare e presso le foci dei fiumi, in cerca di prede e bottino. I potenti locali assoldano avventurieri per uccidere o impegnare alcuni di questi mostri affinché i carichi preziosi possano prendere il mare con sicurezza. Come ulteriore incentivo, alcuni maghi hanno bisogno di organi di testuggine dragona per incantesimi esotici o oggetti magici e pagano bene per la carcassa di tali mostri.

Campione caduto: Il bara rinnegato Ras Nsi fu esiliato molto tempo fa per il crudele sterminio degli Eshowe. Egli nutre ancora una passione distorta per Mezro, e disapprova fortemente l'apertura della città voluta da Osaw. Consumato dalla missione di salvare Mezro dal malgoverno dei suoi capi, Ras Nsi ha creato una legione di non morti per sottrarre il potere ai suoi ex compagni e scacciare tutti gli stranieri dal Chult.

Tashalar

Capitale: Tashluta
Popolazione: 889.920 (umani 94%, lucertoloidi 4%, yuan-ti 1%)
Governo: Oligarchia mercantile
Religioni: Chauntea, Malar, Savras, Waukeen
Importazioni: Argento, frutta, manzo, schiavi
Esportazioni: Formaggio, olio d'oliva, olive, pesce, spezie, tessuti tinti, vetro, vino
Allineamenti: CN, N, NM

Il Tashalar, maggiormente civilizzato del Chult e più ospitale del Calimshan, è una regione esotica caratterizzata da strani cibi, abitanti di bell'aspetto e grandi ricchezze. Gli esperti artigiani del luogo producono eccellenti balestre e navi velocissime. I cacciatori più esperti fanno mostra dei trofei delle loro cacce più pericolose. La gente del Tashalar vive lungo l'amichevole striscia costiera nel sud del Mare Scintillante, senza inoltrarsi nelle Giungle Nere e avventurandosi solo occasionalmente tra le Montagne Hazuk, per scavare oro e ferro.

Le uve di Tashalar sono così buone che anche la vite peggiore produce bottiglie vendute a Waterdeep a cento monete d'oro l'una. Questa ricchezza e questo splendore sono però offuscati dal consorzio Rundeen, che controlla pesantemente il commercio, e dai malvagi yuan-ti che infestano le giungle.

VITA E SOCIETÀ

Le maggiori città del Tashalar (in realtà piccole città-stato), sono abitate da ricche e orgogliose famiglie mercantili. I "principi" di tali famiglie controllano i consorzi mercantili che comandano sulla regione. Le persone comuni che non lavorano nei campi, nelle piantagioni o nelle vigne si guadagnano da vivere come marinai, operai navali o fornitori di provviste.

La caccia è un passatempo popolare, che vede i cacciatori più arditi impegnati contro i mortali abitanti della giungla. Cibi piccanti e vini robusti sono i tipici protagonisti delle tavole del luogo. La gente del Tashalar è ossessionata dal futuro, e ogni adulto possiede almeno un mazzo di carte o lastre per la divinazione (i più ricchi le hanno d'argento o d'avorio). La gente vede la mano di Savras l'Onniveggente nella sua lettura quotidiana delle carte, così come nella numerologia e nell'astrologia.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Il Tashalar è una regione calda ma ventosa, con ampie distese coperte da piantagioni di verdure, ulivi e viti.

Giungle di Mhair: Tra queste vaste giungle scarsamente popolate vivono ancora sacche isolate di superstiti di un antico impero yuanti. Qui si raccoglie il Fioredisangue, un'erba rara ormai scomparsa dal resto del Faerûn, impiegata per la creazione di un potente unguento medicinale. Le giungle sono percorse anche da gruppi di nani selvaggi (sopravvissuti di un impero perduto), che commerciano enormi gemme spinelli verdi, proteggendo accuratamente il segreto sul luogo da cui provengono.

Giungle Nere: Queste giungle ospitano tre grandi tribù di yuan-ti, una delle quali alleata con il consorzio Rundeen. La tribù Sesehen fornisce erbe aromatiche esotiche e veleni al consorzio Rundeen, in cambio di schiavi e trasporto di spie sanguepuro verso i porti settentrionali. La giungla è collegata con il Sottosuolo e un tempio del dio serpente degli yuan-ti contiene un *portale* collegato ad un sito analogo a Hlondeth nel Golfo di Vilhon.

Montagne Hazuk: Queste montagne producono abbastanza oro e ferro da reggere l'intera economia del Tashalar. Giganti delle pietre civilizzati ma piuttosto irascibili, vivono in enormi residenze rocciose tra i picchi più remoti, e barattano pietre preziose in cambio di buon vino e la loro conoscenza in cambio di carne di testuggine dragona.

LUOGHI IMPORTANTI

La città di Tashluta è la più grande e la più ospitale nei confronti degli stranieri tra le città-stato del Tashalar.

Tashluta (Metropoli, 51.522): La capitale del Tashalar è il tipi-

Alcuni cacciatori assaltano un nido di yuan-ti all'interno di una densa giungla

Illustrazione di Sam Wood

co porto d'ingresso dei visitatori stranieri, e quindi l'unico luogo i cui abitanti si sforzano di imparare gli altri linguaggi del Faerûn. Il divertimento locale consiste nel giocare scherzi ai nuovi arrivati, generalmente tramite i cibi del luogo, estremamente piccanti. La città nutre un odio profondo per ogni tipo di serpente, e i Tashlutani uccidono tutti quelli in cui si imbattono.

STORIA REGIONALE

Molto tempo fa, la parte centrale della penisola di Chult era dominata da un grande impero commerciale chiamato Tashtan. In seguito a battaglie contro il Calimshan e ad alcune malattie tropicali, Tashtan si frammentò in una serie di nazioni più piccole, e la parte più settentrionale divenne l'insieme di città-stato oggi noto,come il Tashalar.

Essendo un forte regno mercantile, il Tashalar difende le sue coste con flotte di potenti navi, molte delle quali cadono oggi sotto l'influenza di un aggressivo consorzio commerciale noto come Rundeen. Il Rundeen è riuscito ad estendere la sua influenza al Calimshan tramite un'alleanza con i Cavalieri dello Scudo, un'organizzazione spionistica attiva nell'Amn, nel Calimshan e nel Tethyr. Oggi le imbarcazioni del Tashalar gettano l'ancora nei porti del Calimshan e del Lago dei Vapori, trasportando merci bizzarre per committenti di tutto Faerûn.

TRAME ED EVENTI

Nel Tashalar le avventure di solito iniziano nella città di Tashluta, alla ricerca di uno dei tanti luoghi, montagne e giungle, pressoché inesplorati e non segnati su alcuna mappa.

Battaglia per la corona: Si sospetta che gli omicidi e i ricatti di cui sono vittime i principi delle famiglie regnanti siano opera di qualcuno intenzionato a insediare alla guida del Tashalar un nobile di sua scelta come regnante di facciata. Molti pensano che l'affare coinvolga i membri del Rundeen o gli yuan-ti, insieme a molte famiglie mercantili minori. Tutte le fazioni hanno cominciato ad assoldare mercenari e avventurieri come protezione e per contrattaccare i loro supposti nemici.

Rianimati: Una nave da lungo tempo affondata, incrostata di alghe e con un equipaggio ormai ridotto a un povero mucchio d'ossa incrostate di corallo, è riemersa dal fondo del mare fuori dal porto di Tashluta ed è arrivata ai moli, scatenando il panico. Le autorità locali hanno condotto la nave in un molo privato rifiutando di divulgare spiegazioni sul suo contenuto. Il mattino seguente gli scheletri dei marinai erano scomparsi e da allora in molti sono stati trovati morti nelle strade.

samarach

Poco si sa di questo regno, essendo separato dal resto della penisola da una fittissima giungla e da aspre montagne. Gli esploratori del Tashalar ritengono che sia abitato da vigliacchi che di notte si barricano dietro le cinte murarie delle loro città. I nativi nascondono con illusioni i sentieri verso le loro città e i passi montuosi.

thindol

Distese di erba alta ammantano questa regione, abitata da una razza di umani simili ai Chultani ma famosi per essere incredibilmente veloci quando corrono. Nelle colline e tra le montagne vivono i nani dorati, con le loro caverne tintinnanti del clangore delle armi forgiate per combattere le orde dei kuo-toa che vivono nei cunicoli allagati che si estendono sottoterra. I kuo-toa sono alleati con una varietà di yuan-ti che possiede i tratti dei serpenti acquatici.

Regni delle Isole

Capitale: Varie
Popolazione: Vedi le voci individuali
Governo: Diverso per ogni regno
Religioni: Diverse per ogni regno
Importazioni: Diverse per ogni gruppo di isole
Esportazioni: Diverse per ogni gruppo di isole
Allineamento: Vari, tutti quelli possibili

evermeet

Capitale: Leuthilspar
Popolazione: 1.658.880 (elfi del sole 50%, elfi della luna 30%, elfi marini 10%, elfi dei boschi 9%)
Governo: Monarchia
Religioni: Corellon Larethian e gli altri Seldarine
Importazioni: Oggetti elfici recuperati da Faerûn, per il resto autosufficiente

Esportazioni: Avventurieri elfici, gioielli, oggetti esotici o magici offerti in dono
Allineamento: CB, CN, NB

Evermeet, un tempo popolata dagli elfi del sole, è ora il rifugio della Corte Elfica, che si è ritirata da Faerûn. Molti elfi del sole, elfi della luna e alcuni elfi dei boschi hanno seguito la Regina Amlaruil quando ha trasferito il centro della vita elfica al di fuori della sua sede secolare nella foresta di Cormanthor. Evermeet è una posizione ideale da difendere, lontana dai centri di potere umani come il Cormyr e Zhentil Keep.

Il regno magico degli elfi sorge a circa duemilaottocento chilometri ad ovest del Faerûn nel Mare Senza Tracce. A guardia dell'isola sono stati posti elfi marini, alte magie elfiche, maghi sempre vigili e una potente flotta. Sono pochi quelli che si avvicinano ad Evermeet senza essere stati invitati dagli elfi.

Vita e società

La vita raffinata e in graduale evoluzione della Corte Elfica è imperniata sul lento e vago passaggio delle stagioni, il che conferisce al tempo che passa ad Evermeet una cadenza sognante in cui le decadi sfumano rapidamente in secoli di serenità contemplativa. Nulla del Faerûn umano è paragonabile ad essa.

Gli elfi del sole e gli elfi della luna, per la maggior parte, formano un'unica cultura, anche se i casati nobiliari, le discendenze di famiglia e i rapporti tra i clan movimentano i rapporti tra gli individui. Gli elfi dei boschi si tengono leggermente in disparte, in quanto preferiscono rapporti più riservati con la foresta e i suoi spiriti, ma i singoli membri della razza si mescolano volentieri alla vita della Corte. Gli elfi marini sono i benvenuti a Corte, ma pochi vi rimangono a lungo. Quei pochi elfi selvaggi che hanno deciso di unirsi alla Corte di Evermeet si comportano come tutti gli altri, oppure scelgono di vivere tra gli elfi dei boschi e gli spiriti della foresta.

Caratteristiche geografiche principali

A chi non è un elfo, Evermeet appare in sostanza come un'unica gigantesca foresta. Gli elfi sono in grado di distinguere le regioni della foresta, le sue atmosfere e i suoi domini leggendo i messaggi che secoli di relazione simbiotica tra gli alberi e i loro custodi elfici hanno lasciato. Gli umani possono solo vedere le caratteristiche geografiche che sono abituati a riconoscere: le occasionali ampie radure, i torrenti e le notevoli distese collinari di Evermeet.

Colline d'Argento: Come le Colline dell'Aquila, questi picchi alti circa novecento metri e coperti di conifere sovrastano il resto dell'isola. Alcuni elfi di vedetta montano la guardia in cima ai picchi e si prendono cura delle loro aquile giganti, che nidificano in cima alle rupi e che gli elfi usano come cavalcature.

Colline dell'Aquila: Dalla Roccia di Thalikaera, il picco più alto della catena, è possibile avere un'ottima visuale fino all'isola di Sumbrar, a sudest. Usando la magia, è possibile arrivare a vedere anche oltre.

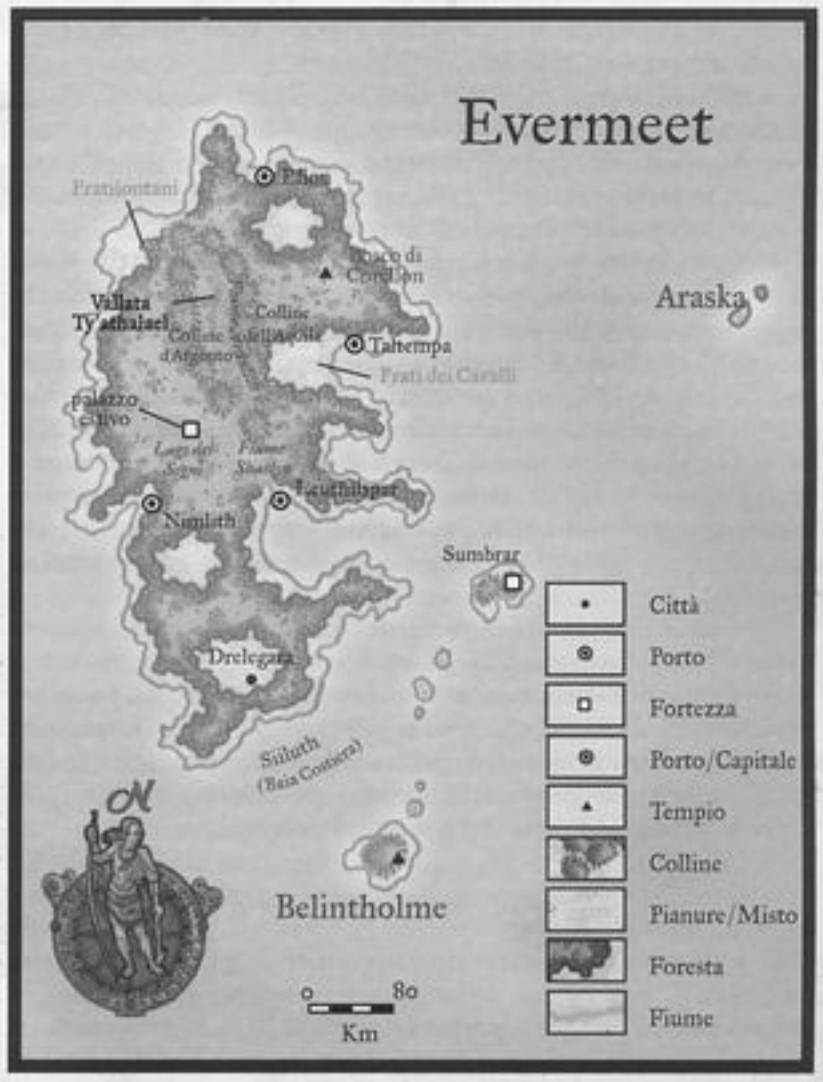
Fiume Ardulith: Pochi umani si spingono fino all'entroterra di Evermeet, tanto meno navigano in barca dalle sorgenti del Fiume Ardulith, in cima alle Colline d'Argento, scendendo più in basso, dove il fiume si unisce al Fiume Shaelyn per sfociare in mare nei pressi del palazzo della regina a Leuthilspar.

I Pratilontani e i Campi dei Cavalli: Le due radure più vaste di Evermeet sono rappresentative delle dozzine più piccole nascoste in mezzo agli alberi. I centauri corrono liberi in mezzo all'erba alta, assieme ai cavalli lunari, i cavalli intelligenti nativi dell'isola che servono e vengono serviti dagli elfi.

Luoghi importanti

Evermeet trabocca di meraviglie. Nessuna terra umana regge il confronto con la sua integrazione di bellezze naturali e splendore soprannaturale. Gli elfi intonano meravigliose canzoni che descrivono e lodano le meraviglie sempre nuove dell'isola. I pochi umani ammessi sulle rive di Evermeet di solito riescono solo a vedere la città reale della Regina Amlaruil.

Bosco di Corellon: Il grande tempio della divinità principale del pantheon elfico si trova nella foresta a nord dell'isola. Sarebbe più giusto dire che la parte nord dell'isola è il grande tempio di Corellon, dal momento che è impossibile capire dove la foresta "normale" finisce e dove lo spazio sacro alla divinità ha inizio. Il Bosco di Corellon è il cuore della vita elfica più di qualsiasi altro posto a Toril.



Leuthilspar (Metropoli, 50.269): La capitale di Evermeet è un radioso esempio dell'architettura organica degli elfi, che riesce a far crescere gli edifici, invece che costruirli. Anche il più burbero minatore nanico rimarrebbe senza fiato vedendo il palazzo della Regina Amlaruil per la prima volta. Cristalli alti quanto alberi secolari disseminati di corridoi a spirale e sale dai pavimenti di cristallo. Alberi cresciuti fino a formare cittadelle, collegate tronco per tronco da rami incavati. Arcate gigantesche e campi magici scintillanti sostengono palazzi aerei che sembrano troppo fragili per esistere perfino in sogno. Guerrieri perennemente vigili e maghi in armature di vetro scintillante sorvegliano la tranquillità della città.

Sumbrar: Sumbrar, una piccola isola ottanta chilometri ad est, funge da quartier generale militare e navale per Evermeet. L'isola è formata da una serie di fortezze magiche interconnesse. Un migliaio di maghi-guerrieri si tengono pronti assieme alle loro cavalcature, pegasi e aquile. Una flotta di navi viene tenuta sempre pronta a partire, tramite magia, nascosta al sicuro in caverne sottomarine. Nelle profondità dell'isola, gli ultimi dodici draghi di Evermeet dormono tranquilli assieme ai loro cavalieri, in attesa di una minaccia che richieda l'intervento della loro potenza. Le navi non invitate vengono seccamente avvertite di allontanarsi; se questo non funziona, vengono distrutte.

Storia regionale

La storia generale degli elfi di Faerûn viene descritta altrove in questo volume, in modo particolare nella descrizione di Cormanthor (vedi "Le Valli"). Evermeet venne fondata dagli elfi del sole migliaia di anni fa. Nel corso dell'ultimo secolo gli elfi di Cormanthor e di alcuni altri reami hanno deciso di ritirarsi presso questa terra idilliaca, lontani dagli imperi umani in continua espansione e dalle orde di umanoidi senza pietà che avevano distrutto così tanti reami elfici nel continente di Faerûn.

Tuttavia, ora la Ritirata Elfica è giunta al termine. Tutti coloro che erano disposti ad abbandonare le loro terre di Faerûn l'hanno fatto, e nessun altro elfo giunge più a Evermeet con l'intento di dimenticarsi del mondo. Anche se la Regina Amlaruil governa in modo giusto e gentile, molti elfi, alcuni dei quali sono rimasti ad

Evermeet per secoli, non trovano più soddisfazione nel loro isolamento dal resto del mondo.

A differenza degli elfi fedeli alla Corte Elfica, sia gli elfi selvaggi che i drow sono rimasti sul continente. Invece di essere sopraffatti dagli umani, entrambe le razze hanno prosperato negli anni recenti, in parte grazie anche alle opportunità che la migrazione degli altri elfi verso Evermeet ha offerto loro.

Nessuno, tanto meno la Corte Elfica, ha proclamato la fine della Ritirata o ha affermato il desiderio di tornare. Ma ogni anno che passa, sempre più elfi decidono di tornare a Faerûn. Alcuni tornano con l'intenzione di stabilirvisi definitivamente o di combattere per liberare le loro terre ancestrali dai drow o dagli altri intrusi. Altri vengono solo con l'intenzione di viaggiare per un po' nelle terre che più amano, usando *portali* segreti per andare e venire a loro piacimento. Infine, la Regina Amlaruil ha inviato in segreto alcuni agenti ed esploratori per riaprire i rapporti diplomatici con gli altri regni amici. Evermeet non è più isolata dagli eventi di Faerûn.

Evermeet non è sicura come le sue "inattaccabili" difese magiche lascerebbero presupporre. Negli anni recenti, alcuni drow hanno osato attaccare Leuthilspar usando alcuni *portali* magici, come per ricordare ad Amlaruil che nessun rifugio è perfetto. Quarantatre anni fa, poco più di un istante per un elfo, Re Zaor consorte di Amlaruil, è stato assassinato nel cuore del suo palazzo, circondato da tutta la potenza e lo splendore del suo stesso regno.

Trame ed eventi

Una terra serena costantemente sorvegliata da potenti forze offre ben poco di interessante all'avventuriero tipico... ma *arrivare* ad Evermeet è un viaggio di proporzioni epiche. Una compagnia di avventurieri potrebbe ricevere l'incarico da un lord o da un gran sacerdote di trasportare reperti, doni, una richiesta d'aiuto o un avvertimento fino al reame di Amlaruil. Cercare dei *portali* non protetti o attraversare il Mare Senza Tracce sarebbe davvero una grande avventura, che richiederebbe agli eroi anche il compito di eludere quelle forze nemiche ansiose di seguirli fino ad Evermeet con l'intento di scoprire una via che conduca alla patria degli elfi, e infine di ottenere dai difensori dell'isola il permesso a procedere.

Isole Moonshae

Capitale: Caer Callidyrr
Popolazione: 680.400 (umani 89%, halfling 4%, elfi 3%, nani 2%, mezzelfi 1%)
Governo: Monarchia
Religioni: Chauntea (nel suo aspetto di Madre Terra) tra i Ffolk, Tempus tra i Nordici.
Importazioni: Carbone, cavalli, minerali, oggetti magici minori, pergamena, seta
Esportazioni: Armi, armature, legname
Allineamento: NB, N, NM

Le Isole Moonshae, un gruppo di fredde isole rocciose avvolte nella nebbia, ricoperte di fitte foreste popolate da numerosi animali, e disseminate di paludi e di aspre montagne, sono abitate da due popolazioni. La parte settentrionale delle isole è abitata dagli esploratori marini chiamati i Nordici, discendenti dai predoni di Ruathym. Una razza di umani dai capelli neri e dalla pelle scura conosciuta come i Ffolk, insediata nell'isola da assai più tempo, controlla le isole della zona meridionale. I Ffolk sono distribuiti in una dozzina di piccoli regni, tutti comandati da una Somma Regina.

Negli anni passati, i Nordici e i Ffolk trascorrevano gran parte del loro tempo a massacrarsi gli uni con gli altri, specialmente a causa dell'abitudine dei Nordici di condurre razzie sanguinarie a sud. L'ascesa del Sommo Re Tristan Kendrick ha unificato i due popoli delle Moonshae. La figlia di Tristan, la Somma Regina Alicia, ha mantenuto questa unità, anche se qualche piccola guerra tra i signori locali scoppia ancora. Rispetto alle nazioni sul continente di Faerûn, le Moonshae hanno conosciuto vari decenni di relativa tranquillità.

Vita e società

Tutti gli abitanti delle Moonshae sono stati plasmati dalla terra aspra e selvaggia e dal tempo inclemente. I Ffolk adorano la terra (e la divinità che *è* la terra), ben consapevoli del potere divino che scorre nei corsi d'acqua, negli stagni segreti e nelle foreste nebbiose delle isole. I Ffolk adorano la loro terra con una fedeltà e una passione tale che gli altri umani difficilmente comprendono.

I Nordici sono meno toccati dal paesaggio. I loro cuori appartengono al mare, e tendono ad essere turbolenti e socievoli, se paragonati ai loro vicini. I rapporti tra i due popoli sono spesso tesi, anche se ora sono assai migliorati rispetto al passato.

I Ffolk non accolgono spesso gli stranieri. Per i contadini, gli stranieri significano guai: ladri e briganti che mettono in pericolo le proprietà, il bestiame e i raccolti di famiglia. Per i signori locali e i guerrieri, gli stranieri sono dei rivali. Se rispettano le leggi locali vengono tollerati, ma tenuti d'occhio. Non si può mai dire che guai possa provocare uno straniero impazzito armato di spada. Le notizie dalla Costa della Spada giungono in fretta fino alle Moonshae, quindi le gesta precedenti e la reputazione dei nuovi arrivati influiscono molto sul loro benvenuto. Gli eroi possono essere pienamente accettati dai Ffolk come fratelli. I Nordici hanno una lunga tradizione di viaggi e commerci via mare, e quindi sono semplicemente curiosi riguardo a eventuali visitatori provenienti dal resto di Faerûn.

I mari del Faerûn

Tre grandi mari, il Mare delle Spade, il Mare Senza Tracce e il Grande Mare limitano i confini occidentali e meridionali del Faerûn. Un quarto, il Mare Scintillante, separa la penisola di Chult dalle rive del Calimshan e dal Lago dei Vapori. I marinai del Faerûn esplorano tutti e quattro i mari, ma solo i più audaci ed esperti si lasciano le acque costiere alle spalle e avanzano verso il mare aperto.

Il Grande Mare: A sud del Chult si estende il Grande Mare. Da qualche parte oltre l'orizzonte oceanico, il Grande Mare e il Mare Senza Tracce diventano tutt'uno; difficile dire dove finisce l'uno e dove comincia l'altro. Il Grande Mare è una distesa d'acqua a forma di cuneo lungo circa tremiladuecento chilometri e altrettanto largo alla sua base occidentale, e si restringe procedendo verso est, dove si incontrano Faerûn e Zakhara. I pirati di Zakhara infestano le sue rive orientali.

Il Mare delle Spade: Tra la Costa della Spada e le Isole Moonshae si estende il Mare delle Spade, un golfo freddo e tempestoso vasto centosessanta chilometri e lungo oltre milleseicento, che va dalle Isole Nelanther a sud fino a Waterdeep a nord. Sono pochi i porti che interrompono le scogliere della Costa della Spada a nord dell'Amn o le coste frastagliate delle Moonshae, e i pirati di Nelanther sono una minaccia per tutti coloro che cercano di oltrepassare il Canale di Asavir e la Corrente per raggiungere i mari meridionali del Faerûn e i ricchi porti di laggiù.

Il Mare Scintillante: Tra Chult e Calimshan si estende un tratto di mare lungo più di milleseicento chilometri e largo più di centosessanta. Di tutti i mari qui descritti, il Mare Scintillante è quello con il maggior traffico commerciale e mercantile, quasi comparabile al Mare delle Stelle Cadute nel centro del Faerûn.

Il Mare Senza Tracce: L'oceano occidentale si estende dalla costa occidentale di Faerûn fino al lontano continente di Maztica, che si trova a quasi cinquemila chilometri a sudovest dell'Amn. Questa enorme distesa d'acqua è stata a malapena esplorata dai marinai più coraggiosi del Faerûn. Anche gli elfi di Evermeet, i più grandi navigatori e costruttori navali del Toril, possono solo immaginare le meraviglie e i terrori che le regioni più remote del Mare Senza Tracce potrebbero ospitare.

Gli stranieri trovano spesso impiego come combattenti a pagamento al servizio di lord rivali impegnati nelle loro faide, o come guardie a bordo di vascelli delle Moonshae che vanno e vengono dai porti della Costa della Spada. Le Isole Nelanther sono troppo vicine per poter stare tranquilli, e i pirati si fanno più temerari ad ogni anno che passa. In ogni taverna portuale delle Moonshae si possono sentire decine di storie pittoresche sulle fughe più spericolate dagli attacchi dei pirati.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le Moonshae sono composte da una manciata di isole principali e da centinaia di isole più piccole. Tra quelle degne di nota vanno ricordate le seguenti:

Alaron: Governata dalla città di Caer Callidyrr, l'isola di Alaron è il regno più potente delle Moonshae. Le aspre Montagne Alte a nord di Caer Callidyrr separano le tradizionali pianure in cui vivono i Ffolk del sud dalle terre dei Nordici. I matrimoni misti tra i due popoli stanno lentamente eliminando le differenze tra le diverse usanze delle due popolazioni.

Gwynneth: La più grande delle isole meridionali è colonizzata al nord dai Nordici dell'Isola di Oman e al sud (dove è sorta la città di Caer Corwell) dai Ffolk. I pirati di Nelanther sono sbarcati più volte sulla costa sud dell'isola, ma nessuna grossa razzia è ancora avvenuta.

Moray: La più occidentale delle Isole Moonshae è anche la più selvaggia delle isole meridionali. Dopo la pace tra i Nordici e i Ffolk, i Nordici si sono impegnati a condurre le loro razzie contro i mostri delle Montagne del Teschio dell'Orco che infestano le regioni montuose dell'isola. Di conseguenza, ora Moray è un luogo più sicuro in cui vivere e sta attirando sia coloni Nordici che Ffolk.

Ruathym: Quest'isola aspra e spoglia non fa proprio parte delle Moonshae, in quanto sorge ad oltre trecentoventi chilometri a nord dell'arcipelago. Ruathym è la terra d'origine dei Nordici, i barbari che hanno colonizzato le Moonshae settentrionali e Luskan. Villaggi e tenute sparse popolano i fiordi e i golfi dell'isola. Il più grande insediamento è la città di Ruathym, che conta cinquemila abitanti. I Nordici di quaggiù covano un'avversità di lunga data verso la gente di Luskan, sulla Costa della Spada.

LUOGHI IMPORTANTI

Molte delle Isole Moonshae contano almeno uno o due piccoli villaggi. Le isole principali ospitano ciascuna dozzine di insediamenti, spesso separati da ampie zone di terra selvaggia e aspra. I grandi paesi sono rari.

Caer Callidyrr (Grande città, 21.486): Caer Callidyrr è un lascito di una civiltà precedente, un grosso castello costruito sull'isola di Alaron che domina sul porto sottostante. La famiglia Kendrick ora governa sul regno che porta lo stesso nome, in aggiunta alle sue antiche proprietà sull'isola di Gwynneth. I maghi e gli stregoni al servizio della Somma Regina vivono nel castello di Callidyrr, invece di recarsi a sud fino a Caer Corwell.

A differenza del resto delle Moonshae, Caer Callidyrr è abituata alla presenza di visitatori e mercanti provenienti da altre parti di Toril.

Caer Corwell (Piccola città, 11.459): La regione natia della famiglia Kendrick, che occupa la metà meridionale dell'isola di Gwynneth, è la prima terra colonizzata dai Ffolk. Le sue rive rocciose e le sue alte brughiere la rendono un posto ideale per gli individualisti più testardi che preferiscono gli spazi aperti alla vicinanza con gli altri, o per quei druidi che cercano di adorare la natura nelle sue forme più selvagge.

Fortezza di Ferro (Piccola città, 5.730): La più grande fortezza dei Nordici si affaccia sulle rive settentrionali dell'Isola di Oman. La Fortezza di Ferro era un tempo il regno dei Nordici più temuto e violento. È ancora un reame guerrafondaio, ma ora l'aggressività degli abitanti si riversa sugli altri regni dei Nordici, specialmente sull'isola di Ruathym.

Vallata di Myrloch: Questa regione sacra alla Madre Terra, occupa la parte centrale dell'isola di Gwynneth a nord del Myrloch, il lago centrale dell'isola. A differenza della Chauntea conosciuta nel resto di Faerûn, la Madre Terra delle Moonshae preferisce le terre selvagge e incolte alle fattorie curate e ordinate. Solo i druidi e gli elfi camminano senza paura in questa regione. Gli abitanti principali della terra sono centauri, pixie, spiritelli e gli elfi delle Moonshae, noti col nome di Llewyrr. Sono pochi i Llewyrr che si sono uniti alla Ritirata verso Evermeet, non avendo niente a che fare con la Corte Elfica e preferendo vivere nella Vallata di Myrloch. Anche se la Vallata è sacra per i Ffolk, i Nordici la temono e la considerano un posto magico e pericoloso.

STORIA REGIONALE

Per secoli la storia delle Moonshae è stata un continuo ripetersi di lotte tra gli invasori Nordici e i Ffolk. Poco dopo il 1300 CV, i conflitti delle isole acquisirono un significato ben più grande. Le divinità malvagie Bhaal, Talos e Malar tentarono di impadronirsi delle Moonshae e di strapparle alla Madre Terra.

Le divinità malvagie vennero sconfitte in gran parte grazie all'eroismo della famiglia Kendrick e dei loro amici e amanti. I Kendrick diventarono una nuova dinastia di Sommi Re e Regine, estesero il dominio del Sommo Trono sul resto delle isole e convinsero i Nordici a giurare loro fedeltà assieme ai Ffolk.

Gli ultimi tre decenni sotto il regno della Somma Regina Alicia Kendrick (Grr6/Drd7 della Madre Terra umana NB) e il suo consorte, il Sommo Re Keane (Mag18 umano NB) sono stati decenni di pace. Alicia e Keane hanno cresciuto degli eredi capaci e sembrano aver fondato una prosperosa dinastia. A questo punto l'unico problema significativo delle isole è il conflitto crescente con i pirati delle Isole Nelanther, che si sono spinti a nord in cerca di rifugi migliori. I Nordici si sono rivelati degli eccellenti alleati nella lotta contro i pirati di Nelanther, ma gli avventurieri del continente a volte vengono ingaggiati per combattere i letali maghi dei pirati.

TRAME ED EVENTI

Anche se gran parte delle vaste foreste delle Moonshae è poco visitata, ogni metro di terra è già reclamato da qualcuno. Gli stranieri devono ottenere il permesso dai druidi locali prima di abbattere alberi, altrimenti verranno attaccati. I nani hanno già occupato i posti migliori sulle montagne con le loro fortezze, e i giganti e gli altri mostri rendono poco sicuri i recessi più remoti delle montagne. Tuttavia, le Moonshae dispongono di molte zone selvagge dove i più forti possono costruirsi un rifugio. Gli avventurieri più impazienti dovranno tuttavia ricordare che fondare un reame è un compito che può durare tutta una vita, e non è mai un compito sicuro o semplice.

Il lupo perde il pelo: Gli eroi vengono ingaggiati per accompagnare un convoglio mercantile destinato ad Amn che è troppo carico per poter viaggiare a piena velocità. Ci si aspetta un attacco dai pirati di Nelanther, e agli eroi vengono dati oggetti magici a uso singolo per aiutarli a distruggere gli aggressori, dal momento che il vero scopo del viaggio è attirare allo scoperto i pirati e poi annientarli.

I veri predatori interessati al convoglio sono i Nordici, resi più pericolosi dei pirati di Nelanther dalle loro frenesie di guerra ispirate da Tempus e dalle loro navi veloci. Nonostante la pace tra i Nordici e i Ffolk, alcuni ancora aggrediscono i loro vicini delle Moonshae a piacimento. Peggio ancora, i Nordici catturati o uccisi in battaglia portano su di loro i colori di Fortezza di Ferro. Si cerca di far ricadere la colpa dell'attacco su Fortezza di Ferro? O, se la città è davvero responsabile, una richiesta presso la Somma Regina di fare giustizia sugli incontrollabili Nordici dell'Isola di Oman non rischia di spingerli alla ribellione e di riaccendere i vecchi conflitti?

Isole Nelanther

Capitale: Nessuna
Popolazione: 2.822 (orchi 30%, umani 20%, mezzorchi 15%, lucertoloidi 15%, ogre 10%, umanoidi 9%)
Governo: Anarchia armata
Religioni: Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlee
Importazioni: Tutto ciò che i nativi riescono a rubare, saccheggiare o recuperare
Esportazioni: Merci rubate o recuperate di ogni tipo, schiavi
Allineamento: NM, CM, CN

Le Isole Nelanther sono un arcipelago di circa un migliaio di isole disseminate dall'Amn nel Mare Senza Tracce. Più della metà delle isole è priva di acqua e sono buone solo a far arenare le navi che non le vedono in tempo. Le centinaia di isole che sono dotate di acqua bevibile e che sono in grado di ospitare la vita sono contese tra le varie bande di pirati che assaltano le spedizioni dell'Amn, del Calimshan, della Costa della Spada e delle Isole Moonshae.

Al di là della loro dipendenza dalla violenza e dal furto, le Nelanther hanno sorprendentemente assai poco in comune con le Isole dei Pirati della Costa del Drago. I pirati di laggiù sono prevalentemente umani, mentre i pirati di Nelanther sono non umani come orchi, lucertoloidi, ogre e minotauri. Le varie razze e le varie fazioni dei pirati di Nelanther si fanno guerra tra loro almeno con la stessa frequenza con cui danno battaglia agli stranieri.

Vita e società

I predatori delle Isole Nelanther vivono dei venti che gonfiano le loro vele sul Mare delle Spade e muoiono per le onde che li trascinano nelle profondità di Umberlee. A differenza degli spadaccini delle Isole dei Pirati, che a volte osservano una qualche strana forma di cavalleria, i pirati di Nelanther torturano le loro vittime e le abbandonano ad una morte orrenda. I pirati di quaggiù nascono negli ambienti violenti della società, e spesso ne escono solo morendo, a volte anche molto giovani. Quasi tutti gli adulti in grado di combattere servono a bordo delle navi, mentre i deboli, i menomati e i bambini sopravvissuti vengono lasciati a riva per effettuare riparazioni o saccheggiare i relitti abbandonati.

Caratteristiche geografiche principali

Al di là del mare stesso e delle numerose isole rocciose dell'arcipelago di Nelanther, non esistono caratteristiche degne di nota. Nessuna isola è abbastanza grande o abbastanza popolata da meritare una nota a parte.

Luoghi importanti

Invece di erigere insediamenti permanenti, i pirati delle Isole Nelanther vivono sulle loro navi o in capanne che possono essere abbandonate in un batter d'occhio. Le uniche strutture permanenti della zona sono state costruite molto tempo prima dell'arrivo dei pirati.

Le Torri del Mare: Alcune torri costruite in pietra svettano dalle cime di alcune isole e a volte emergono direttamente dall'acqua del mare. Le torri marine di Irphong e Nemessor sono ciò che resta di una o più civiltà precedenti. Molte sono sigillate magicamente e protette dagli intrusi e dai normali banditi (inclusi i predoni di Nelanther che hanno provato ad entrarvi). Altre sono diventate il rifugio di mostri come ogre magi o gargoyle adoratori di Bane. In ogni caso, le Torri del Mare hanno una brutta fama tra i pirati di Nelanther, che le evitano con il terrore della superstizione.

Uno gnomo di Lantan

Le Torri del Mare, tuttavia, hanno un'altra storia. I mobili, le pergamene e i libri scoperti nelle torri diroccate indicano che c'è stato un tempo in cui le Isole Nelanther erano abitate da altri che non fossero tiranni crudeli e bucanieri spietati. Gran parte della storia di questa civiltà scomparsa si è persa nelle onde.

Trame ed eventi

Le avventure nelle Isole Nelanther finiscono sempre per coinvolgere i pirati. I ricchi mercanti dell'Amn e della Costa della Spada spesso commissionano spedizioni punitive per rintracciare e distruggere le bande di pirati particolarmente abili o crudeli. Gli eroi di queste terre si fanno le ossa dando la caccia ai corsari delle Nelanther.

Cella con vista: Un *portale* a senso unico usato per scappare dalla fortezza di un malvagio conduce gli eroi alla cima di una delle Torri del Mare. Mentre gli eroi cercano un modo per andarsene dall'isola, le navi pirata che "sorvegliano" l'isola per conto del malvagio salpano, per trasportare il loro alleato fino a un'isola che contiene altri *portali*. Se i PG decidono di rintanarsi nell'isola piuttosto che affrontare i pirati, impareranno presto i rischi di vivere in una torre ancora attiva senza gli incantesimi e le parole d'ordine adeguate che impediscono alle difese della torre di attivarsi.

Lantan

La gente racconta spesso leggende su Lantan "dove adorano Gond e disprezzano la magia". Sono in realtà pochi quelli che ne sanno di più; per tutti Lantan è un posto strano e pericoloso dove apparecchi a ingranaggi e macchine infernali operano grandi meraviglie e orrori indicibili su ordine dei loro costruttori. Le magie normali impallidiscono al confronto.

Gli umani dell'isola di Lantan studiano per trovare soluzioni tecnologiche ai problemi che gli altri cittadini del Faerûn risolvono con la magia. La fede verso Gond è diffusa in tutto il tranquillo reame dell'isola, e i suoi abitanti costruiscono oggetti e sperimentano incessantemente. Gli inventori Lantanesi creano sempre nuove "piccole meraviglie" per accrescere la gloria di Gond, e a volte vendono o scambiano questi strumenti in cambio di vetro, carbone o altri strani ingredienti richiesti dai loro clienti.

Alcuni strumenti Lantanesi popolari sul continente di Faerûn comprendono le sospensioni e le ruote a sezioni riparabili per carri; lampade ad olio autoricaricanti che non si spengono mai fin tanto che sono collegate a una fiasca piena d'olio; vari sistemi d'allarme attivati a raggio di luce o tramite filo; cardini, strumenti segnatempo ad ingranaggio, fermagli, serrature e lucchetti con caratteristiche speciali (come "spilli appuntiti" avvelenati per scoraggiare i ladri, cavità nascoste per le chiavi, meccanismi che fanno risuonare un campanello per annunciare l'apertura di una porta e così via). I Lantanesi hanno inventato anche eliche, armi "assemblabili" e rampini che possono essere smontati e nascosti sotto i vestiti, e numerosi strumenti e aghi per usi di sartoria o chirurgici.

Storia regionale

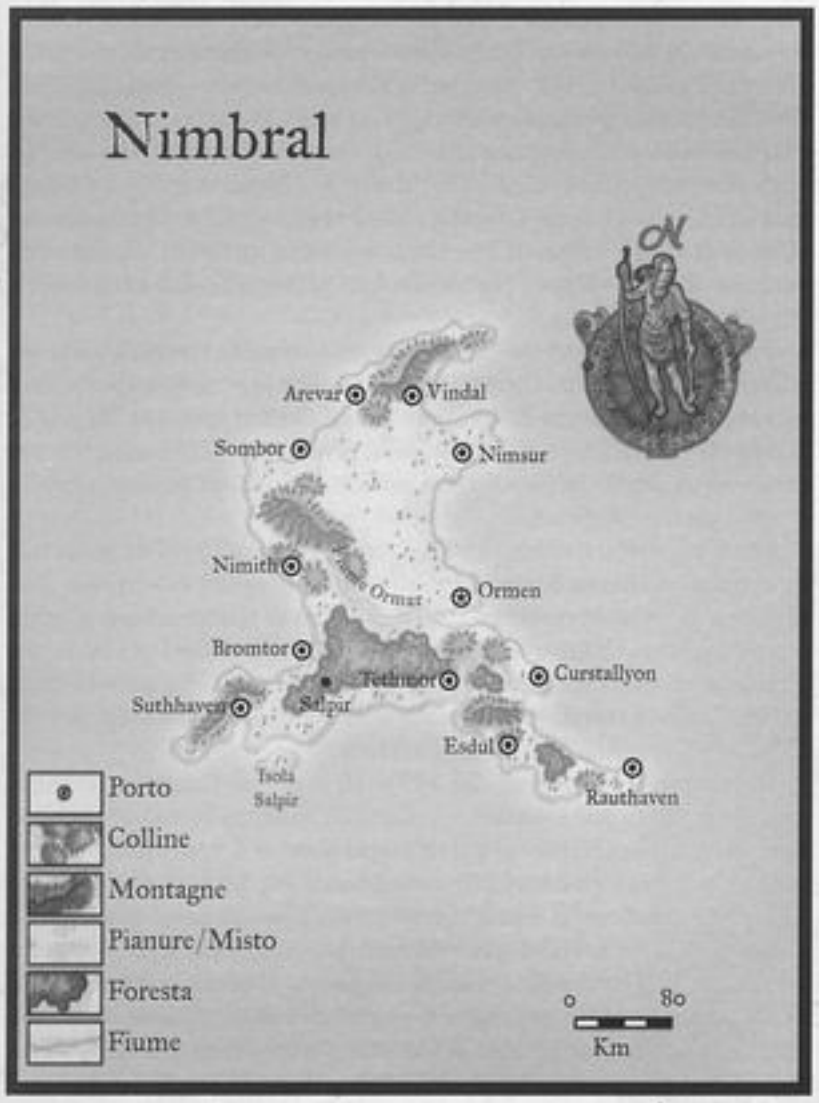
La penisola di Velen del Tethyr e l'arcipelago di Nelanther hanno sempre separato i mari meridionali del Faerûn da quelli settentrionali. Con l'ascesa dei poteri mercantili delle acque settentrionali (l'Amn, Waterdeep e le città del Nord), il traffico attraverso le Isole Nelanther si è intensificato fino a diventare un flusso commerciale costante. Questa attività, ovviamente, ha attirato i pirati come gli avvoltoi su un campo di battaglia. Per secoli, ormai, le Isole Nelanther sono rimaste esattamente come sono oggi.

Nimbral

Il Porto Marino di Nimbral è una terra favoleggiata e raramente visitata che sorge al largo della costa occidentale del Faerûn, a sudovest di Lantan. È un piccolo reame di foreste, boschi e praterie. Piccole fattorie e castelli da favola con alte torri costellano la campagna. Le piccole città costiere fungono da porti per i pescatori e per i rari visitatori. Molti credono che questa terra sia solo una leggenda.

La gente ritrosa di Nimbral ha la reputazione, ben meritata, di essere assai esperta nell'uso della magia. Un'enclave di arcimaghi

Illustrazione di Wayne Reynolds



dotti, introversi ed estremamente potenti chiamati i Signori di Nimbral, governano sull'isola. I signori badano ai propri affari e dividono il loro tempo tra gli impegni di governo e la ricerca magica. Si ritiene che esistano più di due dozzine di questi arcimaghi, e almeno una dozzina di apprendisti, che forma assieme a loro una famiglia stretta e fedele. Proteggono i loro segreti gelosamente, in quanto temono attacchi da parte dei Maghi Rossi, della Confraternita Arcana, del Culto del Drago e della Runa Contorta.

Nimbral è nota per essere anche la terra della Caccia Volante. Cavalieri volanti in sella a pegasi e in armature di vetro pattugliano i cieli e le acque dell'isola, impegnati a tenere i mostri e i pirati lontani dalle rive di Nimbral. Questi cavalieri perseguono gli ideali più alti di cavalleria romantica, anche se molti (principalmente gli schiavisti del Calimshan) li additano come predoni e banditi.

sembia

Capitale: Ordulin
Popolazione: 2.462.400 (umani 96%, halfling 3%)
Governo: Plutocrazia (consiglio di mercanti presieduto da un Gran Maestro eletto)
Religioni: Azuth, Deneir, Lathander, Loviatar, Mystra, Shar, Sune, Tymora, Waukeen
Importazioni: Qualunque cosa possa essere rivenduta a qualcun altro
Esportazioni: Qualunque cosa acquistata da altri paesi; armi, bestiame, ceramica, cibo, libri, salsicce spezziate, seta, vino
Allineamento: LN, NB, LM

La Sembia è una terra di esperti mercanti che sanno come manovrare il potere e di giovani commercianti che complottano per ottenere una parte di quel potere. I Sembiani sono maestri nell'arte del commercio, vale a dire l'abilità di trarre ogni vantaggio possibile attraverso la contrattazione invece che tramite falsità dirette o truffe. Anche se la Sembia non controlla una fetta del commercio del Faerûn grande quanto quella dell'Amn, il commercio controlla la Sembia molto più di quanto non accada nell'Amn.

A differenza dei tagliagole senza legge delle città del Mare della Luna e delle Isole dei Pirati, i Sembiani in genere rispettano tutte le leggi relative ai contratti, ai debiti e ai pagamenti di interesse. Anzi, molto spesso i Sembiani le osservano fin troppo bene, sfruttando clausole che gli altri non potevano nemmeno immaginare.

La Sembia si vede come una nazione giovane, aggressiva ed espansionista. Ha già inglobato una della Valli, la vecchia Moondale, e l'ha trasformata in una nuova capitale adatta ad ospitare i grandi poteri della nazione: la città di Ordulin. Ma le alte sfere della Sembia sono troppo occupate a cercare di ottenere la supremazia gli uni sugli altri per potersi riunire sotto un'unica strategia o un unico signore della guerra.

La Sembia fa uso della sua posizione sulle rive nordoccidentali del Mare delle Stelle Cadute per smistare tutte le merci in transito tra il nord e il sud di Faerûn. Anche gli Zhent del Mare della Luna commerciano con gli altri paesi, ma i Sembiani non li considerano dei veri concorrenti, in quanto gran parte del commercio Zhent transita a sua volta per i porti della Sembia in un modo o nell'altro, e specialmente attraverso Ordulin. I Sembiani considerano gli Zhent una minaccia nel campo della magia, ma la loro preoccupazione principale ora è il commercio magico avviato dai Maghi Rossi di Thay. Il Consiglio della Sembia non ha alcun interesse a vedere Thay farsi strada tra i mercati Sembiani offrendo oggetti magici contro i quali i Sembiani non possono competere.

VITA E SOCIETÀ

La Sembia è una terra di ricchezze, spinta dal desiderio ossessivo di impadronirsi di altre ricchezze. È più energica e pratica dell'Amn, che tende ad ostentare le sue proprietà, ed è una nazione popolata da consorzi e società segrete, culti e altre congregazioni pericolose riservate ai ricchi annoiati o alla gente disperata. Fintanto che la gente di Faerûn avrà in tasca alcune monete che potrebbero finire nelle tasche o nei forzieri della Sembia, la gente della Sembia non sarà mai soddisfatta.

Molti Sembiani passano la loro vita ad accumulare denaro, a fare affari e a divertirsi in modi che permettano loro di ostentare le ricchezze possedute (principalmente facendo mostra di oggetti appartenenti alle nuove mode e organizzando festini), spettegolando su tutto il resto del Faerûn e sui loro vicini in particolare.

Il campanilismo è tipico dello stile di vita Sembiano, e tutti i cittadini guardano dall'alto in basso gli abitanti delle altre città. Il denaro vecchio incute rispetto, in quanto simboleggia i contatti posseduti da chi lo detiene, e tra le sedicenti famiglie nobili della Sembia, tutti i tipi di corruzione e di incompetenza sono concessi, fintanto che certe leggi non vengono infrante (stringere accordi con i pirati, ad esempio, viene punito con pesanti sanzioni e con il disprezzo pubblico).

Tutte le guardie cittadine Sembiane, eccetto quelle dichiaratamente avide, vengono pagate sufficientemente bene da non poter essere corrotte. Le guardie vengono addestrate nell'uso delle armi, a fare uso di sporchi trucchi, ad essere cortesi e a intuire i molteplici intrighi intessuti attorno a loro. Ne risulta che raramente devono ricorrere alla violenza e che vengono universalmente rispettate.

Le estati della Sembia sono assai calde, le sue primavere e i suoi autunni piovosi e gli inverni sono freddi e secchi, quando i suoi porti gelano per mesi. I nobili Sembiani possiedono vaste fattorie e ampie tenute di caccia boschive, dotate di stalle e alloggi di lusso nelle zone di campagna nordoccidentali del paese.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

La Sembia è una ricca terra agricola popolata da piccole fattorie al centro e al nord, mentre al sud prevalgono le grandi tenute agricole e i frutteti. Le colline sono ricoperte di vigneti, i frutteti sono delimitati da siepi e le fattorie occupano tutte le terre di pianura. Le zone settentrionali e occidentali sono riservate al bestiame. Paragonati ai contadini delle altre nazioni, che spesso si trovano in svantaggio quando devono vendere i loro prodotti al mercato, i contadini Sembiani vanno orgogliosi del fatto di saper condurre bene i loro affari e di vendere la merce ai prezzi più alti possibili.

A sudovest, verso il Cormyr, le famiglie dei mercanti acquistano grandi appezzamenti di terra dove condurre vite agiate e oziose. La sedicente nobiltà della Sembia mantiene un esercito privato, osserva l'andamento dei vigneti e dei frutteti, va a caccia e persegue passioni personali segrete o proibite, che vanno dalla coltivazione dei fun-

ghi al possesso di schiavi. Ufficialmente gli schiavi sono illegali nella Sembia, ma all'interno delle proprie tenute sono i nobili stessi a decidere cosa è legale e cosa non lo è. Le grandi famiglie che hanno mantenuto le loro ricchezze nell'arco di varie generazioni hanno preso a designarsi come duchi o principi, e sono pochi quelli che scelgono di obiettare.

LUOGHI IMPORTANTI

Ovunque le navi possano attraccare con sicurezza, le ricche città della costa meridionale ospitano centinaia di migliaia di Sembiani freneticamente impegnati a lavorare. Quando uno straniero pensa alla Sembia, di solito sono le grandi città del sud quelle che vengono in mente, invece delle fattorie collinari che occupano il centro del paese. Ognuna delle quattro grandi città meridionali, Saerloon, Selgaunt, Urmlaspyr e Yhaunn, è "governata" da un principe mercante che funge da rappresentante del vero potere cittadino, il consiglio dei mercanti.

Daerlun (Metropoli, 52.477): Di tutte le città Sembiane, Daerlun è quella che gode delle relazioni più dirette con il Cormyr. Secoli di matrimoni misti e di ravvicinati contatti commerciali con il Cormyr hanno conferito ai cittadini di Daerlun un misto dell'acume per gli affari Sembiano e del calore e della cortesia Cormyreana. Quei mercanti Cormyreani che sono disgustati dal dover trattare con gli altri Sembiani si trovano a loro agio a Daerlun, un vantaggio che i mercanti di Daerlun sono rapidi a sfruttare.

Ordulin (Metropoli, 36.330): La capitale della Sembia, che sorge all'incrocio di due importanti strade, si trova in una zona della Sembia in cui la politica è quasi importante quanto l'economia. Ordulin funge da raccordo attraverso il quale tutte le altre regioni del paese interagiscono. Ordulin è una città nuova, progettata con l'intento di simboleggiare la potenza della Sembia e di cancellare il ricordo del fatto che un tempo la città si chiamava Moondale.

I quartieri della città sono disposti a raggiera, con un nucleo centrale composto da tre grandi palazzi e delle lunghe strade che partono dal centro come raggi di sole. Al centro sorge la Grande Sala del Consiglio della Sembia (la voce della classe mercantile e il vero potere che governa la Sembia, almeno fino ad ora), la Torre delle Guardie e il Cancello Custodito, la zecca e la tesoreria di stato della Sembia.

Saerloon (Metropoli, 54.496): La slanciata architettura gotica di Saerloon, carica di mille decorazioni e di gargoyle, è un lascito dei coloni del Chondath che scelsero Saerloon come luogo per la fondazione della nuova città. I cittadini di Saerloon conducono una frenetica attività mercantile, movimentata dai furti e dagli intrighi. A differenza di città ben vigilate come Daerlun, Saerloon è un terreno ottimale per i complotti delle gilde di ladri come i Coltelli della Notte, gli schiavisti della Maschera Senza Occhi, del Culto del Drago, dei Maghi Rossi di Thay e perfino dei monaci della Luna Oscura di Shar.

Selgaunt (Metropoli, 56.514): Selgaunt è la più ricca e la più snob delle città Sembiane. Il suo reggente ufficiale è un sindaco mercante la cui carica viene trasmessa ereditariamente, chiamato Hulorn. I mercanti che governano Selgaunt all'atto pratico si dilettano fin troppo nel tessere intrighi e giochi di potere, come per dimostrare che possono permetterselo. Grazie all'attuale Hulorn, un individuo sfuggente chiamato Andeth Ilchammar (Ari4/Mag3 umano N) e al Vecchio Concilio (come si fa chiamare la vecchia nobiltà della città), Selgaunt è la città Sembiana meno influenzata dall'attuale lotta di potere che coinvolge la famiglie del nuovo Gran Maestro della Sembia.

Strada di Rauthauvyr: La Sembia ha costruito questa strada attraverso Cormanthor, e continua ad insistere per tenerla aperta. Ironicamente, la partenza della Corte Elfica dal Cormanthor ha reso la Strada di Rauthauvyr più pericolosa invece che più sicura. Le aggressioni da parte dei banditi, dei mostri e dei drow hanno sostituito la sorveglianza degli elfi.

Kendrick Selkirk crede di poter risolvere questi problemi avviando contatti commerciali amichevoli con le comunità dei drow di Cormanthor. I drow dovrebbero essere in grado di tenere a bada gli altri intrusi quanto basta, e sebbene non siano le migliori creature del mondo con cui fare affari, i rapporti della Sembia con gli elfi "buoni" non sono mai stati talmente forti da far considerare un patto con gli elfi Vhaerauniani un peggioramento.

Urmlaspyr (Metropoli, 26.239): Urmlaspyr funge da collegamento sul mare per Daerlun, e come tale vede un continuo flusso di navi mercantili arrivare e partire ogni giorno. I suoi cittadini sono industriosi quasi quanto quelli di Saerloon, ma senza dover subire le loro dosi quotidiane di intrighi letali, e amichevoli quasi quanto i cittadini di Daerlun, senza però doversi lasciare coinvolgere nel contorto giro di alleanze che governa i rapporti di quella città con i suoi vicini e con il nord. Urmlaspyr si proclama una città dalla mentalità aperta, specialmente là dove si parla di poteri divini. La città ospita quindi templi e santuari a divinità come Bane, Talos e Umberlee, i cui chierici fremono per poter distruggere i templi di Gond, Tymora e Waukeen.

Yhaunn (Grande città, 20.184): Yhaunn si occupa di gran parte del traffico commerciale tra le Valli e il Mare delle Stelle Cadute. La città è stata costruita sul sito di una vecchia cava. I mercanti più ricchi vivono nella zona alta della città, sulle pendici della cava. La povera gente vive in basso, nella conca, che ospita i bassifondi della città, almeno prima di scendere fino al porto, la cui sezione viene sorvegliata dalle guardie e riservata al commercio.

STORIA REGIONALE

La nazione della Sembia mosse i primi passi come colonia del lontano Chondath, ottenendo la sua indipendenza quando gli elfi di Cormanthor schiacciarono il Chondath nella Battaglia delle Frecce Che

il lato oscuro della sembia

La Sembia è una terra prosperosa, ma la sua ricchezza e la sua sicurezza hanno un loro lato oscuro. La Sembia è anche una terra di tagliagole, brulicante di intrighi commerciali. I Sembiani guardano tutti gli stranieri e i poveri dall'alto in basso, anche se diventano rispettosi quando gli stranieri provengono dalle ricche e potenti terre dell'Amn, di Thay, di Waterdeep e di Westgate, e maltrattano apertamente gli elfi. I Sembiani si dimostrano tolleranti verso un'ampia gamma di razze, di aspetti e di usanze... purché gli stranieri siano dei clienti.

Le monete sonanti procurano amici istantanei nella Sembia, e la mancanza di monete provoca la perdita degli amici altrettanto istantaneamente. I pugnali, le corde degli strangolatori e i veleni sono le minacce principali alla vita e agli arti di una persona... ma colpiscono raramente, in quanto la Sembia è ricca di maghi a pagamento pronti a usare incantesimi di spionaggio per conto dei loro signori, al fine di controllare gli intrighi segreti dei loro sudditi.

I Sembiani si aspettano la corruzione tra le alte sfere. Voci sempre presenti parlano di vari governanti cittadini che complottano con i Thayan, con gli Zhentarim o con "certi maghi corrotti che li hanno contattati da lontano" e che sono pronti a tradire i loro concittadini. I patti segreti sono concessi, e a volte perfino ammirati, ma il furto diretto e gli incendi dolosi sono condannati duramente, e la giustizia può essere molto severa.

Gli stranieri che cercano di stabilirsi in Sembia devono sapere che se "sembrano diversi" dagli umani di pelle chiara e dai capelli color stoppia, i rivali in affari faranno uso di ogni opportunità per far circolare dicerie su di loro, in quanto i Sembiani fanno in fretta a emarginare "gli infidi stranieri".

Rapimenti su commissione dei rivali sociali o commerciali (o di un erede indesiderato o di altri parenti scomodi), maghi "mercenari" che spiano magicamente o che lanciano incantesimi nocivi su commissione e debitori asserviti a svolgere per anni incarichi quasi da schiavi come pagamento delle loro insolvenze sono tutte situazioni comuni nella "Dorata Sembia". I boschi montani, le tenute di caccia e i Rifugi Fantasma (i palazzi abbandonati) della vicina Battledale brulicano di fuorilegge Sembiani, gente rovinata o esiliata dalle regole non scritte del regno dei mercanti.

Illustrazione di Sam Wood

Cantano, nell'884 CV. Per un certo periodo di tempo, i conflitti con gli elfi minacciarono di distruggere la nuova nazione, ma Rauthauvyr il Corvo riuscì ad avere la meglio sulla Corte Elfica, aprendo una via commerciale attraverso la grande foresta fino al Mare della Luna. Rauthauvyr istituì una forma di governo in cui un consiglio di mercanti eleggeva un Gran Maestro che rimaneva in carica per un periodo di sette anni. L'istituzione è rimasta fino ai giorni nostri... o meglio fino a pochi giorni fa. Nel 1371 CV, il Gran Maestro Elduth Yarmmaster è morto di vecchiaia. Il nuovo Gran Maestro si chiama Kendrick il Longilineo (Ldr4/Grr7 umano LN), un membro della grande famiglia di commercianti chiamati Selkirk. Kendrick viene generalmente considerato un individuo onesto e corretto, ma lo stesso non si può dire del resto della sua famiglia, i cui complotti e sotterfugi hanno più volte sconvolto gli affari quotidiani della Sembia spingendoli in svariate direzioni. Della famiglia di Kendrick fanno parte altri due potenti individui che si atteggiano come futuri re e regine, o almeno come candidati alla prossima carica di Gran Maestro.

Miklos Selkirk, il figlio più anziano di Kendrick, ha passato gli ultimi quindici anni come avventuriero nel Mare delle Stelle Cadute, nel Mare della Luna e nel Sottosuolo. Come avventuriero, Miklos si è fatto chiamare il Corvo d'Argento, un nome che sembra avere scelto per favorire il suo futuro nella politica Sembiana, dal momento che l'emblema ufficiale della Sembia è un corvo (che rappresenta Rauthauvyr) e una pila di monete d'argento. Miklos procura grossi grattacapi ai ventidue membri del consiglio dei mercanti di Ordulin, in quanto non solo è un abile negoziatore e diplomatico, ma anche un letale guerriero in possesso di magie potenti ottenute nel corso della sua carriera di avventuriero, durante la quale, dicono, non sia mai stato sconfitto.

La cugina di Kendrick, la Contessa Mirabeta (Ari8/Ldr4 umana LM), sembra essere la principale rivale di Miklos nella corsa al potere nella famiglia e sulla Sembia. Mirabeta ha dimostrato un notevole interesse per la compagnia commerciale del Mercato dei Sei Forzieri e ha stretto forti legami con la chiesa di Waukeen. Mirabeta ha fondato e ha sostenuto la chiesa fin dai primi giorni in cui si è stabilita nella Sembia. Questi atti di carità servono solo a mascherare un fatto universalmente appurato: Mirabeta è una donna estremamente malvagia. Dal momento che di solito riesce a mascherare le sue vere intenzioni, viene considerata una donna sana di mente, ma questo è quanto di meglio si possa dire di lei. I suoi cinque figli e i suoi nipoti non sono migliori di lei.

Illustrazione di Sam Wood

Miklos Selkirk

I Corvi d'Argento

Non volendo completamente abbandonare la sua vita di avventuriero, Miklos ha formato un esercito personale composto da un numero variabile da cento a duecento abili e fedeli Sembiani per migliorare l'immagine della Sembia all'estero, per raccogliere informazioni, recuperare tesori magici e portare a termine le missioni di cui si occupava personalmente quando era un avventuriero. Alcuni dei Corvi d'Argento sono avventurieri di buon cuore, mentre altri sono canaglie malvagie che sanno riconoscere un buon affare quando lo vedono.

Miklos vede i suoi Corvi d'Argento come una possibile risposta agli Arpisti, che raramente si sono dimostrati amici della Sembia. Preferirebbe che i suoi agenti si comportassero onorevolmente, e incoraggia i paladini ad unirsi al gruppo, ma è sufficientemente realistico da sapere che alcune missioni non possono essere portate a termine con mezzi onorevoli. In genere, Miklos preferisce quegli agenti che vedono le cose nel suo stesso modo: neutrali puri la cui lealtà sia verso la Sembia.

All'interno della Sembia, i Corvi vestono l'uniforme di Miklos. Al di fuori della Sembia, i Corvi d'Argento viaggiano spesso in incognito, e rivelano la loro identità solo fra amici.

Trame ed eventi

I principi mercanti della Sembia sono al di sopra della legge. La competizione è feroce, e molti sono disposti ad usare qualsiasi mezzo sia necessario per assicurarsi un vantaggio.

Un battito d'ali d'argento: Al di fuori della Sembia, quando i PG si stanno preparando a ricevere il pagamento per una missione imminente da eseguire in nome di una causa superiore, una squadra di Corvi d'Argento compare dal nulla e si offre di eseguire la missione gratuitamente. Naturalmente i Corvi d'Argento intendono tenere per loro ogni oggetto magico che troveranno, ma la loro paga al servizio della famiglia Selkirk permette loro di intraprendere le missioni più pericolose anche gratuitamente. Se i PG accettano comunque la missione, i Corvi gareggeranno con loro per arrivare per primi all'obiettivo, una rivalità che potrebbe trasformarsi in amicizia o degenerare, in base alle personalità dei PG e dai loro rapporti con la Sembia.

Possesso uguale a proprietà: I PG incontrano un convoglio di navi che trasportano schiavi mentre sta tentando di avvicinarsi di nascosto alle coste nordoccidentali della Sembia. Quando i PG sconfiggono i mercanti di schiavi, vengono a sapere che gli schiavi erano destinati a una tenuta di proprietà del figlio maggiore di Mirabeta Selkirk. Tenteranno di portare le prove della loro scoperta alle autorità Sembiane? O forse la famiglia di Mirabeta tenterà di incastrare i PG e farli passare per i veri schiavisti? Oppure i Maghi Rossi vengono a sapere delle difficoltà dei PG e si offrono di rilevare tutto il carico di merce (gli schiavi) in cambio di oggetti magici?

Miklos Selkirk

Umano Ari1/Grr6/Ldr3: GS 10, umanoide Medio (umano); DV 1d8+1 più 6d10+6 più 3d6+3; pf 61; Iniz +4; Vel 18 m; CA 22 (16 a contatto, 18 colto di sorpresa); Att +8/+3 in mischia (1d6+2/12-20, *stocco affilato+2*) e +8 in mischia (1d4+2/19-20, *pugnale difensivo+3*) o +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, localizzare trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA); AL N; TS Temp +7, Rifl +11, Vol +6; For 10, Des 18, Cos 12, Int 16, Sag 13, Car 16. Altezza 1,75 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Ascoltare +6, Cavalcare (cavallo) +9, Cercare +5, Comunicazione Segreta +9, Conoscenze (arcane) +4, Conoscenze (geografia delle Valli) +4, Conoscenze (luoghi del Cormyr) +5, Conoscenze (luoghi della Sembia) +4, Conoscenze (luoghi delle Valli) +4, Conoscenze (natura) +4, Conoscenze (nobiltà e regalità del Cormyr) +5, Conoscenze (nobiltà e regalità della Sembia) +5, Conoscenze (religioni) +4, Conoscenze (storia della Sembia) +5, Diplomazia +18, Equilibrio +11, Intimidire +9, Nuotare +4, Osservare +7, Percepire Inganni +8, Raccogliere Informazioni +7, Raggirare +12, Saltare +4, Scalare +2, Utilizzare Oggetti Magici +4, Valutare +8; Ambidestria, Autorità (12), Combattere con Due Armi, Contrattatore Nato, Critico Migliorato (stocco), Istruzione, Maestria, Riflessi Fulminei, Stile a Doppia Spada.

Proprietà: Stocco affilato+2, pugnale difensivo+2, giaco di maglia+2, stivali molleggiati, anello di scudo mentale, anello di protezione+1, balestra leggera.

Miklos, un avventuriero a riposo, figlio del Gran Maestro Kendrick Selkirk, è conosciuto nella sua terra natale come il creatore dei Cor-

vi d'Argento, un grosso gruppo di avventurieri mercenari al suo comando. Miklos, un abile diplomatico e negoziatore, è anche in grado di vendicare qualsiasi insulto facendo guizzare la punta della sua spada. Si getta a capofitto in lotte d'astuzia contro gli altri nobili mercanti, ma il suo rivale principale è la sedicente "Contessa" Mirabeta, la cugina di suo padre. Anche se sa bene che la donna è malvagia fino al midollo, Miklos non può rivelare la sua vera natura per timore di svergognare la sua famiglia e di perdere il suo potere politico.

Miklos è astuto, paziente e si muove a suo agio tra gli intrighi e le circostanze più insolite. Avendo trascorso diverso tempo nel Sottosuolo, conosce i drow e il loro modo di contrattare. Passa il suo tempo a comandare i Corvi d'Argento, e di tanto in tanto viene chiamato dal consiglio Sembiano per condurre trattative pacifiche con gli elfi scuri. Miklos, un uomo dalle mille risorse, è in grado di mantenere una conversazione con chiunque. Si tiene aggiornato sugli eventi di qualsiasi zona interessante del mondo. Questo gli permette di organizzare meglio gli affari per la sua famiglia in base alle richieste e alle rimanenze del mercato, e di reagire con prontezza ai vari sviluppi delle situazioni.

il sottosuolo

Capitale: Nessuna
Popolazione: Sconosciuta (aboleth, drow, duergar, illithid, manti assassini, quaggoth, svirfneblin)
Governo: Città-stato, ognuna con un governo diverso (autocrazia, magocrazia, matriarcato, monarchia, teocrazia e così via)
Religioni: Varie, generalmente pantheon razziali
Importazioni: Armature, armi, cibo, legname, schiavi
Esportazioni: Armature, armi, magia, merci esotiche
Allineamento: N, LM, CM

La regione chiamata il Sottosuolo è un intero mondo che si estende sotto i piedi degli abitanti di superficie del Faerûn. Il Sottosuolo è abitato da creature mostruose e malvagie che odiano la luce del sole ed è disseminato di numerose città e nazioni di derro, drow, duergar e mind flayer (illithid). Esistono anche creature più strane che vivono laggiù, come gli aboleth, i beholder e i kuo-toa, oltre agli schiavi di tutte le razze umanoidi intelligenti rapiti dalla superficie.

Queste creature malvagie commerciano e lottano tra loro per conquistare risorse, magia e potere e stringono alleanze che poi crollano man mano che gli intrighi vengono alla luce o nuove opportunità si presentano. Prese tra i fuochi delle città-stato in guerra tra loro, si trovano le enclavi di gnomi, svirfneblin, nani e altri popoli buoni e neutrali che rimangono isolati o che riescono a resistere alla conquista dei loro vicini malvagi.

VITA E SOCIETÀ

Il Sottosuolo è un reame spietato dove sono due impulsi irrefrenabili a comandare: la sopravvivenza e la distruzione dei nemici. È perennemente immerso nell'oscurità, ed è popolato da creature che molto tempo fa svilupparono una forma di scurovisione o altri sensi potenziati per compensare, diventando spesso vulnerabili alla luce del sole a causa di questo adattamento. Alcuni posti vengono fiocamente illuminati da rocce luminose, cristalli risplendenti o muschi, licheni e funghi fosforescenti. Le piante più strane sono comuni, e i visitatori spesso non riescono a identificare quali piante sono ostili o velenose senza ricorrere alla magia o ad esperimenti che potrebbero risultare letali. La risorsa più preziosa è l'acqua fresca, dal momento che nel Sottosuolo non arriva la pioggia e gli abitanti devono vivere recuperando quella che filtra giù dalla superficie. Coloro che scoprono giacimenti d'acqua li difendono a costo della vita.

A causa della scarsità di alcune risorse, ogni città si specializza nella produzione di alcuni oggetti che poi commercia con i suoi vicini nei tempi di pace. Una tipica carovana commerciale è composta da alcune dozzine di mercanti e soldati pesantemente armati accompagnata da due o tre pattuglie che la precedono o la seguono nel corso del viaggio. Anche se i tunnel di solito sono silenziosi, gli echi si propagano velocemente, e un abile esploratore del Sottosuolo impara presto a riconoscere i segnali più tenui emessi dagli animali naturali e dalle altre minacce in agguato semplicemente ascoltando i loro echi. Le città più ricche teletrasportano le loro carovane a destinazione facendo uso di *portali* già esistenti per accelerare il viaggio, e l'accesso a un *portale* particolarmente comodo è una causa sufficiente a scatenare lunghe guerre tra le varie città vicine. Quelle città che si guadagnano la reputazione di uccidere o ridurre in schiavitù le carovane in tempo di pace (invece di limitarsi a dimostrare una gelida ostilità e modi bruschi, il che è generalmente accettato) si ritrovano tagliate fuori dalle risorse più preziose e diventano facili prede per gli aggressori.

viaggiare nel sottosuolo

Le distese oscure del Sottosuolo sono un luogo assai pericoloso. Per coloro che non sono nati laggiù, il buio e lo spazio ristretto possono essere fonte di terrore insormontabile. Per chi è nato nel Sottosuolo, invece, la luce significa pericolo: può essere una trappola per attirare i viandanti verso qualche predatore, oppure indica la posizione di creature molto potenti, che non temono di attirare l'attenzione altrui.

Gran parte del Sottosuolo è stato creato da attività vulcaniche, da acqua corrente o da infiltrazioni, da terremoti e da misteriose magie che hanno lasciato nelle caverne sotterranee un'intensa radiazione magica che i drow chiamano *faerzress*. Una qualsiasi di queste forze può creare in ogni momento ulteriori crolli, allagamenti o frane.

L'acqua bevibile è fin troppo rara, e di solito è sorvegliata da predatori o già utilizzata da muffe e funghi velenosi per le altre creature. Alcune acque sono acide, e sono in grado di corrompere la carne, il metallo o entrambi. L'aria tossica è un altro problema. Sia le città che le attività vulcaniche sotterranee possono generare vapori tossici che permangono nell'aria o si spostano per chilometri nelle profondità oscure.

Il Sottosuolo non è un posto statico e immutabile. I drow, gli gnomi delle profondità e le altre razze che abitano nelle città sotterranee occupano il territorio migliore. Vermi purpurei, umber hulk, xorn e altre creature sono in grado di scavare attraverso la roccia più dura. Creature corrotte come i beholder e gli illithid dispongono di strani incantesimi e poteri in grado di plasmare la roccia attorno a loro, mentre i nani sanno semplicemente aprirsi la strada con abilità e determinazione. Le apparizioni misteriose e inspiegabili di nuove sale, caverne e passaggi che emanano una forte *faerzress* non sono affatto rare. Le mappe del Sottosuolo diventano quindi inutili assai in fretta. Le guide sono più utili, ma la loro fedeltà è sempre quanto meno dubbia.

Le magie di viaggio o di teletrasporto si rivelano inutili nelle lunghe distanze nel Sottosuolo, in quanto vengono "distorte" e trasformate in fallimenti mortali dalla *faerzness*, sebbene possano rivelarsi comunque utili per spostamenti brevi all'interno della stessa caverna aperta. I *portali* funzionano in alcune zone ma non in altre, e la creazione di nuovi *portali* è pressoché impossibile, in quanto la magia utilizzata attira in fretta molti nemici potenti. Proprio come le vie commerciali conosciute, i *portali* già esistenti sono sempre sorvegliati a distanza o tramite guardie.

Le provviste sono un ulteriore problema. Solo nelle città del Sottosuolo si trovano dei negozi, e tali città sono di solito una raccolta di ladri e di assassini.

È proprio la carenza di provviste che ha creato nel Sottosuolo un mercato forte e sempre attivo. Una carovana di mercanti potrebbe dimostrarsi la migliore protezione per un viaggiatore che si avventura nel Sottosuolo. Le grosse quantità di provviste trasportate e la temibile capacità di combattimento, sia magica che comune, della scorta offrono sicurezza in un territorio che non ne concede alcuna. Tuttavia, è bene fare attenzione a non offrirsi involontariamente come schiavo, se si decide di seguire questa tattica.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Dal momento che la maggior parte del Sottosuolo è stata esplorata solo sommariamente, e dal momento che le caverne più grandi sono ampie solo pochi chilometri, sono poche le caratteristiche geografiche che risulterebbero degne di nota a un abitante di superficie. I laghi tendono ad occupare le estensioni più vaste, anche se le rocce del bacino che li ospitano a volte affiorano sopra il livello dell'acqua, dividendole in regioni quasi separate che possono essere considerate un unico specchio d'acqua solo dal più esperto dei cartografi.

I tunnel del Sottosuolo si estendono per chilometri, e alcuni sfociano in caverne profonde centinaia di metri, oppure si restringono fino a diventare cunicoli troppo piccoli per essere attraversabili anche da un halfling. Le più grandi caverne sotterranee diventano rappresentazioni in miniatura della superficie, dotate di colline, valli, fiumi sotterranei e laghi. In questo ambiente tridimensionale, molte razze sfruttano anche le pareti e i soffitti delle caverne, raggiungendo le superfici più impervie facendo uso di strumenti magici che permettono loro di volare, di levitare oppure di utilizzare creature in grado di arrampicarsi sulle pareti come i ragni giganti o alcune razze di lucertole.

Il Sottosuolo è diviso in tre livelli generici. Il Sottosuolo superiore è prossimo alla superficie, interagisce spesso con le razze esterne (effettuando commerci, razzie, battaglie) ed è abitato principalmente da drow, beholder, nani, mind flayer, svirfneblin e, sotto le città di superficie, da topi mannari. L'acqua e il cibo sono relativamente abbondanti, e l'adattamento all'oscurità è più mite.

Gli abitanti del Sottosuolo intermedio tendono a considerare le razze di superficie solo come potenziali schiavi. Tra queste sono inclusi i drow, gli aboleth solitari, i manti assassini, i derro, i mind flayer, gli svirfneblin e i kuo-toa. L'acqua e il cibo sono difficili da trovare.

Il Sottosuolo inferiore è un luogo incredibilmente strano, pieno di società aliene e culture bizzarre, ostili verso tutti gli estranei, dominate dagli aboleth, i manti assassini, i derro e i mind flayer. Il cibo e l'acqua sono molto rari, quindi le razze si nutrono le une delle altre. L'adattamento all'oscurità è spesso definitivo, e in alcuni mostri genera nuovi sensi assai particolari. Tutti i livelli contengono umanoidi malvagi, di solito usati come schiavi nelle città civilizzate.

Araumycos: Questo enorme fungo ricopre la zona del Sottosuolo sotto la Grande Foresta per un'estensione che varia da un chilometro e mezzo a quasi cinque chilometri sotto la superficie. È forse l'organismo vivente più antico di tutto il Faerûn, e si nutre depredando gli imperi degli elfi. Non è in grado di estendersi oltre i confini della foresta soprastante, e se qualcuno ne porta via un frammento, il frammento muore subito, quindi è possibile che il fungo sia legato magicamente o con la simbiosi alla foresta. È vulnerabile al fuoco, all'acido e agli attacchi basati su di essi, ma è immune alla magia. Nessuno sforzo è riuscito a sradicarlo a lungo, e a volte attacca i suoi aggressori facendo uso di attacchi psionici. A volte ne muoiono intere porzioni, rivelando al suo interno città in rovina e colonie di fungoidi, ma la causa e l'origine della sua crescita rimangono un mistero.

Calice del Gigante: Questo lago salmastro del Sottosuolo inferiore si estende a nordovest di Proskur, sotto Iriaebor e attorno a Elversult. È popolato da piovre intelligenti, e si ritiene sia collegato al Mare delle Stelle Cadute. Le piovre ora sono minacciate da seppie vampiriche create dagli illithid e liberate nel lago. Un corallo luminoso che cresce solo in questo lago viene considerato assai pregiato, e uno dei pochi oggetti di lusso che le piovre esportano.

Il Labirinto: Questo labirinto di gallerie, mai reclamato da nessuna delle razze del Sottosuolo, si snoda lungo il Sottosuolo superiore e intermedio nella regione tra Red Larch e Triboar sulla Lunga Strada a nord di Waterdeep. Il labirinto è utilizzato dai mercanti del Sottosuolo settentrionale diretti a Skullport e oltre, e si dice che sia dotato di pareti mobili e popolato da creature pericolose, e in modo particolare dai baphitauri, creature stregonesche che sembrano essere nate dall'incrocio tra demoni e minotauri.

LUOGHI IMPORTANTI

Mentre i reami più grandi tendono a non espandersi oltre i limiti di uno specifico sistema di caverne, una serie infinita di tunnel collega tra loro tutte le zone del Sottosuolo.

Blingdenstone (al momento abbandonata): Fondata nell'Anno dei Fragili Inizi (-690 CV) da alcuni svirfneblin in fuga dai phaerimm, Blingdenstone divenne una città-stato autosufficiente che raramente entrava in contatto con le altre civiltà vicine. Strappati dal loro isolamento a causa dell'attacco di Menzoberranzan a Mithral Hall, i dodicimila gnomi delle profondità si allearono con i difensori della fortezza nanica e li aiutarono a fronteggiare il massacro perpetrato dai drow.

I drow sconfitti ottennero la loro vendetta anni dopo. Dozzine di bebilith vennero evocati a Blingdenstone facendo uso di incantesimi *portale* e *alleato planare*, e le creature massacrarono gran parte degli svirfneblin. I sopravvissuti, poco più di cinquecento, fuggirono portandosi dietro lo stretto indispensabile fino a Silverymoon, dove vennero accolti come piccola comunità all'interno delle Marche d'Argento. I Silverani sperano di rifondare e di fortificare la città e di usarla come baluardo contro eventuali nuove invasioni dei drow.

Cairnheim (Villaggio, 500): Cairnheim, fondata da alcuni giganti delle pietre fuggiti per evitare il massacro da parte dei nani di Shanatar e situata sotto le Montagne dei Giganti sulla Costa del Drago, è stata governata per gli ultimi millecinquecento anni dal Dodkong, un condottiero gigante delle pietre non morto. Il monarca non morto ha corrotto i giganti, e rianima ogni capitano di clan che muore per annetterlo al Dodforer, un consiglio di "Capitani della Morte" che tiene al suo servizio.

I giganti di Cairnheim usano rune magiche, e prediligono gli incantesimi necromantici che hanno acquisito da Velsharoon. Il Dodkong è famoso per essere uno stregone di notevole potere. I giganti, in quelle rare occasioni in cui effettuano del commercio, scambiano oro, argento e pepite di adamantio in cambio di rothé, funghi rari e vino. I giganti di Cairnheim sono dotati di scurovisione, e montano la guardia con attenzione ai loro tunnel d'accesso, che sono protetti da rune magiche, frane e fosse nascoste.

Gracklstugh (Metropoli, 36.000): Nota anche con il nome di Città delle Lame, questa nazione duergar sorge nel Sottosuolo intermedio, subito a sud della Brughiera Sterminata. È composta da una grande grotta di stalagmiti scavate che sorgono sulle rive di un mare del Sottosuolo chiamato Lagoscuro. I nani grigi usano le colonne di pietra come fonderie, e vi costruiscono le loro abitazioni e le loro officine tutte attorno. I duergar controllano il territorio nel raggio di diversi chilometri dalla città, e permettono solo ai commercianti di avvicinarsi. Un grosso esercito permanente è pronto a difendere la loro riservatezza. La città ospita anche dei derro, migliaia di schiavi e un piccolo numero di giganti delle pietre appartenenti al clan Cairngorn. La città esporta pesce, equipaggiamento da scavo, armi e armature fatte d'acciaio di alta qualità. I derro sono i veri padroni del luogo, e controllano il Re Tarngardt Steelshadow VII (Grr17 duergar LM) e i capi clan facendo uso di corruzioni, magie e minacce.

Iltkazar (Piccola città, 7.500): I nani degli scudi di Iltkazar, circondati da vicini ostili, controllano poco più della città stessa e delle sue immediate vicinanze sotto le Montagne Omlarandin del Tethyr. Iltkazar è uno degli otto regni originari del Profondo Shanatar.

A differenza di altre nazioni del Sottosuolo, Iltkazar dispone di molti tunnel che conducono verso la superficie, molti dei quali sono collegati a vecchie rovine naniche ben sorvegliate. Un fiume e un suo affluente scorrono attraverso la città, fornendo acqua fresca e la forza necessaria a muovere pale, pompe e altri meccanismi. Il soffitto della città è ricoperto da licheni bluastri che emanano un debole bagliore argentato. Altri tipi di funghi che crescono quaggiù vengono coltivati e utilizzati come cibo o come foraggio per la piccola mandria di rothé che la città alleva. Tre quarti degli abitanti sono nani degli scudi, poco più di un decimo sono umani e il resto sono gnomi delle rocce o svirfneblin. La schiavitù è illegale ad Iltkazar, e i maestri delle rune, i guerrieri e i chierici sorvegliano attentamente le porte di mithral che danno accesso alla città. La città è specializzata in opere di ingegneria, nella lavorazione di metalli rari e nell'intaglio delle pietre preziose.

Menzoberranzan (Metropoli, 32.000): Situata a nord della Brughiera Sterminata e sotto il Fiume Surbrin, Menzoberranzan è una città drow matriarcale famosa per essere il luogo di nascita di Drizzt Do'Urden e il luogo da cui è partito l'attacco a Mithral Hall. La popolazione della città è composta per un terzo da drow e per due terzi da schiavi umanoidi. La città esporta veleni, funghi prelibati, lucertole da soma, pergamene di incantesimi, vino e acqua.

La città è difesa da soldati drow (sia soldati a tempo pieno che

La caduta di Blingdenstone

Illustrazione di Carlo Arellano

membri armati dei casati nobiliari) e da schiavi coscritti, appoggiati da incantatori che si preoccupano di rinforzare le difese. Anche se Menzoberranzan è dominata da un consiglio di matrone che rappresentano gli otto casati principali, anche altri in città possiedono parte del potere politico, come il capo dei mercenari Jarlaxle (Grr17 drow NM) e l'Arcimago di Menzoberranzan, Gromph Baenre (Mag20 drow CM).

Anche se i drow solitamente sono freddi verso i visitatori esterni, alcune piccole imprese commerciali trattano regolarmente con gli avventurieri e i mercanti. Oltre cento tunnel collegano le propaggini del territorio di Menzoberranzan ad altre zone del Sottosuolo, il più importante dei quali è senz'altro quello che conduce fino a Mithral Hall, nel cuore del Bosco della Luna, al margine occidentale della Grande Foresta. La città si è ripresa dalle perdite subite durante il Periodo dei Disordini e dall'attacco a Mithral Hall, ed ora è tornata a pianificare la sua espansione e la conquista dei suoi vicini e dei reami di superficie.

Oryndoll (Metropoli, 26.000; 3.450 mind flayer): Questa città degli illithid sorge nel Sottosuolo inferiore, sotto il centro delle Pianure Scintillanti. Gli illithid, avidi di conoscenza e gelosi delle loro scoperte, raramente ricevono le visite di qualsiasi esterno che non sia un mercante di schiavi. Anche se molto tempo addietro Oryndoll condusse una guerra contro i nani di Shanatar, la città è meglio conosciuta nel Sottosuolo come il luogo di nascita della moderna razza dei duergar, generata dagli illithid usando i nani del clan Duergar nella speranza di creare una razza di nani fedeli e dotati di poteri mentali. I nani grigi hanno guidato una serie di sommosse e poi sono scappati dalla città, lasciando dietro di sé una tale scia di caos che la città ha evitato il crollo solo grazie a una manifestazione della divinità illithid Ilsensine. I mind flayer della città da allora hanno sviluppato una cultura altamente religiosa e ulteriori innovazioni nelle arti psioniche. La città brulica di schiavi controllati mentalmente e di innumerevoli topi cranio.

Profondo Shanatar: Il Profondo Shanatar, il primo e il più grande reame dei nani degli scudi, estendeva il suo controllo sul Sottosuolo superiore, nelle zone sottostanti il Tethyr, l'Amn e il Calimshan. Un tempo si estendeva per otto sottoregni che si diedero battaglia in quelle che vennero poi chiamate le Guerre della Progenie, ma poi raggiunsero una pace duratura riunendosi in un regno governato dal *Trono del Teschio del Dragone*, un seggio di autorità che poteva spostarsi di regno in regno.

Col tempo, le nascite sempre più sporadiche di nuovi nani e le migrazioni verso nord determinarono la fine dell'impero. Le guerre contro le altre razze del Sottosuolo posero fine ai vari sottoregni, e soltanto Iltkazar sopravvisse fino ai giorni nostri. Le rovine del Profondo Shanatar sono ancora visibili nei pressi della sua vecchia posizione. Anche se molte sono già state saccheggiate, a volte vengono scoperti nuovi avamposti lontani (ora usati da vari mostri come tane) contenenti armature e armi naniche perfette e perfino oggetti magici.

Sschindylryn (Grande città, 15.000): Questa città drow si trova sulla costa del Lago Thalmiir, vari chilometri sotto la Foresta del Re nel Cormyr. I drow di Sschindylryn sono abili nella magia divinatoria e di viaggio, in particolare con gli incantesimi e gli oggetti che localizzano cibo, acqua e minerali, e scambiano queste merci con altre città mediante una rete di *portali* nella loro città e nella zona poco profonda del lago.

I drow di Sschindylryn un tempo erano molto più combattivi, sfruttando i loro portali per compiere delle razzie sulle altre città. Una pesante sconfitta da parte di Menzoberranzan interruppe questa pratica, ed essi ora continuano con i loro scambi commerciali mentre ricostruiscono la loro potenza. La città è costruita su di una rovina kuo-toa, sia sopra che sotto l'acqua, e anche le nuove architetture mantengono uno stile acquatico. In aggiunta al commercio magico, i drow pescano nel lago e coltivano alghe locali che traggono il loro sostentamento dalla *faerzress*.

Sshamath (Metropoli, 45.000): Sshamath, una rarità tra le città drow del Sottosuolo, è governata da maghi maschi, mentre le femmine chieriche di Lolth svolgono ruoli minori. Questa comunità sotto le Colline Lontane è il maggior mercato del Sottosuolo per quello che riguarda la vendita di oggetti magici. Considerata una potente città commerciale dalle altre città, Sshamath è ben protetta dai suoi maghi-guerrieri.

I maschi drow hanno raggiunto la supremazia attraverso generazioni di nascite maschili sempre più numerose, il che ha ristretto il numero delle matrone drow e il loro potere sulla città. Le luci permanenti e artistiche che illuminano la città, simili a *luminescenze*, sono insolite per un reame del Sottosuolo, ma risultano gradite ai visitatori di superficie che non sono dotati di scurovisione. Gli schia-

vi formano un quarto della popolazione, e i visitatori provenienti da altri reami, i servitori non morti e le creature evocate portano il conteggio globale degli abitanti a oltre sessantamila. Chiunque disponga di abilità degne di nota come mago o come stregone è libero di visitare la città senza timore di essere ridotto in schiavitù.

STORIA REGIONALE

La storia del Sottosuolo anticipa e segue in parallelo quella del mondo di superficie. Le razze progenitrici nate nel Sottosuolo si estinsero quando le loro razze equivalenti si ritirarono sotto terra per sfuggire alle ostilità con le nuove razze degli elfi e dei nani. Le razze più antiche come i kuo-toa scomparvero dalla superficie ancora prima che si iniziasse a registrare la storia degli elfi e degli umani. Le tracce sulle origini degli illithid sono scarse, ma i saggi ipotizzano che siano comparsi più o meno contemporaneamente ai kuo-toa oppure che fossero invasori provenienti da un altro piano che giunsero nel periodo dominato dall'impero kuo-toa. Anche gli aboleth sono antichi, ma la storia delle loro macchinazioni nel Sottosuolo inferiore è sempre rimasta sconosciuta.

I drow entrarono nel Sottosuolo subito dopo la Guerra delle Corone, all'incirca nel -10000 CV, e le tracce delle loro prime città risalgono al -9600 CV. Essendo una razza vigorosa e aggressiva rispetto a quelle già esistenti, si impadronirono di gran parte del territorio del Sottosuolo, prima di perdersi in una serie infinita di lotte interne. I nani, sempre presenti sopra e sotto la superficie, entrarono in lotta con i drow e le altre razze del Sottosuolo e videro l'intero clan dei Duergar cadere in mano ai mind flayer, soltanto per vederlo ricomparire, alcune generazioni dopo, come la sottorazza dei duergar, segnata per sempre dalle crudeltà dei loro padroni psionici. Anche i derro comparvero in questo periodo, generati dai nani e dagli umani catturati dagli illithid. Nei millenni che seguirono, razze come gli svirfneblin, i goblinoidi, gli orchi e i grimlock vennero portati o giunsero da soli nel Sottosuolo. Gli ultimi ad arrivare furono i manti assassini, che popolano il Sottosuolo solo da alcuni secoli a questa parte.

Guerre, conquiste, decadenza e rovina compongono il ciclo naturale delle nazioni del Sottosuolo. Le città si combattono tra loro per il possesso di ricchezze, risorse e schiavi, o semplicemente in nome di un odio secolare. Gli imperi più solidi decadono lentamente o vengono logorati da numerose e lontane schermaglie che fiaccano il loro potere. Gli imperi in decadenza crollano, a volte dall'interno, a volte aiutati dalle lame dei loro nemici. Dal crollo di queste città fuoriescono gruppi di sopravvissuti che partono alla ricerca di nuove caverne dove ricostruirsi un'esistenza e fondare nuove città.

TRAME ED EVENTI

Per gli avventurieri di superficie, anche solo entrare nel Sottosuolo e fare ritorno per raccontarlo è un risultato degno di nota.

Il raduno dei morti: Una banda di scheletri nanici in completa tenuta da battaglia si sta facendo strada nei tunnel, massacrando tutti coloro che incontrano, eccetto gli altri nani. I nemici che vengono uccisi perdono le loro carni e si uniscono alla marcia dell'esercito come nuovi scheletri. Questi non morti non sono influenzati dai poteri di scacciare o di comandare i non morti dei chierici, ed effettuano ampie deviazioni per evitare gli insediamenti dei nani. Il loro obiettivo potrebbe essere il recupero di un vecchio terreno di sepoltura nanico dalle mani nemiche o la distruzione di un nemico potente, come un drago delle profondità.

Mordi e fuggi: A causa del gran numero di *portali* e di tunnel inesplorati nel Sottosuolo, è possibile per una squadra d'incursione o un gruppo di mercanti dei drow, dei duergar, dei kuo-toa o di qualsiasi altra razza materializzarsi in un'area di superficie, seminare il caos e impadronirsi di schiavi o beni preziosi. Se questi gruppi non riescono a tornare a casa al primo colpo, possono aspettare che passi la luce del giorno nascondendosi in una caverna, tra le rovine o in un magazzino abbandonato, o sotto la protezione di un mago locale o di un tempio malvagio.

LO SPLENDENTE SUD

Lungo la costa sudorientale del Faerûn si estende una vasta terra di magie, misteri, voci incontrollate e leggende. Per la gente delle Terre Centrali, lontana migliaia di chilometri, il Sud è un posto favoleggiato, fatto di miti e di favole che sembrano impossibili da credere. Una terra dove tutti sono maghi? Un regno completamente popolato da halfling? Un reame governato dai drow? Al sud esiste tutto questo, e altro ancora.

Il Sud viene normalmente considerato composto dalle terre costiere dell'Halruaa, del Luiren, del Dambrath, del Durpar, dell'Estagund, della Dorata Var e del Veldorn. Comprende anche la terra che separa il Sud dal resto del Faerûn, la grande pianura erbosa nota co-

LA CONDANNA DI ARAUNDOR

Le distese del Sottosuolo sotto il Faerûn formano un mondo mortale i cui abitanti (perfino le bestie più formidabili e le razze armate di magie corrotte e prive di pietà) si radunano assieme in città fortificate al fine di poter sopravvivere. Il Sottosuolo è difficile da disegnare su una mappa, a causa dei suoi vari livelli e dei suoi tunnel scoscesi e a volte quasi verticali. Il controllo di un gruppo su una zona specifica può cambiare con rapidità fulminea e micidiale.

Molte delle zone più piccole e "governate" del Sottosuolo non compaiono mai sulle mappe. I lich sono i peggiori tra questi sovrani minori. Dotati di estrema arroganza e humor nero, definiscono i loro regni con il nome di "condanna". Altri equivalenti di questi maghi umani non morti, come ad esempio gli illithid alhoon e gli elfi baelnorn, dominano su altre piccole zone del Sottosuolo.

Quasi ogni condanna di un lich dispone di nascondigli riservati alla magia (crepacci o costoni rialzati) e un complicato intreccio di passaggi e caverne. I lich usano i rifugi abbandonati dei nani e degli gnomi le cui stanze e porte sono ancora utilizzabili, se gli spazi sono adeguati e non sono stati protetti da trappole.

La condanna di Araundor è un tipico regno di questo tipo, governato dal lich Araundor. Un tempo era un mago umano del Mulhorand, ma da molto tempo ormai ha assunto un aspetto quasi scheletrico e ha perso ogni traccia di sanità mentale. Ora esiste per distruggere gli intrusi, per godere delle loro sofferenze e impadronirsi di qualsiasi magia che portassero con loro. Fa uso dei suoi incantesimi per leggere i pensieri delle creature che si avvicinano e perfino per rubare gli incantesimi che hanno memorizzato direttamente dalle loro menti. Gli scopi, i progetti e i desideri degli intrusi lo divertono e gli offrono un'arma in più da usare contro di loro. Può usare nomi e informazioni ottenute in questo modo per farsi credere un amico o una conoscenza che chiede aiuto per attirare i nuovi venuti in trappola.

Come molti lich, Araundor preferisce evitare trappole a schiacciamento in grado di ferirlo. Fa uso di veleno, che getta nelle pozze d'acqua esistenti nella sua condanna, piazza tagliole nei punti che gli intrusi devono guadare, poi si immerge a sua volta sott'acqua nelle pozze più profonde (per evitare magie ostili basate sul fuoco), o nel fango viscoso che gli intrusi dovranno attraversare. I suoi incantesimi possono essere silenziosi e immobili, e possono essere lanciati senza alcuna difficoltà da sott'acqua o dal fango.

Araundor adora farsi beffe dei suoi nemici, rivelando ciò che sa su di loro e scatenando la loro collera, la loro paura e la loro imprudenza, ma è abbastanza intelligente da farlo quando rimangono solo uno o due avversari attivi. È solito animare i cadaveri e gli scheletri di vari intrusi del passato che fa passare per se stesso per indurre gli avversari a sprecare le loro magie. L'uso paziente di queste astuzie e dei suoi attacchi, combinato con il labirinto di tunnel che ha scelto come sua condanna, gli permettono di separare i gruppi nemici e di affrontarli uno o due alla volta.

Illustrazione di Carlo Arellano

me lo Shaar, e la Grande Crepa, un potente regno nanico che sorge al centro dello Shaar.

La grande crepa

Capitale: Casaprofonda
Popolazione: 1.308.960 (nani dorati 90%, nani degli scudi 6%, gnomi 2%, halfling 1%)
Governo: Monarchia
Religioni: Clangeddin Silverbeard, Dugmaren Brightmantle, Haela Brightaxe, Moradin
Importazioni: Bestiame, frutta, granò, prodotti finiti
Esportazioni: Argento, gemme, gioielli, oggetti magici, oro
Allineamento: LN, LB, N

Il centro dello Shaar Orientale è squarciato da un'enorme spaccatura che sembra generata da una gigantesca spada che ha aperto in due il terreno, un canyon leggermente ricurvo che va da sudest a nordovest, la Grande Crepa. È profonda oltre trecento metri al di sotto del terreno delle pianure circostanti, anche se il fondo rimane comunque al di sopra del livello del mare. Se si includono le terre circostanti pattugliate dai nani, la Crepa supera il reame della Sembia in grandezza. I nani l'hanno scavata per secoli, portando il grosso canyon naturale alle sue attuali dimensioni gigantesche e facendo della Crepa il regno più potente dei nani Faerûniani al giorno d'oggi.

La Grande Crepa è la terra d'origine dei nani dorati. A differenza dei nani degli scudi del nord, i nani dorati hanno prosperato nella loro terra natale per innumerevoli generazioni. Anche i nani dorati hanno affrontato le loro vecchie guerre, ma hanno sempre rivolto l'esito delle battaglie a loro favore. La Grande Crepa, una ferita inferta alla terra (stando a una teoria) dai loro nemici drow migliaia di anni fa, è stata trasformata nell'imponente fortezza della stessa razza che i drow speravano di distruggere.

I nani dorati controllano il fondo della Crepa, i tunnel e le caverne scavati nelle pareti, la superficie esterna nel raggio di una giornata percorsa a cavallo di un pony in ogni direzione e alcune zone del Sottosuolo che rientrano nella portata delle pattuglie naniche.

Vita e società

I nani dorati, rispetto ai regni patriarcali dei nani degli scudi al nord, hanno sempre seguito una tradizione matriarcale nello scegliere i propri regnanti. I maschi e le femmine sono alla pari nella società dei nani dorati, ma sono le femmine a godere della reputazione di regnanti più saggi. La spiegazione degli stessi nani dorati al riguardo è che i maschi pensano soprattutto all'oro, al potere e alla gloria, mentre le femmine si ricordano anche di pensare alle generazioni future. Quello che è certo è che il rispetto per la terra e per le magie destinate a preservare la terra sono assai più importanti nella società dei nani dorati che nelle società dei nani degli scudi al nord.

Le magie di tutti i tipi sono assai più diffuse nella società dei nani dorati che tra i nani del nord. Tra i nani dorati i maghi, gli stregoni e i cantori delle pietre (il termine nanico che indica i bardi) sono membri onorati della società della Grande Crepa quanto i chierici e i maestri delle rune, e lavorano con loro per forgiare potenti oggetti magici.

Caratteristiche geografiche principali

La Grande Crepa è un mondo a sé stante, un ecosistema diverso dalla terra circostante, dotato di un suo clima (più umido), di una sua fauna (gli animali sono più abbondanti, e vengono allevati o controllati dai nani) e una sua flora (ricca e prosperosa). In alcuni punti la Crepa è talmente larga che una persona che si trova sul fondo della valle non riesce nemmeno a vedere i margini superiori delle pareti.

Il Lago della Crepa: Il lago che sorge sul fondo della Grande Crepa è fresco, limpido e pulito. Il fondo della Crepa lascia lentamente trapelare l'acqua del lago, che a sua volta viene alimentato da numerose sorgenti sotterranee che si dice siano collegate attraverso alcuni *portali* al Piano Elementale dell'Acqua. Il Lago della Crepa è anche la sorgente del grande Fiume Shaar, che scorre a poca distanza dal fondo del canyon asciutto solo per scomparire sottoterra in una gola turbolenta al margine settentrionale della Grande Crepa. I nani dorati vanno orgogliosi del fatto che i residui e i detriti delle loro forge non vanno ad inquinare l'acqua e la terra.

Le Profondità Selvagge: I nani usano questo nome per indicare le zone del Sottosuolo al di sotto dello Shaar e a sud dello Shaar sulle quali non hanno il controllo. Le regioni delle Profondità Selvagge comprendono vari tipi di terreno, tra cui la città drow di Llurth Dreier al di sotto dello Shaar, le Caverne dei Dragoni (una pericolosa serie di tane di draghi collegate tra loro da alcuni tunnel sotterranei che passano sotto lo Shaar) e la Cascata Profonda (una gigantesca cascata sotterranea).

Il Reame delle Profondità: A differenza delle Profondità Selvagge, il Reame delle Profondità indica le zone del Sottosuolo controllate o abitate dai nani dorati della Grande Crepa. Alcune delle città sotterranee del Reame vengono descritte alla voce "Luoghi importanti", sotto.

Luoghi importanti

I più grandi insediamenti dei nani dorati sorgono in alcune caverne del Sottosuolo nei dintorni della Grande Crepa, ma questa fornisce a tutti gli insediamenti un collegamento con il mondo esterno che manca alle altre comunità naniche.

Casaprofonda (Metropoli, 49.650): Casaprofonda è il centro della società dei nani dorati. I suoi governanti sono i Lord delle Profondità, nobili nanici a capo di grandi clan di guerrieri e artigiani. I Lord delle Profondità a loro volta giurano fedeltà alla Regina Karrivva, del clan Simmerforge. La vita di Casaprofonda ruota attorno alla Grande Crepa assai più di qualsiasi altra città: è responsabile della sua difesa e delle mandrie che pascolano attorno al Lago della Crepa sul fondo della spaccatura.

La difesa di Casaprofonda, oltre che la sua vita civile, è incentrata sul passaggio centrale dal cielo aperto della Crepa alle caverne principali del Sottosuolo. Le gigantesche porte alte oltre venti metri e conosciute con il nome di Cancelli che danno sulla caverna di guardia di Casaprofonda, sono state costruite per impressionare i visitatori, oltre che per ragioni di sicurezza. Interdizioni magiche e rune incise sulle porte in oro massiccio le rendono più forti e più funzionali di quello che sembrano. Le porte una volta hanno retto all'incredibile impatto di un grande dragone che ci si è scagliato contro con tutto il suo peso, e che si è rivelato meno robusto delle porte.

Eartheart (Metropoli, 44.008): Se Casaprofonda è il centro politico della Grande Crepa, Eartheart è il suo centro religioso. I grandi

Chi ha creato la grande crepa?

Alcune leggende narrano che la Crepa si formò quando un'enorme caverna o una serie di caverne naturali venne fatta crollare dalle stregonerie corrotte di alcuni drow nel corso di una battaglia. Altri affermano che il crollo fu provocato dalla collera di alcune divinità naniche, che sferrarono un colpo titanico che seppellì tutti i drow. Altri ancora affermano che il crollo venne provocato da alcuni alhoon (lich illithid) che avevano evocato magicamente dei draghi troppo grossi per difendersi in una battaglia contro alcuni beholder, oppure da un drago che aveva costruito il suo rifugio nelle caverne e il cui condotto d'accesso era stato scoperto da un dragone rivale, che l'aveva ingaggiato in una furiosa battaglia.

Qualunque sia l'origine della Crepa, non esiste alcuna traccia di attività vulcanica o di corsi d'acqua, le cause naturali più comuni per una formazione simile.

Illustrazione di Todd Lockwood

templi del reame sorgono lungo le strade di pellegrinaggio di Eartheart. A differenza dei templi di superficie, che vengono costruiti verso l'alto, i templi dei nani dorati dedicati a Moradin e alle altre divinità naniche hanno l'aspetto di semplici santuari sulla superficie ma poi si aprono sottoterra, scendendo a spirale per vari livelli accessibili ai fedeli laici fino ad arrivare ai Misteri, ai quali accedono solo i sacerdoti nelle profondità della terra. Eartheart ospita un esercito di quattordicimila nani, gli Scudi di Acciaio, e sono comandati dal Lord dello Scettro, che viene eletto annualmente dai Lord delle Profondità del Reame delle Profondità.

Incudine e Martello (Piccola città, 7.899): I nani dorati preferiscono che le altre razze non si avvicinino alla Grande Crepa più dell'Incudine e Martello, una spianata che accoglie tende e capanne mobili di ogni tipo e che viene assiduamente sorvegliata dalle guardie naniche della Crepa. È situata accanto alla parete occidentale della città-fortezza dai mille tunnel di Eartheart.

Qui i nani vendono e scambiano i loro manufatti in metallo, le loro armi e le loro opere d'artigianato (specialmente la personalizzazione e la riparazione di armature, e l'intaglio e la rifinitura di pietre preziose effettuati sul posto) in cambio di frutta, verdura, formaggi, tessuti pregiati, carta, olio per lampade, bestiame e altri beni di cui hanno bisogno o che considerano preziosi. In qualsiasi momento, metà della popolazione di questo insediamento è composto da membri di altre razze che fanno visita ai nani per commerciare.

Illustrazione di Todd Lockwood

Torri del Crinale: Il Popolo Tozzo governa sulla Crepa e sulle terre circostanti nel raggio di una giornata di cammino a dorso di pony, e per segnalare il suo dominio su queste terre ha eretto sessanta grosse torri di guardia sui bordi del canyon. Alle Torri del Crinale si accede attraverso tunnel sotterranei; le torri ospitano catapulte e balliste di ogni tipo. Oltre sessanta guerrieri nanici sorvegliano ogni torre di guardia.

Le sentinelle naniche e le pattuglie esplorative che sorvegliano il fondo della Crepa o le terre vicine girano dotati di corni che utilizzano per chiamare velocemente ulteriori "martelli della pace", le forze di guardia di stanza nelle Torri del Crinale: cavalieri volanti nanici a cavallo di ippogrifi in grado di lanciare asce con letale precisione e armati di lance da cavaliere per il combattimento ravvicinato. Alcuni cavalieri volanti usano lance magiche che emettono getti di fiamma o dardi incantati a comando.

Bronnia Stonesplitter

STORIA REGIONALE

A differenza dei nani degli scudi, che si sono quasi estinti nel corso delle loro guerre contro gli orchi e i giganti, i nani dorati hanno vinto le loro battaglie contro gli altri avversari del Sottosuolo relativamente in fretta. Negli ultimi dodici secoli, i nani dorati hanno deciso di rimanere separati dai loro cugini del nord, che ai loro occhi sembrano continuare a soffrire sotto il peso di una maledizione. La Benedizione del Tuono nel 1306 CV e le sue conseguenze li stanno convincendo a considerare i loro simili da un punto di vista diverso.

Dal momento che anche i nani dorati hanno usufruito della Benedizione del Tuono ed erano già prosperosi in precedenza, la loro popolazione è cresciuta al punto tale che alcuni hanno deciso di partire per colonizzare nuove terre. Alcuni dei nani dorati che hanno scelto di non espandere ulteriormente il Reame delle Profondità attorno alla Grande Crepa si sono spostati a nord per creare delle colonie sulle montagne del Faerûn settentrionale. Alcuni avamposti dei nani dorati sono sorti sulle Montagne Fumanti dell'Unther, sulle Montagne dei Giganti ad ovest del Turmish e lungo il Muro Settentrionale dell'Halruaa.

TRAME ED EVENTI

Molte avventure ambientate nella regione della Grande Crepa toccano la Crepa in sé solo indirettamente, a meno che gli eroi non abbiano la fortuna o l'ambizione di utilizzare dei *portali* per viaggiare fino a un posto in cui, probabilmente, non sono comunque i benvenuti.

La guardia fuggiasca: Mentre gli eroi sono impegnati in un combattimento, ricevono un aiuto inaspettato da Matharm Derukhed, un mago-guerriero dei nani dorati a cavallo di un ippogrifo. Matharm è molto lontano da casa, ed è in viaggio per rintracciare gli assassini del suo fratello gemello. Anche se i PG decidono di non allearsi con Matharm o di non aiutarlo, scoprono comunque che i colpevoli dell'omicidio del fratello di Malharm sono i loro vecchi nemici, che hanno ucciso il nano per impadronirsi dell'oro e delle gemme che portava sui suoi capelli e sulla sua barba.

Se i PG ignorano la missione di Matharm, potrebbero trovarlo morto successivamente, in apparenza sopraffatto dagli assassini di suo fratello. Naturalmente è troppo tardi perché gli eroi possano recuperare le sue proprietà, che non sono più nelle mani dei suoi nemici. Ma a complicare la situazione sta anche il fatto che il nano non sarebbe autorizzato a cavalcare il suo prezioso ippogrifo nel Faerûn settentrionale. È in fuga anche dalla sua stessa gente, ed è intenzionato a compiere la sua vendetta familiare prima di fare ritorno al suo dovere.

BRONNIA STONESPLITTER

Nana dorata Mag7: GS 7; umanoide Medio (nana); DV 7d4+21; pf 45; Iniz +0; Vel 6 m; CA 10 (10 a contatto, 10 colta alla sprovvista); Att +4 in mischia (1d6+1, bastone ferrato), +3 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Tratti dei nani dorati, benefici del famiglio; AL NM; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +7; For 12, Des 10, Cos 16, Int 17, Sag 13, Car 12. Altezza 1,20 m.

Abilità e talenti: Artigianato (metallurgia) +8, Ascoltare +3, Cercare +8, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (architettura e ingegneria) +5, Conoscenze (dei piani) +8, Diplomazia +5, Intimidire +5, Osservare +5, Raggirare +5, Sapienza Magica +8; Creare Bacchette, Famiglio Migliorato, Gemello del Tuono, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Tratti dei nani dorati: bonus razziale di attacco +1 contro le aberrazioni, scurovisione 18 m, esperto minatore, +2 ai tiri salvezza contro veleno, +2 ai tiri salvezza contro incantesimi, bonus di schivare +4 contro i giganti, bonus razziale di +2 alle prove di Valutare o di Artigianato relative alla pietra o al metallo. Benefici del famiglio: Conferisce a Bronnia Sensi Acuti quando si trova entro portata, condividere incantesimi, legame empatico (1,6 km), il famiglio può trasmettere incantesimi di contatto, parlare con il famiglio.

Incantesimi da maga al giorno: 4/5/4/3/1. CD base = 13 + livello dell'incantesimo, 15 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento.

Libro degli incantesimi (* = incantesimo di ammaliamento): 0 - *aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare*, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *animare corde, armatura magica, caduta morbida, charme*, contrastare elementi, dardo incantato, identificare, ipnosi*, movimenti del ragno, ritirata rapida, scudo, servitore inosservato, sonno*, spruzzo colorato*; 2° - *bocca magica, evoca mostri II, freccia acida di Melf, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, nube di nebbia, protezione dalle frecce, risata incontenibile di Tasha*, scassinare, trama ipnotica*; 3° - *blocca persone*, dissolvi magie, fermare non morti, lentezza, palla di fuoco, suggestione*, velocità, volare*; 4° - *confusione*, emozio-*

ne°, porta dimensionale.

Proprietà: Mantello della resistenza+1, bacchetta dello charme (20 cariche), *bacchetta dei dardi incantati* (3° livello, 27 cariche), *bacchetta dell'armatura magica* (26 cariche), pergamene arcane di *confusione, emozione* e *regressione mentale*, 2 *pozioni di cura ferite leggere* (3°), *pozione di invisibilità.*

Keschk: Famiglio quasit femmina; GS 3; esterno Minuscolo (caotico, malvagio); DV 3d8 (7 DV); pf 19; Iniz +3; Vel 6 m, volare 15 m (perfetta); CA 22 (15 a contatto, 19 colto alla sprovvista), Att +8 in mischia (1d3-1 più veleno, 2 artigli), +3 in mischia (1d4-1, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Veleno (CD Temp 13, 1d4 Des/2d4 Des), capacità magiche; QS Forma alternativa, riduzione del danno 5/argento, resistenza al fuoco 20, eludere migliorato, immunità al veleno, rigenerazione 2 (danni normali da acido e da armi sacre e benedette), capacità magiche; RI 5; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +6; For 8, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 10. Altezza 60 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +6, Sapienza Magica +4; Arma Preferita (artiglio), Arma Preferita (morso).

Qualità speciali: Forma alternativa (Sop): Metamorfosi su se stesso a volontà per diventare pipistrello o lupo. Eludere migliorato (Str): Tiro salvezza sui riflessi per dimezzare o annullare il danno. Capacità magiche (Mag): *Individuazione del bene, individuazione del magico* e *invisibilità* (solo su se stesso) a volontà; *incuti paura* (come l'incantesimo, ma nel raggio di 9 metri da sé) 1 volta al giorno; tutte le capacità funzionano come se fossero lanciate da uno stregone di 6° livello (CD 10 + livello dell'incantesimo). Una volta ogni sette giorni, può usare *comunione* come chierico di 12° livello per porre sei domande.

Bronnia, insoddisfatta della vita nella Grande Crepa e sentendosi soffocata dai membri del suo clan, ha abbandonato la sua casa ed è partita in viaggio per lo Shaar, alla ricerca di denaro, magia e nuove emozioni. Avendo la cattiva abitudine di fare osservazioni sarcastiche nelle situazioni più informali e di non preoccuparsi della reputazione delle persone per cui lavora, si è creata un gran numero di nemici nel giro di poco tempo. Trascorre molto tempo in fuga, specialmente da suo fratello gemello Belgard, che insiste affinché torni a casa.

Bronnia si presenta come ingegnere, fabbro, avventuriera incantatrice e creatrice di bacchette magiche. Nel corso dei suoi lunghi viaggi e grazie alla sua ambizione ha lavorato per i Maghi Rossi, per gli artigiani dell'Unther, per un casato nobiliare della Sembia e per un giovane pascià del Calimshan, e alcuni di questi incarichi si sono perfino conclusi pacificamente. Il suo famiglio normalmente si nasconde o assume le sembianze di un pipistrello quando Bronnia è in pubblico, e questo demone è l'unica creatura che tratta bene in ogni momento.

Bronnia è più che disposta ad unirsi agli altri avventurieri, se è convinta che ci sarà da guadagnare denaro o magia. Preferisce lanciare incantesimi invece che usare le sue bacchette, a meno che non abbia quasi esaurito gli incantesimi. Non ha paura di usare la magia affinché le cose vadano a modo suo, e fa uso disinvolto di incantesimi *charme*.

Halruaa

Capitale: Halarahh
Popolazione: 1.676.160 (umani 90%, nani 5%, halfling 2%, elfi 1%, mezzelfi 1%)
Governo: Oligarchia magocratica (Consiglio degli Anziani)
Religioni: Azuth, Mystra, Shar (nuovo culto)
Importazioni: Metalli preziosi, oggetti magici esotici
Esportazioni: Electrum, vino di Haerlu
Allineamento: LB, LN, NB

Nel profondo sud, circondata da un cerchio di montagne, sorge l'Halruaa, una nazione di maghi. I suoi abitanti discendono dai profughi del potente Netheril, un regno di maghi umani che lasciarono crescere senza controllo il loro potere fino a che non corruppe le loro anime e non distrusse l'intero impero. Halruaa ha conservato la passione di Netheril per la magia, dedicandosi all'Arte con devozione fanatica e considerando inferiori tutti gli altri studi. Fino ad ora, gli abitanti di Halruaa hanno evitato la cecità morale che a suo tempo distrusse il Netheril.

I maghi di Halruaa sono un popolo soddisfatto, più interessato alla continuazione delle loro ricerche nella riservatezza dei loro laboratori piuttosto che all'esplorazione del resto di Toril. Coloro che lasciano la terra natia sono mercanti o agenti in cerca di componenti rare. A volte tali agenti sono abbastanza importanti da viaggiare a bordo di una delle favoleggiate navi volanti di Halruaa, ma questi veicoli sono talmente fragili e talmente preziosi che non vengono inviati fuori da Halruaa se non per missioni assai importanti.

Vita e società

Non tutti gli abitanti di Halruaa sono maghi, ma tutti si comportano come se lo fossero. Gli abitanti di Halruaa osservano delle elaboratissime forme di cortesia, concedendosi tutto il tempo per dichiarare i loro intenti, formulando complessi rituali per scambiarsi una componente per incantesimi e altre raffinatezze sociali. Questi cerimoniali sarebbero una perdita di tempo in una società in cui non ci si debba preoccupare che un concittadino che si ritenga offeso possa trasformare il suo interlocutore in un rospo. Trascorrono più tempo immersi nei loro studi che con le loro famiglie, raramente si concedono un gran numero di figli, e il sangue della nazione si rinnova più lentamente rispetto alle altre società umane più vigorose.

Gli abitanti di Halruaa ricevono un'istruzione pubblica fino all'età di tredici anni. Gli esami per determinare l'attitudine alla magia avvengono a cinque anni, e gli studenti che si dimostrano portati spesso riescono a padroneggiare i primi trucchetti entro i quindici anni.

Anche se praticare la magia non è necessario per vivere bene ad Halruaa, di sicuro aiuta. Quanti sono in grado di lanciare incantesimi da mago "hanno il dono", anche se non fanno uso dei loro talenti. Circa un terzo della popolazione di Halruaa possiede il dono. Di questi, circa due terzi dimostrano qualche conoscenza arcana (come descritto nel talento "Addestramento Magico"; vedi Capitolo 1: "Personaggi") e il resto possiede almeno un livello di mago. Per gli abitanti di Halruaa, la vera Arte è l'arte del mago; la stregoneria viene vista come pericolosa, indisciplinata e primitiva nel suo approccio alla magia. I pochi abitanti di Halruaa il cui dono li spinge a diventare stregoni invece di maghi cercano di minimizzare la portata del loro potere oppure abbandonano la nazione.

Caratteristiche geografiche principali

Halruaa è una terra calda e umida. Le colline e le vallate delle Mura di Halruaa sono più fresche e più piacevoli delle pianure.

Lago Halruaa: Questo specchio d'acqua salmastra collega i porti di fiume della terra con il mare. I venti forti e mutevoli provenienti dalle montagne lo rendono un posto difficile in cui navigare e pescare, e ancora più difficile da sorvolare con una nave volante.

Le Mura di Halruaa: Un cerchio di alte montagne protegge Halruaa a nord, a ovest e a est. Tre passi attraversano le montagne e conducono verso i regni ostili nelle vicinanze. Gli abitanti dell'Halruaa hanno domato quasi interamente la natura sul loro versante delle montagne, mentre sul lato opposto vivono ancora ogre, fauci aberranti, giganti, peryton ed esterni erranti che hanno imparato a non stuzzicare la collera dei maghi di Halruaa.

Palude di Akhlaur: Questa palude di oltre diecimila metri quadrati è uno sgradevole monito del fatto che il disastro che distrusse Netheril potrebbe ripetersi ad Halruaa. Akhlaur era un ambizioso evocatore che si spinse troppo oltre nei suoi studi delle connessioni interplanari, finché non si lasciò divorare dalle forze che aveva scatenato. Quando Akhlaur morì, la magia che aveva scatenato rimase senza controllo. La Palude di Akhlaur è costantemente alimentata da un *portale* sempre aperto sul Piano Elementale dell'Acqua. La palude si estende di trenta metri in tutte le direzioni ad ogni anno. I maghi e gli avventurieri spesso entrano nella palude in cerca dei favoleggiati tesori magici di Akhlaur, o di un modo per arrestare l'avanzata della palude. Coloro che sopravvivono di solito sono stati abbastanza fortunati a non incontrare i demoni risucchia-magia noti come laraken che vivono solo all'interno della palude.

Luoghi importanti

Gli abitanti di Halruaa preferiscono vivere in piccoli villaggi. Nemmeno le città più grandi superano mai i settemila o gli ottomila abitanti.

Halagard (Piccola città, 7.500): La vecchia capitale di Halruaa è solo leggermente più piccola rispetto ad Halarahh, l'attuale capitale. Il Re Zalathorm (Div20/Mas9 umano LN) ha trasferito la capitale al nord circa un secolo fa, ma gli abitanti di Halagard si considerano ancora i veri detentori dello spirito di Halruaa. Per distinguersi dalle nuove mode di Halarahh, i maghi di Halagard di solito si specializzano nell'evocazione o nell'invocazione piuttosto che nella divinazione.

Halarahh (Piccola città, 8.000): Circa tremila degli abitanti della città sono maghi attivi. Le loro torri delineano il panorama cittadino, sebbene Zalathorm abbia scoraggiato la "guerra delle torri", una forma di competizione continua in cui i maghi di Halarahh tentano di costruire torri più alte di quelle dei loro rivali. Per ottenere il favore di Zalathorm, i maghi minori hanno invece scelto di ridurre l'altezza delle loro torri, rendendo il cielo cittadino più agibile per le navi volanti. I diciassette membri del Consiglio degli Anziani vivono tutti nella capitale.

Halarahh è un posto difficile in cui vivere per coloro che non possiedono il dono. Trattamenti di favore e promozioni in ogni aspetto della vita vengono riservati a coloro che hanno il dono e in un modo o nell'altro sfuggono a coloro che sono privi di predisposizione alla magia. Il detto "inutile come una spada ad Halarahh" ricorre spesso sulle labbra degli ex-abitanti di Halarahh che si sono trasferiti altrove.

Monte Talath (Piccolo paese, 1.170): Sul fianco di questa montagna è stato scavato un gigantesco tempio dedicato a Mystra. È composto da un ampio spazio di adorazione mirato ad ispirare maestosità e da un enorme complesso di caverne costruito per conservare in modo sicuro secoli di conoscenze magiche. Il complesso ha un'organizzazione interna minima: qualsiasi oggetto o strumento magico può essere localizzato con al massimo cinque o sei anni di diligente ricerca. I maghi di Halruaa si vantano delle loro capacità di saper rintracciare rapidamente le informazioni di cui hanno bisogno nelle caverne di Talath, e spesso inventano nuovi incantesimi mirati esclusivamente a questo scopo. I maghi non di Halruaa pagano somme esorbitanti solo per entrare nelle stanze riservate agli apprendisti di Halruaa.

STORIA REGIONALE

I primi maghi di Halruaa giunsero da Netheril, nel nord, scappando dalla devastazione scatenata dai phaerimm quasi duemila anni fa. Erano guidati dall'arcimago Raumark, che aveva previsto la tragedia che sarebbe accaduta alla sua terra natia. Scoprirono una terra bella e ricca, popolata solo da sporadici insediamenti di pastori e pescatori.

Raumark e il suo seguito di maghi e apprendisti e i loro rispettivi casati decisero di non conquistare i nativi di Halruaa, ma nell'arco di una generazione le due culture si fusero grazie a numerosi matrimoni misti e alla condivisione degli interessi comuni. I principi Netheresi offrirono alla gente semplice di Halruaa leggi, giustizia, una classe dominante organizzata e artefatti meravigliosi. I nativi che dimostrarono un talento per la magia vennero accettati come studenti senza esitazione, e la presenza di così tanti maghi potenti all'interno di una terra presto scoraggiò i mostri e i predoni che avevano infestato le pianure fino ad allora.

Tutto l'operato di Raumark e dei suoi seguaci nei primi secoli dopo la loro fuga fu mirato a prepararsi per l'attacco dei phaerimm che di sicuro avrebbe seguito la caduta di Netheril al Nord. Ma le città volanti di Netheril caddero, le sabbie inghiottirono il suo Mare Stretto, e i frammenti del reame che sopravvissero alla caduta scomparvero a loro volta nel terzo secolo CV, eppure i phaerimm non attaccarono Halruaa.

Anche se Halruaa non combatté mai la guerra a cui Raumark l'aveva preparata, la terra non venne lasciata in pace dai suoi vicini. I barbari del Dambrath, invidiosi delle sue ricchezze e dei suoi tesori magici, invasero Halruaa in più di un'occasione. Nel 585 CV, una flotta di galere del Dambrath assalì le coste di Halruaa e occupò tutta la nazione a sud del Lago Halruaa per diversi mesi, finché il grande mago-re Mycontil non sconfisse gli abitanti del Dambrath e non uccise il loro capo. L'ultima invasione grave avvenne circa cento anni fa, quando un carismatico satrapo di Lapaliiya guidò un'incursione oltre il Passo di Talath. Gli abitanti di Halruaa lo respinsero con facilità.

L'attuale mago-re, Zalathorm, è un divinatore i cui poteri di predizione hanno soffocato sul nascere varie minacce prima che diventassero serie. Zalathorm e i divinatori si sono dimostrati talmente efficaci che la popolazione crede che Halruaa dovrebbe essere sempre guidata da specialisti divinatori d'ora in poi, invece di affidarsi a invocatori, evocatori e altri maghi che comandavano nei giorni in cui Halruaa era costretta a difendersi attivamente.

TRAME ED EVENTI

I ladri, i briganti e i mostri sono rari in Halruaa. L'azione in questa terra (almeno dal punto di vista di un avventuriero) ruota attorno ai quattrocento Anziani dello stato, i più potenti maghi della nazione, che tramano e complottano tra loro divisi in almeno una dozzina di fazioni diverse. Se abbastanza Anziani riuscissero a formare un'unica fazione, perfino Zalathorm avrebbe difficoltà a farsi valere contro di loro.

Calano le ombre: Un pericolo segreto va formandosi ai margini della società di Halruaa, un gruppo di adepti d'ombra alleatosi con dei seguaci nascosti di Shar. Gli Anziani più orgogliosi e arroganti vengono silenziosamente convertiti dai sibilanti emissari della Dea dei Segreti, che chiede agli Anziani di interrogarsi su quanto la Trama di Mystra in realtà non sia che un ostacolo allo sviluppo dei loro poteri. Molti dei maghi più potenti e ambiziosi di Halruaa sono già diventati adepti d'ombra, e a differenza delle fazioni in lotta che formano il Consiglio degli Anziani del paese, gli adepti d'ombra sono uniti dalla loro adorazione per Shar e intenzionati a promuovere la sua causa nella più magica tra tutte le terre.

Luiren

Capitale: Beluir
Popolazione: 838.080 (halfling 92%, umani 4%, elfi 2%, mezzelfi 1%)
Governo: Teocrazia benevola
Religioni: Brandobaris, Tymora, Yondalla
Importazioni: Bestiame, manufatti in metallo
Esportazioni: Birra, frutta, grano, prodotti finiti, sidro
Allineamento: LB, NB, N

Il Luiren è l'unico reame del Faerûn governato e quasi interamente popolato dagli halfling. È la patria degli halfling cuoreforte allo stesso modo in cui la Grande Crepa è la patria dei nani dorati. A Luiren vivono anche piccoli gruppi di halfling piedilesti e halfling degli spiriti, ma i cuoreforte compongono i nove decimi della popolazione: il termine "halfling del Luiren" viene infatti usato per indicare gli halfling cuoreforte, anche se non è strettamente appropriato.

Gli abitanti del Luiren sono contadini, artigiani e mercanti, proprio come nella gran parte delle altre terre. I ricchi campi del Luiren forniscono cibo anche alla Grande Crepa, e i suoi frutteti producono aranci, limoni e cedri, dei quali c'è grande richiesta nelle terre del nord. Gli intagliatori di legno del Luiren sono dei maestri di quest'arte, pari a quelli del Tethyr, ed esiste un commercio anche per le piccole sculture in legno. Anche se in pochi pensano che gli halfling abbiano una tradizione militare, la gente del Luiren è dotata di una sua milizia ben organizzata, guidata dai monaci e dai chierici dei templi locali e sostenuta da potenti magie divine. Gli arcieri e i chierici halfling scesi in battaglia hanno dimostrato forza e abilità sufficienti a schiacciare più di un'invasione da parte degli umani, degli orchi e degli gnoll provenienti dallo Shaar.

Il Luiren non dispone di alcun governo centrale, ma solo di autorità locali; sono i templi del pantheon halfling a tenere insieme la società e a governare collettivamente la terra, in genere sotto la guida del tempio di Yondalla. La Voce Devota di Yondalla, Faran Ferromar (Chr13 di Yondalla halfling cuoreforte LB) è il rappresentante principale della fede e colui che all'atto pratico governa il Luiren.

Gli halfling del Luiren non si considerano mezze tacche nei confronti di nulla e di nessuno, e in genere chiamano la loro razza con il nome di hin.

VITA E SOCIETÀ

Molti degli abitanti del Luiren vivono come seminomadi, fermandosi in qualsiasi città per non più di sei mesi o un anno. Le città di

Luiren rispecchiano questa inquietudine e questo desiderio di mobilità. I clan, le famiglie, i negozi e i templi sono tutti dotati di abitazioni permanenti e buchi sui fianchi delle colline, completi dei normali incarichi e doveri, ma allo stesso tempo aperti agli arrivi di nuovi individui e famiglie. In qualsiasi momento, solo i tre quarti delle abitazioni delle città del Luiren sono occupate. Prima di lasciare una casa, qualsiasi halfling che voglia essere di nuovo ben accolto pulisce e prepara l'alloggio che ha occupato per i suoi prossimi inquilini. A meno che non abbiano tenuto un comportamento intollerabile, gli amici e i vicini del posto li aiutano.

Il lavoro di squadra è importante per gli hin del Luiren. Rispetto agli halfling del nord, gli hin attribuiscono grande importanza agli sforzi collettivi e al lavoro comune, considerandolo superiore a quello individuale. Gli halfling individualisti di solito non rimangono nello stesso gruppo per molto. Gli stessi gruppi tendono a durare a lungo, ma non è detto che tutti gli halfling che rivestono certi ruoli nel corso di una stagione rimangano sempre, o che non finiscano per far parte dello stesso tipo di gruppo in un'altra città, neanche due stagioni dopo.

Gli umani, gli elfi, i nani e perfino gli gnomi fanno fatica a capire come la società del Luiren possa apparire così ordinata e legale se i suoi membri individuali cambiano posto con la stessa frequenza con cui la gente normale si cambia d'abito. Gli hin del Luiren sanno che gli stranieri considerano strano il loro modo di fare, ma trovano altrettanto strano il fatto che gli stranieri mantengano le stesse abitudini per tutta la vita.

L'unica abitudine che la gente del Luiren ama al punto da non potervi rinunciare è la passione per i Giochi. I Giochi del Luiren sono eventi sportivi locali, regionali e nazionali che vengono seguiti con grande interesse dai cittadini del regno. I tipi di sport che vengono tenuti nel corso dei Giochi cambiano in continuazione. Al momento i due sport più popolari sono la corsa sul crepaccio e il combattimento degli aquiloni. La corsa sul crepaccio è una sorta di competizione a ostacoli in cui le squadre provenienti dalle varie città cercano di battersi sul tempo. È lecito lanciare magie sui vari corridori durante la corsa, ma quei partecipanti che fanno uso di magie possono anche essere bersagli di altre magie dai membri delle altre squadre. Il combattimento degli aquiloni invece è una gara "Senza Arte", che vuol dire priva di qualsiasi utilizzo di magia.

È raro che gli halfling cresciuti nel Faerûn settentrionale in visita nel Luiren decidano di rimanere: gli immigrati halfling trovano la terra e le sue usanze troppo strane. Ma alcuni halfling del nord si trasferiscono nel Luiren e vi rimangono per sempre, e alcuni hin del Luiren non vedono l'ora di lasciare la loro terra natia e di andare a vivere al nord come gli altri halfling.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le foreste e le paludi del Luiren un tempo erano infestate da numerosi mostri, ma con il passare delle generazioni gli hin hanno domato vaste porzioni del territorio. La terra è fertile, ricca di selvaggina e dotata di splendidi paesaggi. Ma è anche composta da zone selvagge che rifiutano ogni tentativo di essere civilizzate. In questi giorni, i giovani guerrieri e maghi hin sorvegliano attentamente le terre selvagge, per impedire ai mostri di giungere fino alle strade o alle città del Luiren. Gli avventurieri stranieri sono liberi di "mettere alla prova la loro fortuna" nelle foreste e nelle paludi del Luiren, e possono anche tenere per loro la metà dei tesori che trovano (un affare, visto che di sicuro i mostri hanno accumulato quei tesori sottraendoli alla gente del Luiren).

Bosco di Lluir: Questa fitta foresta segna i confini settentrionali del Luiren. I druidi, i ranger e alcuni ladri del Luiren si trovano a loro agio nelle zone meridionali del bosco. Gli altri hin raramente si inoltrano nella foresta, non essendo dotati delle abilità necessarie per sfuggire ai mostri che scendono nella foresta dalle Montagne del Rospo Accucciato. Quando le fauci aberranti, i troll e le altre bestie commettono l'errore di uscire fuori dal Bosco di Lluir, le milizie del paese, i chierici di Yondalla e gli hin cacciatori di solito li eliminano rapidamente. Ma il Bosco di Lluir resta un luogo pericoloso per i viaggiatori.

Bosco di Lluir Meridionale: Il Bosco di Lluir Meridionale, a sud del Bosco di Lluir e ad ovest del Luiren, è per la maggior parte una foresta allo stato selvaggio. Il lato orientale della foresta è quasi percorribile, e viene pattugliato da milizie del Luiren, da ranger e druidi halfling. Nelle zone più fitte della foresta, invece, si nascondono dei beholder e degli yuan-ti.

Palude di Mortick: La Palude di Mortick, l'unica zona paludosa della regione, è infestata da un gran numero di merrow (ogre acquatici) e scrag (troll acquatici). Questi mostri giganteschi spesso conducono razzie nelle terre vicine, rubando il bestiame e saccheggiando le provviste. Un potente sciamano o capitano ogre conosciuto come il Re dell'Acquitrino guida i merrow, e a volte riesce anche a imporre la sua volontà sugli scrag.

LUOGHI IMPORTANTI

Le città di Luiren sono liete di accogliere gli stranieri che vengono in pace. Un piccolo numero di mercanti e artigiani umani si è stabilito nelle città degli halfling.

Beluir (Metropoli, 27.210): Gli stranieri considerano Beluir la capitale del Luiren, in quanto è la città più grande e ospita un grande tempio di Yondalla. In realtà, nessuna città del Luiren è il centro dell'autorità nazionale, ma gli emissari e i diplomatici stranieri si recano qui in cerca della Voce Devota di Yondalla. I mercanti del Grande Mare attraccano a Beluir per acquistare i prodotti e i manufatti del Luiren.

Chethel (Grande città, 14.512): Questa città portuale è una delle principali città commerciali del Luiren. Circa un decimo dei suoi abitanti sono elfi o mezzelfi. Tra tutte le città del Luiren, Chethel è quella che più assomiglia a una normale città degli umani. Alcune famiglie che hanno stretto amicizia con gli elfi hanno deciso di rimanere ad abitare sul posto, rendendo l'insediamento nomadico leggermente più stabile. Gli altri cittadini fissi sono quegli hin che si guadagnano da vivere costruendo barche.

Thruldar: Thruldar, che sorge ai margini orientali del Bosco di Lluir, è una città dell'Estagund in rovina sorvegliata dalle varie tribù vicine di halfling degli spiriti. Circa un centinaio di anni fa, un potente druido malvagio si alleò con degli alberi oscuri e dei letali mostri vegetali e distrusse Thruldar, ma le vicine tribù di halfling degli spiriti uccisero il druido e posero delle interdizioni magiche per bloccare i servi del druido tra le rovine. Il fantasma del druido e vari mostri vegetali infestano ancora le rovine di Thruldar, assieme a ciò che rimane delle ricchezze della città.

STORIA REGIONALE

Migliaia di anni fa, il Luiren era una terra selvaggia disabitata in cui vagavano tre grandi tribù di halfling: i piedilesti, i cuoreforte e gli halfling degli spiriti. Le tre razze difesero fieramente i loro boschi da tutti gli intrusi per vari secoli, scacciando i barbari di Dambrath, le orde di gnoll affamati, e sostentandosi con le risorse che offriva il Bosco di Lluir. Eccettuate alcune faide che di tanto in tanto scoppiavano tra le tre tribù, tutti gli halfling vivevano in pace.

Attorno al -100 CV uno spirito maligno entrò nella foresta. Sotto la guida di un potente chierico di nome Desva, gli halfling degli spiriti caddero nell'oscurità, presero ad adorare Malar e a condurre una vita di sangue e di violenza. Halfling degli spiriti cacciatori, con i volti dipinti per somigliare a dei teschi, si nascondevano nelle foreste per dare la caccia agli altri halfling. Si fecero sempre più forti, e Desva li spinse ad adorare Malar sempre più intensamente, insegnando ai migliori cacciatori a prendere la forma di lupi mannari e ad avvelenare i predatori naturali della foresta infondendo in loro una folle frenesia di sangue. Per una generazione, il Bosco di Lluir divenne un bosco di morte.

Nel -68 CV, un cacciatore cuoreforte chiamato Chand divenne capitano di guerra della sua gente e strinse un'alleanza con il capitano di guerra della tribù dei piedilesti. Le due tribù si unirono per spazzare via la follia degli halfling degli spiriti. Nel corso dei tre anni che seguirono, ogni tana o fortezza degli halfling degli spiriti venne scoperta e distrutta, finché lo stesso Chand non uccise Desva degli halfling degli spiriti nel -65 CV. La guerra fu terribile e spietata: interi villaggi degli halfling degli spiriti vennero bruciati e la loro gente venne uccisa. Chand fu inflessibile, e si assicurò che nessun guerriero hin esitasse nello sferrare il colpo di grazia.

Una volta concluse le Guerre degli Spiriti Hin, rimase solo una manciata di halfling degli spiriti. Molti vennero esiliati dal Bosco di Lluir, anche se un piccolo gruppo che aveva ripudiato Desva e si era unito ai guerrieri di Chand ottenne il permesso di restare. Coloro che partirono si insediarono nel Bosco di Chondal, e formularono il giuramento di non parlare mai più finché non avessero espiato la fre-

Illustrazione di Sam Wood

nesia animalesca che aveva macchiato il loro passato. Il tempo dell'espiazione è ormai passato da secoli, ma ancora oggi gli halfling degli spiriti pensano intensamente e a lungo prima di parlare.

Molti dei piedliesti, inorriditi da ciò che Chand e i cuoreforte avevano fatto, decisero di andarsene dal Bosco di Lluir. Divennero un popolo nomadico che si diffuse in tutto il Faerûn settentrionale, adottando le usanze e le tradizioni della gente che incontravano nei loro viaggi.

I cuoreforte rimasero nel Bosco di Lluir. Senza più nessuna opposizione da parte degli halfling degli spiriti o dei piedilesti, iniziarono ad abbattere alcune parti della foresta e a fondare dei villaggi semipermanenti che diventavano sempre più grandi e sempre più permanenti ad ogni successiva generazione. Da nomadi dei boschi diventarono contadini fissi e artigiani, difesero le loro terre da numerose invasioni e razzie con il passare degli anni. Con il tempo, alcuni piedilesti fecero ritorno al nuovo reame del Luiren, ma la terra, ormai, appartiene ai cuoreforte.

TRAME ED EVENTI

Come accade per le altre terre distanti dalle Terre Centrali, l'influenza del Luiren viene avvertita più facilmente da lontano che non direttamente.

I giochi: Un villaggio delle Terre Centrali Occidentali che ospita una numerosa comunità halfling ha intenzione di tenere la sua versione personale dei Giochi. Gli umani vengono incoraggiati a partecipare, e i premi sono estremamente *ricchi*. Gli umani hanno dalla loro un grande tifo, ma gli eventi sembrano favorire i concorrenti halfling: gare di lancio delle pietre, corse a ostacoli, la cattura di una donnola cosparsa di grasso liberata in una serie di cunicoli sotterranei e così via.

Bassi ma furbi: I PG devono scontrarsi con una banda di halfling del Luiren che agiscono in una grande città. Questi hin si specializzano nel lanciare borse dell'impedimento per derubare le vittime che rimangono bloccate a terra. Anche gli avventurieri più arroganti decidono di consegnare i loro valori se l'alternativa è l'essere attaccati ai fianchi e pugnalati alla schiena.

LO SHAAR

Capitale: Nessuna (Colline del Consiglio)
Popolazione: 587.520 (umani 60%, wemic 15%, gnoll 14%, centauri 10%)
Governo: Vari capitani nomadi
Religioni: Mask, Oghma, Tempus
Importazioni: Armature, armi, vino
Esportazioni: Avorio, gioielli, schiavi
Allineamento: CN, N, CB

Lo Shaar è una vasta distesa di pianure erbose che va dal Mare Scintillante alle lontane terre dell'est. Non esiste quasi nessuna civiltà nella zona. Alcuni nomadi umani (una dozzina circa di tribù Shaaryane) e alcuni non umani come centauri, gnoll e wemic sono gli unici abitanti dello Shaar. Gli wemic sono cacciatori, gli umani dello Shaar allevano rothé e cavalli e gli gnoll vivono di razzie. La terra sostiene riccamente le grandi pianure d'erba, ma è poco adatta all'agricoltura: pur non essendo desertica, è molto calda di giorno e gelida di notte.

Gli umani dello Shaar si allontanano raramente dalle loro consuete pianure in grossi numeri, in parte anche perché i loro preziosi cavalli non vivono bene al di fuori dello Shaar. I cavalli dello Shaar sono più forti e più veloci dei cavalli di qualsiasi altra zona del Faerûn, finché rimangono nelle loro terre natie. Ma anche i cavalli più robusti si ammalano e muoiono se non possono cibarsi delle erbe che crescono solo sulle grandi pianure dello Shaar. Gli abitanti dello Shaar lo sanno bene, e quindi sono in pochi a provare il desiderio di abbandonare la loro cultura natia per esplorare il resto di Faerûn.

VITA E SOCIETÀ

L'approssimativa dozzina di tribù note con il nome collettivo di Shaaryani non sono mai state unificate, anche se condividono la stessa cultura e lo stesso stile di vita. Agli stranieri riesce difficile distinguere i membri di una tribù dagli altri, mentre i nomadi riescono a dedurre immediatamente chi hanno davanti in base ai dettagli dei vestiti, all'accento, al colore della cavalcatura e alla fattura delle armi.

Alcune tribù permettono alle donne guerriere di cavalcare assieme agli uomini, e in alcuni casi una donna è diventata anche capotribù. I capi delle tribù vengono normalmente eletti tramite votazioni segrete tra gli anziani, ma due tribù contano al loro interno alcune dinastie di famiglie carismatiche, o aspiranti tali, che reclamano una presa maggiore sul potere.

Tradizionalmente, l'invio di un gruppo di razziatori composto da venti guerrieri o meno non viene considerato un atto di guerra con-

Wemic nello Shaar

Illustrazione di Sam Wood

tro un'altra tribù Shaaryana. Gruppi più grossi, invece, equivalgono a una dichiarazione di ostilità, un atto rischioso, in quanto a quelle tribù che dichiarano guerra normalmente non viene concesso di prendere parte ai consigli intertribali finché non hanno fatto ammenda o non hanno comunque cessato le loro ostilità.

Gli wemic a volte prendono parte ai consigli Shaaryani. Assai più spesso, tuttavia, i capi degli wemic portano avanti i loro propositi selvaggi senza curarsi delle tradizioni e dei protocolli dei nomadi umani.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le distese erbose a volte sono interrotte da terreni di altro tipo, tra cui piccole dune di sabbia e vallate che ospitano piccoli laghi e boscaglia. Queste piccole oasi ospitano anche rovine risalenti a civiltà precedenti. Molte contengono anche gli accampamenti provvisori degli attuali nomadi.

L'Altopiano: Lo Shaar orientale è da sessanta a centoventi metri più alto rispetto allo Shaar occidentale. L'Altopiano è la zona che separa i due territori, dividendo le pianure erbose in due aree a sud dei Pendii del Fuoco e a nord della Foresta di Amtar. Le tribù dei nomadi entrano spesso in lotta fra loro per tentare di occupare i margini delle scogliere e avere la possibilità di avvistare i nemici quando arrivano.

Bosco dello Shaar e Bosco di Shara: I nomadi visitano queste foreste per raccogliere erbe, cacciare e a volte per nascondersi dai nemici. Il terreno del bosco è troppo povero perché i cavalli possano brucare, e quindi i nomadi non hanno mai provato a colonizzare queste terre.

Fiume Shaar: Lo Shaar ha origine nel profondo e freddo Lago della Crepa, centinaia di metri al di sotto delle pianure erbose. Romba e tuona scorrendo all'interno di immense caverne per oltre centosessanta chilometri prima di emergere dall'imboccatura di una grande caverna ai piedi dell'Altopiano. Da laggiù, continua il suo corso a cielo aperto, attraversando lo Shaar inferiore fino al Lago Lhespen.

Lago Lhespen: Le paludi al margine orientale di questo lago sono piene di mangrovie, anguille giganti e ragni acquatici. Le rive sono incrostate di giacimenti salini provenienti dalle rocce sommerse. I nomadi raccolgono il sale per i loro cavalli quaggiù, quando non intendono commerciare a Shaarmid.

LUOGHI IMPORTANTI

I nomadi mantengono pochi insediamenti permanenti. Le poche città esistenti sono state fondate da altre popolazioni dello Shaar.

Colline del Consiglio: Tutte le tribù nomadi, eccetto quelle impegnate in guerra, inviano i loro delegati alle Colline del Consiglio in primavera e in autunno per occuparsi delle trattative di pace e per bere assieme. Le Colline del Consiglio sono sempre considerate terreno neutrale, in cui ogni scontro tra i nomadi è proibito.

Lhesper: Questa città in rovina è abitata da un potente clan di stregoni yuan-ti. I viaggiatori umani che costeggiano il Lago Lhespen cadono spesso vittima dei banditi sotto il dominio degli yuan-ti e vengono portati verso un orribile destino a Lhesper, che spesso prevede il loro sacrificio alla divinità oscura degli yuan-ti, oppure la trasformazione in qualche servitore mostruoso della razza rettile. I nomadi se ne tengono alla larga.

Shaarmid (Grande città, 23.501): Shaarmid, una libera città commerciale popolata da umani che dichiarano di non avere nessuna relazione con i nomadi, viene accettata dalle tribù come alleata di vecchia data in quanto i mercanti della città da sempre fanno ottimi affari con i nomadi, procurando loro ciò di cui hanno bisogno presso gli altri mercanti del Faerûn. I mercanti accorrono a Shaarmid, considerandola una zona sicura in mezzo a una terra selvaggia minacciata dai banditi Shaaryani e da altri predoni.

STORIA REGIONALE

La storia della Shaar non viene considerata storia dagli abitanti del Faerûn civilizzato. Gli eventi tipici dello Shaar sono piccole scaramucce tra i nani dorati, che si stancano di vedere le loro carovane attaccate dai banditi Shaaryani, e una continua battaglia tra le tribù dell'Altopiano che tentano di impedire ai loro rivali di raggiungere le Colline del Consiglio.

TRAME ED EVENTI

I continui mutamenti politici tra le tribù di nomadi fanno sì che i gruppi di avventurieri possano trovare alleati o nemici a volontà nello Shaar.

Pulizia generale: Un clan di giganti delle colline è sceso dalle Montagne del Rospo Accucciato fino allo Shaar orientale, combattendo contro tutti coloro che si sono messi sulla sua strada. I giganti hanno poi raggiunto le Colline del Consiglio, occupando le sacre caverne che ospitano i teschi degli antenati dei nomadi. I nomadi hanno un problema: devono scacciare i giganti, ma non possono versare il proprio sangue all'interno delle terre sacre. Gli avventurieri che provengono da fuori dello Shaar, tuttavia, non rientrano in queste limitazioni.

Dambrath

Cinquecento anni fa, il regno barbarico degli umani di Arkaiun rimase coinvolto in un'aspra guerra contro una potente città drow nascosta sotto le Montagne della Guardia Gnoll. I drow si risultarono vittoriosi, e in alleanza con un potente culto di Loviatar diffuso presso i barbari, ridussero in schiavitù il popolo degli Arkaiun, governando in qualità di nobili e di satrapi sulla popolazione soggiogata. Il risultato fu lo strano e pericoloso reame di Dambrath.

La nazione di Dambrath è una nazione umana dominata dai mezzelfi, molti dei quali discendono dai drow. Gli elfi fedeli alla corte di Evermeet non sono i benvenuti a Dambrath. Loviatar è la divinità ufficiale della nazione.

Durpar

Protetto dalle tempeste di sabbia del Raurin dalle massicce Montagne del Muro di Polvere, il Durpar è un prospero regno mercantile che sorge sulle rive nord-orientali dell'insenatura nota con il nome di Acque Dorate. Un consiglio di mercanti, composto dai capi degli undici chaka (casati mercantili) più ricchi, governa la nazione. Il Grande Nawab Kara Jeratma (Ari4/Ill10 umana LB) siede a capo del consiglio, ed è una delle persone più ricche di tutto Faerûn.

Gli affari sono affari nel Durpar, e i casati mercantili Durpari sono i mercanti più abili di questo angolo di mondo. L'adorazione devota e comune di alcune divinità del pantheon Faerûniano mantiene uniti i Durpari. La città di Vaelen è la capitale del Durpar.

Estagund

Estagund condivide la stessa eredità culturale del Durpar e della Dorata Var. La sua popolazione è composta da Durpari che attribuiscono grande valore al commercio e che onorano l'Adama, il pantheon e il codice morale comune a tutti e tre i regni. A differenza della gente del Durpar, che è governata dai mercanti più ricchi, la gente di Estagund rende onore innanzitutto a una classe di nobili guerrieri. Il Rajah dell'Estagund, Ekripet Seltarir (Ari5 umano LB) non solo è il mercante più ricco del paese, ma anche il signore della guerra e il sommo monarca del regno.

La città di Chavyondat sulla Baia dei Re è la capitale di Estagund.

Rethild, la grande palude

La più grande palude di tutto il Faerûn lambisce le pendici orientali delle Mura di Halruaa. È un posto umido e soffocante, composto da boschi di cipressi ricoperti da muschio, alghe marine e pozze fangose infestate da sanguisughe giganti, rospi giganti, serpenti, lucertoloidi, cumuli striscianti e peggio ancora. Un'antica città dall'aura malvagia sorge nei pressi del centro della palude, la vecchia sede di qualche razza dimenticata da tempo.

La Dorata Var

La Dorata Var, il terzo dei tre regni Durpari, sorge sulle rive meridionali delle Acque Dorate. Viene chiamata "la Dorata" non per il tratto di mare su cui si affaccia a nord, ma per gli sconfinati campi di grano che ammantano le sue pianure. I mercanti (o nawab), i nobili terrieri (chiamati hajwa) e i sacerdoti dell'Adama (i jana) lottano per il potere su questa ricca terra in un continuo susseguirsi di

intrighi che è pericolosamente vicino a riuscire a spodestare il Sublime Potentato di Anwir Dupretiskava (drago blu antico LM).

Solo i consiglieri più fidati sono al corrente della vera natura del Sublime Potentato, anche se tutti sanno che ha regnato per oltre duecento anni e di tanto in tanto scompare per lunghi periodi. Negli anni più recenti, alcuni dei più pericolosi nemici del potentato sono caduti per mano di alcuni fanatici assassini, una misura repressiva che potrebbe spingere i nawab o gli hajwa a ribellarsi apertamente contro il potentato.

Veldorn

Il Veldorn, conosciuto come la Terra dei Mostri, è tenuto assieme dalla fragile promessa di tutti i suoi abitanti mostruosi di difendersi l'un l'altro se vengono attaccati. Nei tempi passati, quando un esercito Durpari ha assalito uno dei cosiddetti capitani delle bestie, ha provocato la reazione di una dozzina di suoi alleati, dando adito a una lunga serie di battaglie sanguinarie. I capitani delle bestie depredano le carovane della Via del Commercio, e di solito lasciano ogni mostro a badare a se stesso, intervenendo solo quando entra in gioco qualche potere che minaccia tutti quanti.

Terre centrali occidentali

Capitale: Nessuna
Popolazione: 1.641.600 (umani 78%, elfi 7%, mezzelfi 4%, halfling 4%, mezzorchi 3%, gnomi 2%, nani 1%)
Governo: Città-stato, ognuna governata diversamente
Religioni: Tutte
Importazioni: Erbe, ferro, pesce, sidro, tappeti
Esportazioni: Argento, ceramica, lana, oro
Allineamento: Tutti

Le Terre Centrali Occidentali coprono una vasta zona che va dai Corni Tempestosi del Cormyr alla Costa della Spada a sud di Waterdeep, dalle Palude delle Lucertole a nordovest alla Brughiera Solitaria ai margini dell'Anauroch a nordest, giù fino a Beregost e ai Campi Verdi a sudovest e a Easting sulla Costa del Drago a sudest.

Tra i capi carovana dell'Amn e della Sembia, le Terre Centrali Occidentali sono conosciute con il nome di "chilometri e chilometri di chilometri e chilometri": pianure erbose spazzate dal vento, ciuffi di arbusti che costeggiano paludi inaccessibili, erosioni, distese di colline, brughiere e foreste solitarie, tutte popolate da mostri. I contadini, la gente di frontiera, gli abitanti delle città fortificate e le altre anime coraggiose che vivono quaggiù si dimostrano forti e indipendenti a sufficienza da guadagnarsi da vivere sulle terre di frontiera, dove l'abilità e l'intelligenza contano più di qualsiasi lignaggio. Le Terre Centrali Occidentali ospitano numerose città fortificate, enclavi razziali, paesi di contadini, monasteri, roccaforti isolate e presidi militari.

Le Terre Centrali Occidentali sono l'ideale per gli avventurieri ambiziosi. Una dozzina di imperi ormai scomparsi hanno tentato di conquistare o di dominare la regione, lasciando dietro di sé fortificazioni costruite da coloro che aspiravano a regnare sul posto. Altri hanno lasciato cumuli di tesori, magie potenti e pericolose, o entrambe le cose. A differenza delle Terre Centrali densamente popolate e del Nord, le Terre Centrali Occidentali richiedono lunghi tragitti via terra tra una destinazione e l'altra, ma almeno i viandanti non si congelano lungo il cammino.

Vita e società

Gli abitanti delle Terre Centrali Occidentali vivono in insediamenti disseminati per tutta la regione selvaggia. La gente dell'ovest tende ad essere testarda e indipendente, e orgogliosa delle proprie capacità di sopravvivere in un ambiente ostile. Il loro spirito di pionieri è temprato da uno spirito da commercianti che li spinge a dare il benvenuto agli stranieri come potenziali amici piuttosto che come potenziali nemici. A differenza della gente civilizzata delle nazioni orientali, la gente dell'ovest vede di buon occhio gli avventurieri, considerandoli potenziali clienti, alleati validi in un combattimento, e forse nuovi vicini permanenti.

Caratteristiche geografiche principali

Il termine "Terre Centrali Occidentali" è un termine collettivo. Comprende un'ampia regione di terra tra l'Amn e il Nord, che va dalla Costa della Spada alla Costa del Drago sul Mare Interno. Quali siano i suoi veri confini è fonte di numerosi dibattiti.

Acque Tortuose: Le Acque Tortuose scorrono impetuose zigzagando per tutte le Terre Centrali Occidentali, scaturendo da una piccola sorgente a sud dell'Acquitrino di Chelimber fino a diventare un fiume di medie dimensioni e unirsi al Torrente Coda di Serpente nei pressi della Foresta dei Dragoni. Le Acque Tortuose scendono verso il mare formando una serie di cascate il cui rombo è udibile fino dalle pendici delle Colline dei Troll.

Al di sotto del Ponte Boareskyr, nel punto in cui è morto Bhaal, l'oscura divinità dell'omicidio, le acque del fiume diventano torbide e sporche, e rimangono nere fino a molti chilometri oltre il Guado Artiglio di Troll, dove si schiariscono leggermente e diventano marroni e fangose, per poi tornare normali. Gli abitanti delle Terre Centrali Occidentali chiamano le acque nere "l'acqua di Bhaal" e si rifiutano di berla, dicendo che porta sfortuna. Anche se l'acqua di Bhaal non è velenosa e può sostenere la vita, gli esseri intelligenti che la bevono subiscono sgradevoli effetti magici collaterali, equivalenti agli effetti di un incantesimo *maledizione* per un giorno.

Acquitrino di Chelimber: Alcune delle rovine che affiorano dalle acque di questo stagno nebbioso appartengono al vecchio sovrano di questa terra, il Principe Chelimber. Chelimber era in lotta con un potente mago chiamato il Mago delle Rupi, nei primi anni di vita di Waterdeep. Il principe ingaggiò degli assassini in grado di usare la magia per uccidere il mago, che rispose con un incantesimo devastante. La battaglia crebbe in potenza fino ad andare fuori controllo, uccidendo il principe e distruggendo le sue terre. Alcune delle rovine sono ancora oggi troppo cariche di magia o troppo spaventose per gli abitanti della palude, che se ne tengono alla larga, specialmente da Castello Dunkapple.

I lucertoloidi e i bullywug strisciano tra le migliaia di chilometri quadrati di acquitrino che ancora portano il nome di Chelimber, e a volte assaltano le carovane Zhent che passano nelle vicinanze. Le profondità dello stagno e le sue rovine più vecchie sono invece dominate dai siv. Questi preferiscono addestrarsi nelle loro enigmatiche discipline monastiche in tutta riservatezza, ma a volte gli avventurieri costituiscono una novità gradita nella dieta rispetto agli uccelli e ai bullywug della palude.

Alta Brughiera: L'Alta Brughiera, la più grande brughiera del Faerûn occidentale, è un famigerato rifugio di mostri che si nascondono in agguato tra le nebbie fredde per divorare i viandanti. L'Alta Brughiera è una terra selvaggia e rocciosa, una vasta distesa disabitata, se si eccettuano i mostri, specialmente i troll, anche se i viandanti che l'hanno attraversata parlano più di orchi e hobgoblin.

L'Alta Brughiera è delimitata ad ovest dalla Foresta Velata, le cui radure bluastre e i cui boschetti aggrovigliati hanno sempre goduto di una fatata e letale reputazione, e ad est dalle Colline del Serpente, dove si nascondono numerosi serpenti e yuan-ti. Si dice che queste distese interrotte da aspre rocce nascondano le rovine di antichi regni decaduti, ma quali siano questi regni è ancora oggetto di discussione tra i saggi. I menestrelli cantano ballate pittoresche ma assai contraddittorie su tali reami ("I morenti e i potenti di terre perdute" è una frase assai popolare, nonché tutto ciò che rimane di una canzone da tempo dimenticata). Ciò che è sicuro è che la brughiera nasconde le rovine di vari castelli, sepolcri e caverne, e quasi tutte hanno rivelato dei tesori ai più coraggiosi e fortunati.

I lupi e i leucrotta sono rari nella brughiera, dal momento che i troll, i bugbear e gli hobgoblin hanno ucciso tutti gli altri grossi predatori. La relativa scarsità di predatori naturali ha permesso ai mammiferi erbivori di ogni tipo di prosperare, dai piccoli pony delle rocce alle pecore selvatiche. Grosse bande ben armate di contadini costieri o di mercanti impoveriti si recano nella brughiera nei mesi caldi in cerca di cavalli da catturare, addestrare e rivendere o di bestiame che possa essere portato via. I più avidi devono tenere a mente che gli hobgoblin e altre creature peggiori tendono ad individuare e ad assalire i grossi gruppi di intrusi, e alcune piccole bande di umani hanno pagato con la vita la loro intrusione nella brughiera.

Come la Brughiera Sterminata a nord del Dessarin, l'Alta Brughiera è disseminata di sporgenze rocciose ricoperte da muschi e li-

cheni, di crepacci nascosti e di piccoli corsi d'acqua che scaturiscono dalle rocce, scorrono lungo la brughiera per un tratto e poi scompaiono di nuovo sottoterra. La brughiera è spesso avvolta nella nebbia, dal momento che i venti principali della zona sono più miti rispetto ai forti venti del Nord.

Artigli di Troll: Le carovane della Strada della Costa che calcolano in modo errato le loro razioni d'acqua inviano delle spedizioni tra le aspre colline e le distese di macigni degli Artigli di Troll per trovare delle sorgenti naturali al di sopra delle Acque Tortuose avvelenate. Nella maggior parte dei casi, i troll, le fauci aberranti e altre creature mostruose usano le stesse sorgenti per abbeverarsi o per tendere delle imboscate.

Battaglia delle Ossa: Man mano che i viaggiatori si avvicinano alla regione chiamata la Battaglia delle Ossa, le distese erbose dell'ovest cedono il passo a un suolo bianco e polveroso disseminato di alberi contorti. Ossa e altri segni di un'antica battaglia affiorano tra le rocce sempre più numerosi, finché non si giunge a una distesa desolata di ossa biancastre che hanno resistito all'erosione degli elementi per quasi tre secoli.

Nel 1090 CV, un'orda di goblin e di orchi usciti dalle Terre di Pietra si scontrò con un esercito di umani, elfi e nani a nord delle Montagne del Tramonto. I guerrieri di Tyr, Corellon e Moradin trionfarono, uccidendo migliaia di orchi invasori in una battaglia che durò sei giorni. Nemmeno le magie di guarigione degli elfi e i poteri di resurrezione dei chierici poterono impedire a migliaia di difensori di raggiungere gli orchi nella morte. Trecento anni dopo, il luogo della battaglia è ancora una terra maledetta e infestata, ricoperta di ossa e dei resti della battaglia, a volte alti anche 30 cm dal suolo, e altre volte ammucchiati in grandi cumuli.

Gli oltre centocinquanta chilometri quadrati ricoperti dai resti della battaglia sono il macabro territorio di caccia per molti non morti: zombi, scheletri, ghoul, wight, wraith, spettri e anche lich. I giovani chierici delle fedi militanti spesso si recano fino alla Battaglia delle Ossa per mettere alla prova il loro valore contro i non morti. I loro sforzi vengono contrastati dai chierici di Velsharoon e dalle altre divinità che vedono il campo di battaglia come un luogo adatto per i loro empi pellegrinaggi.

Bosco Ammantato: A sud di Baldur's Gate e a nord di Candlekeep sorge il Bosco Ammantato, un'antica e fitta foresta che si spinge fino alle rive a sud della Costa della Spada. A differenza delle scogliere al nord, la costa del Bosco Ammantato permette teoricamente a una nave di avvicinarsi e di inviare una piccola barca a riva per caricare acqua e rifornimenti. In realtà, solo i marinai più disperati osano affrontare la popolazione del bosco, composta da bestie, mostri e folletti malvagi.

I saggi di Candlekeep pensano che il Bosco Ammantato contenga *portali* collegati a molti altri luoghi del Faerûn.

Bosco dei Denti Aguzzi: La reputazione di questo bosco come territorio di caccia per bestie crudeli, idre e draghi ha preservato il bosco dai taglialegna e dai coloni di Baldur's Gate... o di qualsiasi altra provenienza.

Brughiera Solitaria: I leucrotta, i peryton e i bulette infestano questo altopiano di polvere e rocce interrotto da qualche albero sporadico. Gli gnoll e gli orchi danno la caccia ai mostri che lo popolano e vengono cacciati a loro volta. La vita per gli orchi è comunque grigia, mentre gli gnoll hanno trovato nuovi incarichi quando sono stati ingaggiati dagli Zhent, che li pagano per attaccare le carovane di tutti gli altri e per lasciar passare le loro. La sicurezza della via che passa tra la Brughiera Solitaria e la Foresta Dimenticata è particolarmente importante per gli Zhent, ora che l'arrivo della città di Shade ha interrotto i loro percorsi attraverso l'Anauroch.

Campi dei Morti: Proprio come la Battaglia delle Ossa, anche i Campi dei Morti sono stati il teatro di un'antica battaglia. A differenza dei resti degli orchi disseminati lungo la Battaglia delle Ossa, i morti dei Campi dei Morti sono il risultato di uno scontro tra gli imperi umani, i regni della Costa della Spada e di Amn, che si contendevano il controllo delle ricche terre agricole circostanti. Le distese agricole della zona hanno avuto cinque secoli per riprendersi dall'ultima grande guerra, ma alcune vecchie armature, scheletri, pergamene non utilizzate, armi e congegni magici creati dalla sovrapposizione di strani incantesimi vengono di tanto in tanto riportati alla luce da un aratro.

Campi Verdi: Col passare dei secoli, innumerevoli signorotti guerrafondai e mercanti ambiziosi hanno fondato piccoli regni personali ai margini settentrionali delle pianure erbose a nord dello Bosco del Serpente e a sudest del Bosco dei Denti Aguzzi. L'attuale aspirante regina halfling è Dharva Scatterheart (Esp2/Ldr2/Str6 halfling piedelesto femmina N). A Dharva piacciono gli spazi aperti, l'acqua che scorre, l'assenza di tasse (a parte quelle che impartisce lei) e il transito costante di carovane che tentano di accorciare il tragitto rispetto alla strada regolare, che passa attraverso i Picchi delle Nuvole e conduce fino a Berdusk.

Con l'aiuto di un silenzioso collaboratore che si è rivelato essere un Ladro dell'Ombra di Amn, Dharva ha eretto un insediamento protetto da una palizzata chiamato Greenest lungo la pista per Berdusk. Non è troppo felice del fatto che i suoi colleghi siano i Ladri dell'Ombra, ma almeno finora si sono comportati bene e si sono limitati a sbrigare i loro affari. Le cose possono sempre cambiare, tuttavia, e non sarebbe la prima volta che un'impresa dei Campi Verdi fallisce a causa dell'incompatibilità tra i soci.

Colline Lontane: Se non fosse per la vicinanza dei picchi del nord e per le propaggini meridionali delle Montagne del Tramonto, le Colline Lontane potrebbero essere considerate montagne a loro volta. Non sono i costoni rocciosi, le valli nascoste e i grovigli di alberi contorti a tenere lontani i viaggiatori dalla regione, ma la vista delle torri di Darkhold, la sinistra fortezza occidentale di Zhentil Keep. Fino a poco tempo fa, il controllo di Darkhold sulla regione era assoluto, ma la partenza del mago Sememmon ha generato confusione, conflitti e lassismo tra i difensori di Darkhold.

Colline Mantogrigio: Nel 1335 CV, gli elfi della luna provenienti dalla vicina Evereska si trasferirono in questa catena di alte colline e piccole montagne. Al tempo la catena veniva chiamata le Colline Tombali, a causa dei luoghi di sepoltura elfici disseminati sui fianchi delle colline e nelle valli. Le tombe esistono ancora, ma gli elfi non morti che le infestavano sono stati messi a riposare per sempre dai più abili chierici degli elfi della luna.

Questo non significa che le colline ora siano sicure per gli avventurieri e gli altri viaggiatori. Al contrario, le colline sono perennemente avviluppate nella nebbia grigia. Gli elfi si muovono silenziosamente nella nebbia usando grigi *mantelli elfici*, intenti a compiere missioni che per gli stranieri rimangono un mistero. C'è chi dice che gli elfi abbiano scoperto un nascondiglio di oggetti magici Netheresi che intendono tenere lontani dalle mani degli stranieri. Forse esistono davvero reperti Netheresi nelle colline, ma gli elfi sono giunti per tutt'altro motivo. Gli insediamenti degli elfi della luna sulle Colline Mantogrigio sono fortezze e avamposti per osservare l'Anauroch e le Montagne Picchigrigi.

La vigilanza degli elfi della luna è stata giustificata, anche se non proprio ricompensata, dall'arrivo della città Netherese di Shade nell'Anauroch e la fuga dei phaerimm oltre la Barriera degli Sharn infranta. Evereska e i suoi avamposti su queste colline corrono un rischio mortale di gran lunga più pericoloso della consueta orda di orchi o di un volo dei draghi.

La meticolosità con cui gli elfi si muovono in silenzio e con cautela significa che il loro controllo della catena delle Colline Mantogrigio non è assoluto. Ambiziosi avventurieri umani sono entrati nelle Mantogrigio senza preavviso, penetrando in tutta fretta in una vecchia tomba e scappando prima che gli elfi della luna potessero intervenire.

Colline del Serpente: Le Colline del Serpente sono una grande distesa di colline rocciose che si fanno più erte e si allargano verso ovest, finché non diventano l'Alta Brughiera. Le Colline del Serpente sono una zona più piovosa rispetto alla brughiera, i suoi arbusti offrono rifugio alle miriadi di serpenti che infestano la regione e i suoi boschi vengono usati come nascondigli dagli yuan-ti vaganti della regione, che li sfruttano per tendere agguati. I draghi di rame e i draghi rossi combattono per il possesso dei picchi migliori, almeno quelli che non sono stati ancora occupati dagli antichi draghi d'argento.

Colline dei Troll: Le Colline dei Troll sono infestate dalle stesse orde urlanti e scatenate di troll che popolano la Foresta dei Troll al nord. Alcuni dicono che quei troll che vivono nelle caverne sotto le colline hanno fondato un regno tutto loro. La verità è che questi troll appartengono a vari piccoli reami in lotta fra loro, e che si sarebbero già spazzati via a vicenda se non fosse per i miracolosi poteri di rigenerazione che permettono loro di sopravvivere ai danni che si infliggono con le zanne e gli artigli gli uni con gli altri.

Costa della Spada: Le terre lungo il Mare delle Spade a sud di

Illustrazione di Matt Wilson

Illustrazione di Matt Wilson

La foresta dei Dragoni

Waterdeep e a nord della foce del Fiume Chionthar a Baldur's Gate sono note con il nome di Costa della Spada. Il nome deriva dalle bianche scogliere che si innalzano come una spada scintillante per oltre ottocento metri, separando il mare dall'entroterra per centinaia di chilometri di costa da Baldur's Gate a sud fino al Fiume Dessarin, proprio al di sotto di Waterdeep. Non è un caso che le due città più grandi della Costa della Spada sorgano ai margini estremi della scogliera, in quanto quelli sono gli unici punti per centinaia di chilometri in cui le navi possono attraccare con sicurezza.

Fiume Chionthar: Il Fiume Chionthar collega Baldur's Gate e la Costa della Spada alle città interne di Elturel, Scornubel, Berdusk e Iriaebor. Le chiatte possono risalire il fiume fino ad Iriaebor, dove devono trasferire a terra il carico e procedere via terra.

Foresta Dimenticata: Un tempo il centro del Faerûn era ricoperto da un'unica, grande foresta. La Foresta Dimenticata è un frammento di quel bosco ancestrale, una cattedrale vivente fatta di querce, noci e chiomenere popolata da una grossa comunità di treant. I treant piangono ogni chilometro di foresta reclamato dal Grande Deserto, l'Anauroch. Un'altra catastrofe magica al sud, l'Acquitrino di Chelimber, sta avanzando sulla foresta da quella direzione.

I druidi e i ranger sono tra i pochi a passare incolumi tra i boschi dei treant. Uno di grandi druidi del Faerûn, Pheszeltan (Drd17/Dis4 di Silvanus umano N) vive nella zona più fitta della foresta. Acconsente a parlare con coloro che si dimostrano abbastanza abili da arrivare fino a lui, ma la sua casa è meno accessibile del più alto picco delle Montagne Picchigrigi ad ovest della foresta.

Foresta dei Dragoni: Le grandi conifere e gli alti pini di questa foresta ospitano una moltitudine di draghi verdi che si ritengono i padroni della foresta. Il loro ragionamento, in effetti, è corretto. Gli uccisori di draghi vengono qui per cacciare, per diventare eroi o per morire nel tentativo.

Alcuni Arpisti e altri eroi venivano nella foresta per combattere un lich che viveva in un castello chiamati il Rifugio di Lyran, ma due avventurieri alla fine uccisero il lich e occuparono la fortezza al suo posto. Le ultime notizie indicano che gli avventurieri che hanno eliminato il lich sembrano aver ereditato anche la sua malvagità. Il Rifugio di Lyran è tornato in cima alla lista delle potenziali imprese che gli avventurieri più esperti discutono attorno al fuoco o davanti a un boccale di sidro. Se qualche altro avventuriero riuscirà a uccidere gli attuali occupanti della fortezza, sarà bene che se ne vadano subito: non c'è bisogno di rimanere per più di una decade nel castello, a meno che non si voglia fare la fine degli occupanti precedenti.

Foresta dei Troll: Sono rari quegli angoli del Faerûn che non abbiano una foresta, una catena montuosa o una brughiera che porti il nome dei troll. Come negli altri casi, la Foresta dei Troll brulica di questo tipo di mostri. Il denso sottobosco della foresta, i fitti grovigli di alberi di frassino e i numerosi stagni lo rendono un territorio di caccia perfetto per dei mostri in grado di sfondare le barriere spinose e i nidi di serpenti velenosi senza subire danni permanenti.

Foresta Velata: Gli elfi dei boschi, gli hybsil, i druidi e i ranger sono quelli che si muovono più a loro agio tra le nebbie di questa foresta sempreverde. Gli altri hanno la sgradevole sensazione di essere degli intrusi in questi pendii boscosi, specialmente gli orchi selvaggi e gli altri barbari che si intrufolano di tanto in tanto nella foresta scendendo dall'Alta Brughiera per razziare la vicina Via del Commercio. Anche se gli elfi dei boschi della Foresta Velata sono riluttanti ad ammetterlo, effettuano un prezioso servizio per le carovane e i viaggiatori diretti a Daggerford, Secomber o al Ponte Boareskyr, offrendo preziosi momenti di sollievo dalla costante vigilanza necessaria per sopravvivere agli assalti delle creature che infestano l'Alta Brughiera.

Gola del Teschio: Quegli sciamani orchi e hobgoblin che sopravvissero ai sei giorni della Battaglia delle Ossa fuggirono a sud in questa stretta fenditura lungo il corso principale del Fiume Remoto, sfidando i loro inseguitori prevalentemente umani a seguirli e a venirli a prendere. I guerrieri umani non se lo fecero ripetere, uccidendo i demoni e i diavoli che gli orchi avevano evocato per difendere la loro posizione assieme ai goblinoidi. Di solito i vincitori si concedono il lusso di saccheggiare i corpi dei caduti, ma il campo di battaglia della Gola del Teschio venne lasciato in fretta e furia in quanto i demoni più potenti sopravvissero ai loro evocatori. Si suppone che esistano ancora dei tesori nascosti nel fiume e nelle caverne di pietra bianca lungo le pareti della gola, o nelle tane di creature che sarebbe meglio non incontrare.

Guado Artiglio di Troll: La via commerciale nota come la Strada della Costa in realtà non corre lungo la Costa della Spada. All'altezza di Baldur's Gate svolta nell'entroterra per tenersi alla larga dalle Colline dei Troll e per attraversare le Acque Tortuose al

Guado Artiglio di Troll ai margini degli Artigli di Troll. Il guado è poco profondo e praticabile, ma l'acqua è sporca e nerastra, ancora avvelenata dalla morte della divinità Bhaal, avvenuta a nord al Ponte Boareskyr. Attraversare il guado è sempre pericoloso, in quanto la regione è infestata dai troll, specialmente nelle ore dopo il tramonto.

Lago Altastella: Questo strano e splendido lago, nelle aspre terre a nord dell'Alta Brughiera, attira i pellegrini umani, nanici ed elfici che arrivano fin sulle sue rive per contemplare la perfezione delle sue acque cristalline. Gli avventurieri stentano a credere che qualcosa di così bello non sia infuso di strani poteri magici, e quindi raccontano storie di templi sommersi, navi volanti Netheresi affondate e civiltà perdute sotto le sue acque.

Palude delle Lucertole: Invece di sfociare direttamente nel Mare delle Spade, il Fiume Delimbiyr si disperde in una serie di acquitrini attorno ad alberi di cipresso ricoperti di muschi e licheni. Gli umani evitano gli oltre mille chilometri quadrati della palude, a meno che non intendano scontrarsi con i lucertoloidi, i dinosauri e i draghi neri che si nascondono nelle sue acque poco profonde. Sono pochi i dinosauri che crescono fino a raggiungere grosse dimensioni, dal momento che vengono cacciati senza tregua dai lucertoloidi che danno alla palude il suo nome.

Guidati dal loro attuale capo, un guerriero chiamato Occhiorosso (Bbr11/Cam5 di Talos lucertoloide CM), i lucertoloidi sono riusciti ad allontanare tutte le altre creature intelligenti dalla palude. Considerano le acque a sud di Daggerford loro esclusivo terreno di caccia. Negli scontri con le carovane e le pattuglie da Daggerford di solito hanno la peggio, ma non abbastanza da convincerli a smettere di cercare tali scontri.

Grazie specialmente alla vicinanza al mare, la Palude delle Lucertole non gela mai, anche se le sue acque diventano gelide negli inverni più freddi. I lucertoloidi odiano l'acqua gelida e "migrano sulla terra" nei mesi freddi, costruendo tane provvisorie sui cipressi più grandi finché l'acqua non ritorna normale.

Passo del Serpente Giallo: Questa zona trae il suo nome da un serpente alato che molti secoli fa tormentava questo passo tra le Montagne del Tramonto, nei pressi delle sorgenti del Fiume Remoto. Il Passo del Serpente Giallo di recente è stato insidiato da rettili di un'altra razza: gli Zhent. Le pattuglie degli Zhentarim avevano preso il controllo di questa via commerciale attraverso il passo nel 1372 CV, ma alcuni maghi di Thay e alcuni mercenari di Hill's Edge hanno respinto le pattuglie all'interno di alcune caverne collegate con il Sottosuolo. Per il momento, il Passo del Serpente Giallo è di nuovo libero.

LUOGHI IMPORTANTI

Le città commerciali disseminate lungo i grandi fiumi della regione e nei dintorni delle vie carovaniere, la Strada della Costa e la Via del Commercio, dominano il territorio umano delle Terre Centrali Occidentali. Interi secoli di conquiste e vari insediamenti sparsi non sono riusciti a domare la terra, che è anzi diventata ancora più selvaggia.

Asbravn (Piccola città, 5.668): Asbravn è il mercato centrale utilizzato dai contadini della Valle del Tramonto, le ricche fattorie tra i Boschi Remoti e le Montagne del Tramonto. La città si oppone alle razzie degli Zhent inviati da Darkhold e ad altre pressioni più sottili, grazie ai servizi di una milizia di volontari conosciuti come i Cavalieri dei Mantelli Rossi, nelle cui fila militano spesso avventurieri a riposo o amici della città. La città è una popolare sosta carovaniera per tutti i mercanti, tranne gli Zhent, che vi acquistano delle provviste ma non vi si fermano mai per la notte.

Sotto il tranquillo mercato e le vie ben tenute della città si snodano dalle catacombe lasciate da una civiltà di guerrieri a cavallo seminomadi, che a volte contengono ancora qualche tesoro. Per essere una città che sorge sui resti di un complesso di tombe, Asbravn è una città solare e relativamente indisturbata dai non morti.

Baldur's Gate (Metropoli, 42.103): Una delle due grandi città della Costa della Spada, Baldur's Gate sorge sulla riva settentrionale del Fiume Chionthar, a circa trentadue chilometri dal punto in cui il fiume sfocia nel Mare Senza Tracce. Si trova a metà strada tra l'Amn e Waterdeep, e il commercio cittadino è prosperoso.

Il commercio non conosce allineamenti, quindi Baldur's Gate è una città tollerante, anche se non al punto che i visitatori possano comportarsi in maniera lesiva delle altre persone o delle proprietà altrui. Le guardie cittadine, nei loro tipici elmi neri a strisce rosse laterali pattugliano continuamente la città. Prestano più attenzione alla metà superiore della città, la zona cinta dalle mura originarie, piuttosto che alla nuova metà inferiore più vicina al fiume, protetta da mura più basse.

Come spesso accade nel Faerûn, il gran numero di guardie cittadine è indice della presenza di una grossa gilda di ladri. Il Maestro di Gilda Ravenscar (Ldr10/Adi4 di Mask umano NM) mantiene dei rapporti amichevoli, anche se molto distanti, con i quattro granduchi di Baldur's Gate, compreso Eltan (Grr20 umano LN), il comandante della compagnia mercenaria del Pugno Fiammante. I Pugni Fiammanti fungono da esercito non ufficiale di Baldur's Gate, chiedendo tariffe economiche in cambio di una base operativa a cui appoggiarsi.

Molte grandi città sono dotate di grossi templi, ma i tre templi più grandi di Baldur's Gate sono particolarmente degni di nota. L'Alta Casa delle Meraviglie di Gond ospita una sorprendente raccolta di modelli unici di invenzioni. Gli gnomi, gli inventori e gli artigiani giungono in pellegrinaggio a Baldur's Gate in cerca sia di ispirazione che di fede. Il tempio di Tymora, la Sala della Signora, è di dimensioni e di ricchezze eccezionali. Il tempio di Umberlee, eufemisticamente definita la "Casa della Regina delle Acque", è uno dei pochi templi dedicati a questa divinità esistenti in tutto il Faerûn.

Berdusk (Grande città, 20.242): Il Gioiello della Valle occupa una posizione fortuita a cavallo sia del Sentiero di Uldoon dall'Amn che del Fiume Chionthar. La città ha una vecchia reputazione come punto d'incontro per trattative commerciali e negoziati di pace, una fama che viene incoraggiata dalla sua amministratrice, la Somma Signora Cylyria Dragonbreast (Brd10/Grr3/Ear4 umana NB). Cylyria è una dei capi degli Arpisti, la cui base principale, la Sala del Crepuscolo, sorge di fianco al tempio cittadino di Deneir. Gli Arpisti usano Berdusk come base operativa all'Ovest e al Nord.

Lady Cylyria tiene la città saldamente all'interno dell'Alleanza dei Lord e fa uso della sua influenza per stemperare le mentalità esclusivamente rivolte al profitto dei rivali della città a Iriaebor e a Scornubel. Gli Arpisti hanno approfittato rapidamente dell'indebolimento di Darkhold sul territorio delle Colline Lontane, ma allo stesso tempo sono preoccupati della sottile influenza che i Maghi Rossi esercitano in maniera sempre crescente sugli affari dell'ovest.

Beregost (Grande paese, 2.915): I quaranta e passa edifici in pietra e in legno di Beregost smistano il commercio destinato ad Amn e a Baldur's Gate. La città non ha un governo ufficiale, ma viene gestita dal gran sacerdote del tempio cittadino principale, dedicato a Lathander. Gli accoliti del tempio, avvolti nelle loro vesti gialle, sorvegliano la città, girano armati e mantengono la pace. Curiosamente, anche il fondatore della città era più un incantatore che un politico: un mago chiamato Ulcaster che aveva fondato una scuola di magia attorno alla quale si era radunato un villaggio di contadini per sostenerla. I maghi del Calimshan, invidiosi, diedero fuoco alla scuola di Ulcaster trecento anni fa. Le rovine sono ancora visibili sul margine orientale della strada, dove i chierici del Signore del Mattino portano le pecore a pascolare e contemporaneamente sorvegliano le rovine per impedire a eventuali individui sgraditi di entrarvi (o di uscirne).

Candlekeep: Questa cittadella del sapere sorge su una rupe vulcanica che si affaccia sul mare alla fine della Via del Leone, una strada che si unisce alla Strada della Costa, la famosa via commerciale. Candlekeep è una fortezza dalle molte torri che un tempo fu la dimora del famoso veggente Alaundo, e tra le altre cose, conserva nella sua immensa biblioteca che raccoglie libri da tutto il Faerûn le predizioni del veggente.

Il prezzo per qualsiasi viandante che voglia entrare nella fortezza è semplicemente un libro. Coloro che desiderano esaminare un'opera della biblioteca della fortezza devono donare a Candlekeep un nuovo libro che venga stimato dagli esperti custodi alle porte di Candlekeep almeno 1.000 mo. I monaci di Candlekeep, che si fanno chiamare i Votati, comprano anche di persona alcuni dei libri che vengono loro mostrati e incaricano in segreto alcuni agenti di procurare loro quegli scritti che desiderano.

La fortezza è retta dal Custode dei Volumi, che viene assistito dal Primo Lettore, il secondo in autorità e, tradizionalmente, il saggio più esperto del monastero. Questi due incaricati governano

su un gruppo che può includere fino a otto Grandi Lettori. Costoro, a loro volta, sono assistiti dal Cantore, che guida il canto senza fine delle profezia di Alaundo, dalla Guida (incaricata di istruire gli accoliti) e dal Guardiano del Cancello, che si occupa dei visitatori, della sicurezza e dei rifornimenti della comunità. I chierici vengono considerati ospiti onorati, ma non rientrano nella gerarchia del monastero.

La cittadella è protetta da molte interdizioni a più livelli che impediscono a qualsiasi cosa che non sia cera o stoppini di bruciare. Nessun tipo di carta può bruciare in alcun modo all'interno della fortezza. Le interdizioni bloccano anche le magie di teletrasporto e gli incantesimi distruttivi, uccidono tutte le muffe e gli insetti e hanno altre proprietà segrete. Un'ulteriore interdizione proibisce l'accesso alle Sale Interne a tutti coloro che non portano un simbolo speciale, del quale esistono solo pochi esemplari. Nelle Sale Interne vengono custoditi i tomi magici più potenti. Normalmente, solo i Grandi Lettori possono accedervi, ma altri possono entrare se accompagnati dal Custode o dal Primo Lettore.

La torre centrale della fortezza è circondata da splendidi giardini che digradano verso un gruppo di edifici costruiti all'interno delle massicce mura esterne: alloggi per gli ospiti, stalle, granai, un magazzino, un'infermeria, un tempio di Oghma e santuari di Deneir, Gond e Milil. L'ordine viene mantenuto dai cinque sottufficiali del Guardiano del Cancello: quattro Osservatori che a turno pattugliano il monastero e scrutano il mare e la terra dalle sue torri più alte, e il Custode del Portale, ognuno dei quali dispone di dodici monaci (tutti guerrieri esperti) come assistenti. Questi sottufficiali sono dotati di verghe e anelli magici per far rispettare i loro ordini.

Nessun visitatore può rimanere all'interno di Candlekeep per più di una decade per volta, né può rientrare nel monastero prima che sia passato un mese dalla sua partenza. Ai visitatori è vietato scrivere quando si trovano nella biblioteca, ma i monaci possono effettuare delle copie dei volumi per i visitatori che godono di buona fama. Una copia costa 100 mo per un testo, o 10.000 mo per i libri di incantesimi o i testi che contengono incantesimi, formule magiche o dettagli di rituali, interdizioni, parole di comando e cose simili.

L'attuale Custode dei Volumi è Ulraunt (Div7/Mas3 umano LB), un mago orgoglioso e altezzoso. È bene non contraddirlo mai. Tutti i questuanti che entrano nella fortezza centrale devono sedere alla sinistra di Ulraunt per almeno un pasto serale e sottoporsi alle sue acute domande. Candlekeep ha una sola regola: "Chi distrugge la conoscenza usando l'inchiostro, il fuoco o la spada viene a sua volta distrutto. Qui, i libri hanno più valore della vita".

Qualcosa sta a guardia delle catacombe e delle caverne sotto Candlekeep, e quel qualcosa fa la guardia talmente bene che ben pochi intrusi hanno mai raggiunto Candlekeep da sottoterra. Sono in pochi a sapere che questo dragone sentinella era un tempo il drago d'argento femmina Miirym. Le venne dato l'ordine di difendere i monaci, gli edifici e i libri di Candlekeep dall'arcistregone Torth. Miirym è ora un drago d'argento fantasma antico e, se viene distrutta, rigenera nel giro di sole 2d8+8 ore. Miirym difende Candlekeep con diligenza, ma il suo spirito è afflitto dalla solitudine, e preferisce parlare piuttosto che combattere. Può offrire informazioni in cambio delle novità su ciò che accade nel mondo esterno.

Chiunque tenti di ingannarla o di condurre un attacco furtivo deve aspettarsi di vederla piombare ululando e lanciando ogni incantesimo conosciuto in un attacco furioso e brutale. Se si imbatte in qualche intruso che porta palesemente su di sé dei libri di qualsiasi tipo, il dragone sentinella insiste che vengano lasciati a lei per la sua "legittima restituzione" a Candlekeep. (Per quello che la riguarda, ogni scritto di qualsiasi tipo appartiene a Candlekeep).

Gli scriba di Candlekeep hanno stilato almeno una copia di ogni volume conservato, e si dice che esista una "biblioteca specchio" da qualche altra parte nel Faerûn. I libri fatti a Candlekeep portano sempre il simbolo della fortezza impresso: un castello con le fiamme di alcune candele che bruciano in cima alle torri.

Corm Orp (Villaggio, 810): Il paese di Corm Orp è un minuscolo punto sulla mappa, formato da poco più di una dozzina di edifici permanenti sulla Strada del Crepuscolo che va da Hluthvar a Hill's Edge. Molti degli abitanti della zona sono halfling e gnomi, oltre a qualche umano che vive in piccole case sulle colline dietro la città. Il signore di Corm Orp, Dundast Hulteal, è un simpatizzante degli Arpisti che spesso ricorre agli Arpisti di Berdusk in cerca d'aiuto. Molti halfling di passaggio sulle colline sopra Corm Orp sono a loro volta degli abili avventurieri, e alcuni di loro sono Arpisti.

Daggerford (Villaggio, 891): Quattrocento anni fa, il figlio di un mercante armato solo di un pugnale, rimase in piedi sulle rive cupe del Delimbiyr e respinse un'orda di razziatori lucertoloidi, uccidendone sei prima che la sua famiglia e il resto della carovana arrivassero a cacciare i lucertoloidi e a liberare il guado. Ora l'orgogliosa comunità di Daggerford, un insediamento cinto di mura di quasi quaranta piccoli edifici in pietra e un piccolo castello, sorge sulla riva meridionale del guado, tenendolo sgombro per le carovane e i viandanti che vanno lungo la Via del Commercio o che sono diretti a est verso Secomber e Loudwater.

Pwyll Greatshout (Grr5 umano LB) al momento si fa chiamare duca di Daggerford. Ha una piccola milizia al suo servizio, sostenuta da avventurieri a pagamento che pattugliano le fattorie e gli insediamenti locali. Grazie al costante flusso di traffico lungo la Via del Commercio, Daggerford è ricca di santuari, templi e potenti sacerdoti, tra cui dei templi completi dedicati a Chauntea, Lathander,

Eldenser, il verme che si Nasconde nelle Lame

Uno dei draghi più strani attualmente attivo nel Faerûn è il Latente, un dragone d'ottone maschio più adeguatamente chiamato Eldenser. Per i bardi e i cantastorie da taverna è il Verme che Si Nasconde nelle Lame.

Eldenser usa i suoi incantesimi per lasciare il suo corpo avvizzito e preservato magicamente in un nascondiglio sicuro; il drago trasferisce poi la sua essenza nella lama di una qualsiasi arma temprata, appuntita e metallica, da cui può osservare il mondo e utilizzare la magia come se fosse nel proprio corpo. In questo modo viaggia per tutto il Faerûn all'interno delle spade, considerando nessuna parte del mondo il suo vero territorio, ma ogni posto completamente libero da visitare. Di recente, i suoi territori di caccia preferiti sono l'Amn, il Tethyr e le terre dei mercanti tra Waterdeep e la Costa del Drago. Ha acquisito o sviluppato magie che gli permettono di "saltare" da una spada all'altra se il portatore del suo attuale involucro è impegnato in attività che non gli interessano o se se ne sta andando dal suo territorio di caccia preferito.

Eldenser ignora gli altri draghi, a meno che non lo scoprano. Combatte con impeto ogni tentativo di minacciarlo o di controllarlo, e si oppone a ogni drago che tenti di aggiungere al proprio bottino la "sua" lama. È un amico degli avventurieri (che, impugnando la lama che lo ospita, lo conducono in nuovi viaggi e verso nuove emozioni), ed è insofferente solo nei confronti degli incantatori che vogliono esaminare magicamente la lama che lo contiene. Spia accanitamente chiunque effettui magie che potrebbero permettere a un drago di rigenerarsi o di sostituire un corpo vecchio e malandato.

Eldenser è spinto dal desiderio di osservare tutte le cose viventi e di capire come agiscono in tutte le fasi della loro vita. La conoscenza che così acquisisce gli fornisce un quadro chiaro delle cause e degli effetti delle azioni e degli eventi. Eldenser è un solitario contento di esserlo, ma ama mangiare e bere i migliori cibi degli umani.

Al momento è impegnato a osservare le bellezze del Faerûn e le mille lotte dei suoi abitanti (elfi, mezzelfi e umani in particolare). Eldenser tenta di influenzare gli eventi politici e di aiutare gli eroi, di indebolire le autorità e di agevolare le sue future opportunità di divertirsi. Sta seguendo un misterioso processo per ottenere l'immortalità draconica chiamato la Via di Ossavitor, i cui dettagli sono ignoti agli umanoidi.

Shaundakul, Tempus e Tymora.

Le attività di Daggerford vengono svolte all'ombra della potente Waterdeep. A Waterdeep l'espressione "è andato a Daggerford" significa "si tiene nascosto fuori città". Daggerford a volte pregusta l'idea di espandere il suo porto e di assicurarsi una porzione del commercio di Waterdeep. Questo piano incontra l'approvazione del Consiglio delle Gilde cittadino, un'organizzazione i cui membri circolano mascherati come i Lord di Waterdeep (ma sono privi delle protezioni magiche che tengono le loro identità nascoste ai maghi più determinati). In privato, Pwyll Greatshout crede che il consiglio abbia una stima troppo alta delle capacità della città.

Darkhold: A partire dal 1312 CV, le nere mura e le alte torri di Darkhold hanno ospitato la base operativa occidentale degli Zhent. Le lotte interne scatenate dalla morte di Bane e dalla sua successiva resurrezione hanno indebolito l'influenza di Darkhold sulla zona circostante, ma la stretta degli Zhent su Darkhold stessa non si è allentata.

Il castello è una fortezza dalle alte torri che sorge in cima a uno sperone roccioso sul fianco di una montagna chiamata l'Osservatore Grigio. La pietra nera usata per costruire Darkhold è stata fatta giungere da un posto assai lontano dalle Terre Centrali Occidentali. Gli enormi corridoi, le porte e i soffitti di Darkhold sono stati costruiti per dei giganti. Le leggende fanno risalire la costruzione della fortezza ai tempi in cui i giganti dominavano tutto il Faerûn, o agli elementali più anziani usati come schiavi dal regno di Netheril.

Fino alla resurrezione di Bane, il signore assoluto di Darkhold era il mago Sememmon. Questi, pur essendo un genio del male, è un uomo saggio, paziente e osservatore. È entrato in conflitto con Fzoul Chembryl all'inizio della sua carriera, e non ha mai cercato né voluto un modo per riconciliarsi con lui. Quando Bane morì nel 1358 CV, Sememmon riuscì a reggere da solo contro le macchinazioni di Fzoul sostenute da Xvim, comandando i suoi servitori saggiamente, consolidando il suo potere a Darkhold ed evitando ogni conflitto con Fzoul. Quando Bane fece ritorno e Fzoul stabilì il suo controllo assoluto sugli Zhent orientali, Sememmon valutò la situazione, scelse il corso d'azione più saggio e scomparve.

Alcuni dei seguaci di Fzoul affermano a mezza voce che questi ha eliminato personalmente Sememmon, ma gli Zhent d'alto rango non ne sono affatto certi. Ashemmi (Mag11 elfa della luna LM), consorte e amante di Sememmon da lungo tempo, è scomparsa contemporaneamente a Sememmon. Si sono ritirati per combattere delle battaglie che sapevano di poter vincere, piuttosto che aggrapparsi a una roccaforte che difficilmente avrebbe retto a uno scontro con il quartier generale ad est.

Al momento, la cittadella ospita una forza militare Zhent di ottocento guerrieri, una quantità leggermente inferiore a quella presente nei giorni in cui Sememmon teneva le intere Colline Lontane sotto schiavitù assoluta. Fzoul sembra soddisfatto di lasciare i vari comandanti Zhent a contendersi il dominio su Darkhold, compreso il Pereghost (Grr7/Cam5 di Cyric umano CM). Tutti hanno formulato giuramenti personali di fedeltà agli Zhentarim, anche se la forte influenza di Cyric quaggiù infastidisce Fzoul, che vuole vedere tutti gli Zhentarim riuniti sotto il dominio di Bane.

Gli intrighi e i delitti che al momento dominano la vita politica di Darkhold non vengono palesemente tollerati nelle tenute orientali degli Zhent, ma al momento le faide di Darkhold vengono usate per sgombrare il campo dai più deboli. Se un capo forte non emerge presto, Fzoul nominerà un suo nuovo comandante, qualcuno abbastanza forte da sistemare tutti gli intrighi in maniera definitiva.

Elturel (Grande città, 22.671): Se il signore di Elturel, il Gran Cavaliere Lord Dhelt (Pal17 di Helm umano LB) fosse un uomo malvagio, la posizione della sua città in cima a una rupe che domina il Fiume Chionthar, provocherebbe problemi a non finire alle altre città commerciali della regione. Fortunatamente per la pace e la prosperità della valle del Chionthar, Dhelt limita i suoi istinti competitivi alle intenzioni di gestire la comunità di contadini e di mercanti più sicura, più pattugliata e più efficiente di tutte le Terre Centrali Occidentali. In queste aspre terre, la civiltà dipende dal potere militare, ed Elturel è la dimostrazione di questa teoria, avendo creato un esercito di duecento combattenti a cavallo chiamati i Cavalieri Infernali. Le carovane e i convogli di fiume deviano volontariamente all'interno della zona controllata da Elturel soltanto per potersi rilassare per un giorno o due e lasciare la vigilanza ai soldati di Lord Dhelt.

Evereska (Grande città, 21.051): In linguaggio elfico, Evereska significa "casa fortezza". Questa grande vallata e la città che sorge al suo interno, l'unico grosso insediamento di elfi del sole e della luna rimasto nel Faerûn dopo la Ritirata, è arroccato tra dodici alte colline che fungono da mura naturali di protezione per la città. L'accesso a questo rifugio è possibile solo per via aerea o tramite stretti passi sorvegliati da sentinelle elfiche d'élite. La via che porta alla città conduce attraverso una valle a forma di mezzaluna fatta di vigne e frutteti digradanti. La città di Evereska vera e propria è un capolavoro di pietra scolpita e di alberi plasmati, costruiti per conferire alla città un notevole impatto architettonico e delle poderose difese.

I signori di Evereska sono gli Anziani delle Colline, elfi assai antichi dotati di grande conoscenza e potere. Grazie agli Anziani delle Colline, alle loro cure e alla loro previdenza, gli abitanti di Evereska sono liberi di vivere immersi nei loro misteri elfici. Alcuni elfi non escono mai da Evereska per raggiungere il mondo esterno. Altri fanno la guardia alla città vigilando ininterrottamente.

Molti umani vengono a sapere di Evereska soltanto attraverso dicerie o notando pitture e piccole sculture regalate dagli abitanti della città ai loro amici più cari. Alcune storie narrano di potenti magie elfiche racchiuse nella città, tra cui la capacità degli abitanti di camminare sulle superfici verticali come se fossero dotati di incantesimi *movimenti del ragno*. Questi effetti (e molti altri) provengono da un potente *mythal*. I poteri superiori del *mythal*, vale a dire le capacità difensive dell'alta magia elfica al massimo del suo potere, vengono attivati molto raramente.

Gola Ridente: Alcuni chilometri a nord di Daggerford, una strozzatura del Fiume Delimbiyr passa attraverso una vecchia cava nanica dove i nani usavano la forza del fiume per portare via i detriti degli scavi. I minatori sono scomparsi da secoli, e la miniera è rimasta nascosta sotto la spessa vegetazione che ricopre le pareti della cava da entrambi i lati del fiume. Pixie, hybsil ed elfi selvaggi si rifugiano tra la fitta boscaglia, scacciando gli avventurieri che vengono a cercare la miniera e i suoi presunti tesori nascosti.

Hill's Edge (Piccola città, 9.716): Hill's Edge è un luogo di sosta sia per le carovane Zhent che per i viandanti onesti. È piccola ma prosperosa, ha la fama ben meritata di essere una città ove si stringono affari sporchi e alleanze impensate. Banditi, briganti, assassini e tagliagole entrano in contatto tra loro nelle taverne di Hill's Edge ed è difficile uccidere la persona che la sera prima era un compagno di bevute.

Ufficialmente Hill's Edge elegge un sindaco ogni anno, ma i candidati idonei sono difficili da trovare. Nel 1371 CV, i Maghi Rossi hanno aperto una piccola enclave a Hill's Edge. L'enclave sta facendo grossi affari, e assieme ad essa anche tutta la città, grazie all'incremento di viaggiatori che raggiungono la città per comprare le merci dei Thayan.

Le carovane Zhent passano attraverso Hill's Edge abbastanza volentieri, ma gli avventurieri più astuti potrebbero approfittare della tensione esistente tra i Thayan e gli Zhent. Gli Zhent non apprezzano il ruolo dei Thayan nella recente liberazione del Passo del Serpente Giallo. Da parte loro, gli Arpisti di Berdusk sono più preoccupati dei Thayan, nemici che si presentano con un sorriso amichevole, piuttosto che degli Zhent che notoriamente hanno la mano abbastanza pesante.

Hluthvar (Piccola città, 5.668): Dal punto di vedetta più alto del tempio fortificato di Helm al centro di Hluthvar, un osservatore dalla vista acuta può scorgere le torri nere di Darkhold in una giornata limpida, quasi un centinaio di chilometri più ad est. Una veglia costante, una cinta muraria di tre meri e un'adorazione sincera a Helm sono tutto ciò che impedisce a Hluthvar di cadere sotto il dominio degli Zhent. Il gran sacerdote di Helm, Maurandyr (Chr14/Dis4 di Helm umano LN), che combatte impugnando una spada magica danzante, tiene saldo il proposito della città di non cedere davanti agli Zhent.

Iriaebor (Grande città, 16.193): La Città dalle Mille Torri sorge su un ampio costone che sovrasta la biforcazione settentrionale del Fiume Chionthar. Lo spazio per costruire è limitato sul costone roccioso, e così i mercanti e gli altri cittadini di Iriaebor si sono adattati costruendo in verticale invece che in orizzontale. Da tutti i quartieri della città si innalzano torri alte molti piani. I grandi

casati di mercanti di Iriaebor competono nel costruire le torri più alte, più ricche e più bizzarre, pensando di attrarre gli affari allo stesso modo in cui i pavoni seducono le loro femmine. E proprio come i pavoni, che combattono quando uno sguardo non è sufficiente ad assicurarsi una compagna, i casati di Iriaebor a volte cospirano per sabotare le torri altrui, usando la magia o ingaggiando avventurieri esterni per non farsi scoprire.

Uno degli avventurieri così ingaggiati si è fatto strada nel mezzo delle guerre tra i vari mercanti e si è assunto il compito di governare la città. Bron (Grr5/Pal4 di Eldath umano LB) è convinto che la città potrebbe diventare una delle potenze principali nelle Terre Centrali Occidentali, se solo la smettesse di sprecare le sue energie nelle sue lotte interne.

Ponte Boareskyr: Questa imponente struttura in pietra attraversa le Acque Tortuose lungo la Via del Commercio che va da Scornubel a Waterdeep. Il ponte attuale è l'ultimo di una lunga serie di ponti costruiti sul posto. Il ponte è in buono stato, anche se le due statue degli dei oscuri che erano state poste di guardia alle sue estremità sono state distrutte dagli incantesimi di alcuni adoratori di Mystra e di Kelemvor.

Non esiste alcun insediamento permanente a Ponte Boareskyr, ma attorno alle due estremità del ponte è sempre presente almeno qualche tenda di mercanti o di carovane in viaggio. In qualsiasi momento, le tende ospitano da quaranta a quasi trecento mercanti, viandanti e perditempo. Una volta, due avventurieri hanno preso la tendopoli sotto il loro comando e hanno provato a impartire una sorta di legge e di ordine, ma poi si sono trasferiti a Waterdeep, e le tenute al nord sono state occupate da una serie di capitani e dai seguiti di alcuni ricchi mercanti.

A causa della battaglia tra Cyric e Bhaal che si è conclusa con la morte di Bhaal, l'acqua che scorre dal ponte in giù è nera e fetida, e berla porta sfortuna. "Va' a bere al lato ovest del ponte!" è un'imprecazione tipica di queste parti.

Pozzo dei Draghi: In tutto il Faerûn è diffusa una leggenda che narra che i grandi draghi hanno un cimitero segreto, un posto dove si recano a morire. Il Pozzo dei Draghi, il cratere spento di un vecchio vulcano a nord delle Montagne del Tramonto e a sud della Battaglia delle Ossa, è proprio questo cimitero. Fino a poco tempo fa, alcuni potenti incantesimi celavano alla vista degli intrusi migliaia di scheletri di draghi, protetti da un drago d'ombra non morto chiamato il Drago Crudele. Il Culto del Drago, venuto a sapere del Pozzo dei Draghi, ha stretto un patto di qualche tipo con il Drago Crudele, ed è così riuscito ad infrangere la magia che legava il guardiano a Faerûn.

Invece di poter sfruttare l'accesso alla caverna dei tesori, il Culto del Drago ha incontrato accanite resistenze da parte di altre fazioni. Tra le parti interessate sono intervenuti dragonidi che rifiutano che il luogo di riposo dei draghi antichi venga saccheggiato, gli yuan-ti, i draghi minori appena arrivati e vari gruppi di avventurieri e saggi intenzionati a saccheggiare a loro volta le rovine. Nonostante le difficoltà, il Culto ha avviato in segreto la costruzione di un'oscura fortezza da cui sorvegliare il posto e dove eseguire potenti riti e stregonerie.

Scornubel (Grande città, 14.574): Scornubel, la Città Carovaniera, è un frenetico centro di attività mercantili sulla riva settentrionale del Fiume Chionthar, là dove si incontra con il Fiume Remoto. È governata da un gruppo di avventurieri anziani o di mezz'età; alcuni di loro preferiscono ricorrere proprio ad altri avventurieri per risolvere i problemi della città, mentre altri preferiscono che gli avventurieri che visitano la città se ne vadano prima possibile. In ogni decisione, comunque, il consiglio governativo bada all'efficienza e al profitto prima che agli ideali.

Le carovane di tutte le nazioni, le organizzazioni e i consorzi commerciali sono i benvenuti a Scornubel. Analogamente, negli edifici più piccoli della città è possibile trovare santuari dedicati praticamente a tutte le divinità di Faerûn. La compagnia mercantile dello Scudo Rosso conduce sia le operazioni carovaniere che quelle militari fuori dalla città. Gli Scudi Rossi fungono anche da forze armate e di sorveglianza cittadine. Come esercito, sono molto efficienti. Come sorveglianti cittadini, sembrano concentrarsi più sul riposo, sul divertimento e sugli interessi commerciali della compagnia dello Scudo Rosso.

Secomber (Piccolo paese, 1.417): Situato sulle rive del Fiume dell'Unicorno poco più a nord dell'Alta Brughiera, Secomber è l'insediamento più a nord delle Terre Centrali Occidentali oppure il primo villaggio del Nord, a seconda di chi traccia le mappe. Coloro che votano per le Terre Centrali Occidentali puntano sulla calma della città, sulle sue famiglie prosperose di contadini e pescatori, sui suoi giardini variopinti e sulla sua ospitalità nei confronti delle carovane in transito. Coloro che la considerano parte del Nord evidenziano la cospicua comunità di avventurieri e di guide dotati di una minima familiarità con la Grande Foresta su al nord.

La città accoglie volentieri gli stranieri, specialmente gli avventurieri che usano la città come base per spedizioni nell'Alta Brughiera o nella Grande Foresta. Non a caso, è proprio a tali avventurieri che viene chiesto aiuto quando dei gargoyle o altre creature peggiori emergono dalla terra del regno perduto di Athalantar, il Regno del Cervo.

Torre di Durlag: La Torre di Durlag si erge come un'unica gigantesca zanna in cima a una roccia vulcanica che sovrasta le distese pianeggianti a sud del Bosco dei Denti Aguzzi. La Torre di Durlag fu costruita dall'eroe nanico Durlag Trollkiller. Durlag era gravemente afflitto da quello che i nani chiamano "occhiodoro", vale a dire una passione smodata per i tesori.

Nel corso della sua carriera da avventuriero si comportò onorevolmente, ma negli ultimi anni della sua vita Durlag si ritirò nella sua fortezza e si dedicò alla creazione di un "dono" per le future generazioni di avventurieri. La sua torre è talmente piena di tesori magici che provoca la nausea a quegli incantatori che lanciano su di essa *individuazione del magico*. Interdizioni magiche, trappole meccaniche e automi ostili servono a garantire che gli avventurieri che vogliono uscire dalla torre ancora vivi, e addirittura con una parte del tesoro di Durlag, fatichino almeno quanto dovette fare Durlag per accumularlo.

Ogni tanto circola la voce che qualche nuovo immondo abbia infranto le interdizioni e si sia impadronito della torre. La verità non è così semplice. In varie occasioni un drago, uno squadrone di fuochi fatui o un illithid hanno preso il "controllo" della torre, ma in tutti i casi gli occupanti poi hanno scoperto che la torre li aveva superati in astuzia, trasformandoli in una parte delle sue difese invece che concedere i suoi segreti. In qualsiasi momento all'interno della torre è possibile incontrare molteplici gruppi o mostri, pronti a combattere per un'occasione di assumere il comando, di saccheggiare la torre o di scappare.

Le informazioni sugli attuali ospiti della torre sono disponibili a poco prezzo presso il minuscolo insediamento di umani e gnomi chiamato Gullykin, a circa tre chilometri dalla Torre di Durlag.

STORIA REGIONALE

La storia antica delle Terre Centrali Occidentali parla da sola nelle numerose tombe, statue infrante e rovine di dozzine di vecchi regni che la costellano. Come evidenziato da luoghi come i Campi dei Morti e la Battaglia delle Ossa, pochi tra questi regni sono scomparsi pacificamente.

Le grandi guerre nella regione sono state rare negli ultimi secoli, a meno che non si calcoli la battaglia tra le divinità Bhaal e Cyric al Ponte Boareskyr durante il Periodo dei Disordini. Cyric uccise Bhaal e si impadronì dei suoi poteri e della sua area di influenza sull'omicidio.

Nei secoli che precedettero l'ascesa di Waterdeep, il regno più grande delle Terre Centrali Occidentali era Illefarn, un regno elfico che rivaleggiava con Myth Drannor. Phalorm (il Reame delle Tre Corone o il Regno Caduto) e il Regno dell'Uomo sorsero per breve tempo sulla scia di Illefarn, ma da allora nessun potere ha governato sull'intera regione. La cultura commerciale di Waterdeep, di Amn e i vari membri dell'Alleanza dei Lord sono gli esempi di civiltà più duraturi comparsi nelle Terre Centrali Occidentali dai tempi della caduta di Illefarn.

Gli interessi delle città mercantili a volte vengono aiutati e a volte ostacolati della forze degli Zhent che agiscono partendo dalla fortezza di Darkhold nelle Colline Lontane. A parte il tempo atmosferico, le sorti mutevoli di Darkhold sono probabilmente la variabile più incerta delle vite degli abitanti delle Terre Centrali Occidentali.

TRAME ED EVENTI

Le Terre Centrali Occidentali sono ben disposte verso gli avventurieri di buon cuore. Montagne inesplorate, boschi selvaggi e foreste infestate minacciano i piccoli villaggi e gli insediamenti della zona, e gli avventurieri sono sempre stati la prima linea di difesa contro le organizzazioni più potenti (il Culto del Drago, i Ladri dell'Ombra e gli Zhentarim) che cercano di espandere la loro influenza nell'area.

"Vorrei riavere le mie cose": Gli eroi rimarranno sorpresi nell'essere avvicinati in modo amichevole da Ashemmi, l'amante di Sememmon, il vecchio padrone di Darkhold. Sememmon ha lasciato alcuni oggetti di sua proprietà a Darkhold quando è fuggito, e ora li rivorrebbe. Questi oggetti sono ben nascosti, ma c'è sempre il rischio che vengano scoperti per caso fintanto che la fortezza è controllata da altri comandanti.

Sememmon non vuole tornare a Darkhold personalmente. Vorrebbe, invece, che gli eroi si infiltrassero a Darkhold e recuperassero i suoi oggetti. Fornisce perfino ai PG alcune informazioni su come ridurre i rischi di essere scoperti. Intende ricompensare i PG in modo principesco per i loro servizi, paga metà della quota in anticipo e li informa che gli oggetti che devono recuperare per lui non devono cadere nelle mani degli Zhent di Fzoul. Se i PG vogliono incontrare Sememmon in persona, invece che accordarsi con la sua amante, la cosa si può fare.

Sememmon non si altera se i PG non accettano la missione. Anzi, lascia comunque nelle loro mani un quarto dell'enorme somma proposta (tante monete d'oro quante ne servono per lasciare i PG senza fiato) in dono, solo per dire che sarebbe felice di poter lavorare con i PG in futuro. Il nuovo piano di Sememmon, nei tempi lunghi, è di rendersi indispensabile per le forze del bene che un tempo combatteva. Gli oggetti che Sememmon rivuole potrebbero essere documenti riguardanti le spie Zhentarim piazzate nella regione, libri di incantesimi contenenti incantesimi unici o potenti oggetti magici.

Sememmon

SEMEMMON

Umano Mag17: GS 17; umanoide Medio (umano); DV 17d4+3; pf 49; Iniz +2; Vel 9 m; CA 20 (12 a contatto, 18 colto alla sprovvista); Att +8/+3 in mischia (1d6, *bastone ferrato+1*, o 1d4/19-20 più incantesimo *veleno* 1 volta al giorno, *pugnale del veleno*), o +10/+5 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Carisma potenziato, Saggezza potenziata; AL LM; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +14; For 9, Des 15, Cos 10, Int 20, Sag 18, Car 18. Altezza 1,68 m.

Abilità e talenti: Alchimia +10, Ascoltare +6, Cavalcare +5, Cercare +8, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (architettura e ingegneria) +8, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia della magia e degli incantatori arcani) +13, Diplomazia +13, Guarire +6, Intimidire +8, Nascondersi +17, Osservare +9, Percepire Inganni +12, Professione (erborista) +9, Raccogliere Informazioni +6, Raggirare +9, Sapienza Magica +20, Scrutare +13; Autorità (21), Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Robustezza, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Qualità speciali: Carisma e Saggezza potenziate: Sememmon ha migliorato i suoi punteggi di Carisma e Saggezza facendo uso di alcune pergamene di *desiderio*.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/5/5/5/5/4/3/2/1. CD base = 15 + livello dell'incantesimo, 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento e invocazione. Come ultimo Signore di Darkhold e vecchio allievo di Manshoon, Sememmon ha accesso a molte conoscenze magiche e molti incantesimi, compresi molti incantesimi rari e insoliti. Si suppone che conosca tutti gli incantesimi dal 1° al 5° livello, e metà degli incantesimi dal 6° al 9° livello, compresi tutti gli incantesimi di ammaliamento. Inoltre, il DM può assegnare liberamente ulteriori incantesimi a Sememmon per simboleggiare la sua possibilità di accedere a volumi rari e il suo genio personale nell'inventarne di nuovi.

Proprietà: Bastone ferrato+1, pugnale del veleno, bracciali dell'armatura+8, fermaglio dello scudo, elmo del teletrasporto, mantello del gargoyle (il portatore può trasformarsi in un gargoyle tramite metamorfosi per 1 ora 1 volta al giorno), *pietra magica* lavanda e verde (24 incantesimi rimasti), *talismano anti-veleno, anello di rigenerazione, tunica del mimetismo, bacchetta dei fulmini* (10°).

Sememmon, da sempre l'abile braccio destro di Manshoon, ha servito per anni come Signore di Darkhold. Ha raggiunto quel rango dimostrandosi irreprensibilmente educato, competente e obbediente nell'eseguire alla lettera gli ordini ricevuti da Manshoon, Fzoul Chembryl e i vari beholder degli Zhentarim. Dietro la sua facciata tranquilla, è astuto e calcolatore, in grado di serbare rancore (ma senza lasciarsene ossessionare) per anni. Ha sempre una via di fuga pronta per ogni situazione pericolosa, e non esita a usarla.

Sememmon è un abile mago, apprendista di Manshoon, e un sopravvissuto, fulmineo nell'eliminare i rivali e nell'evitare ogni colpa. Ha sventato numerosi tentativi di Fzoul di prendere il comando degli Zhentarim, e si è così guadagnato l'eterna inimicizia del sacerdote, ma ha anche protetto e curato gli interessi degli Zhentarim stemperando gli eccessi peggiori di Manshoon e Fzoul, "raccogliendo i pezzi" con calma in molte occasioni. Nel farlo, è diventato un maestro della diplomazia e un pianificatore, un buon comandante militare e un maestro stratega sempre dotato di alcuni piani di riserva (nonché di oggetti magici nascosti) a cui ricorrere.

Sememmon è individuo dai modi pacati, paziente, osservatore ed estremamente intelligente. È spietato ma estremamente controllato, non è né egocentrico né amante della tirannia, e detesta la violenza superflua e le crudeltà gratuite. Ama la sua complice Ashemmi (Mag11 elfa della luna LM), ed è da lei ricambiato. Per anni è rimasto fedele alla Rete Nera, anzi, stando al parere di molti osservatori Zhentarim, per anni *è stato* la Rete Nera, impegnandosi a far funzionare tutto mentre i suoi superiori farneticavano, perseguivano progetti folli e si davano battaglia l'un l'altro. La definitiva ascesa al potere di Fzoul ha segnato anche la fine della pazienza del sacerdote verso coloro che gli si opponevano, e Sememmon e Ashemmi sono dovuti fuggire da Darkhold prima che Fzoul potesse muovere contro di loro.

Sememmon è un uomo dai capelli neri, di bell'aspetto, di mezza età e in ottima forma, che veste in modo elegante ma leggermente datato. Fa uso di travestimenti magici quando è in viaggio. Sembra calmo anche in mezzo al furore della battaglia o di fronte ai più grandi pericoli.

Illustrazione di Todd Lockwood

Terre dell'Intrigo

A sud delle Terre Centrali Occidentali e ad ovest del Golfo di Vilhon si stendono le Terre dell'Intrigo: l'Amn, il Calimshan e il Tethyr. Legate le une alle altre dal territorio e da una lunga storia di invasioni, conquiste e competizioni, le genti di queste terre sono sopravvissute grazie all'astuzia e all'abilità con la spada, imparando a nascondere i propri sentimenti e ad offrire un sorriso smagliante davanti ai propri nemici.

Tutte e tre le grandi e popolose nazioni fanno affidamento sul commercio, specialmente con le terre più lontane. Il territorio ha una notevole varietà di caratteristiche geografiche e ospita un'eguale varietà di mostri.

Amn

Capitale: Athkatla
Popolazione: 2.963.520 (umani 83%, halfling 15%, mezzorchi 1%)
Governo: Plutocrazia
Religioni: Bane, Chauntea, Cyric, Selûne, Sune, Waukeen
Importazioni: Armi da assedio, mercenari, merci esotiche (da Maztica), oggetti magici, perle
Esportazioni: Armature, armi, birra, cavalli, ferro, gemme, gioielli, grano, oggetti per carovane (carri, ruote), oro, sidro
Allineamento: LN, LM, NB

L'Amn è una nazione di mercanti, un punto d'arrivo e di partenza per le carovane dove le navi salpano alla volta di porti esotici e attraccano cariche d'oro e strani oggetti. I Ladri dell'Ombra hanno le mani in pasta ovunque, e i governanti sono un gruppo anonimo noto solo col nome di Consiglio dei Sei. Gli incantatori divini sono rispettati fintanto che il loro lavoro porta denaro all'Amn, mentre gli incantatori arcani sono respinti e temuti da tutti.

L'Amn mantiene una grossa colonia sul lontano continente tropicale di Maztica, e ha tratto grandi profitti dal commercio con essa. Il fatto che il governo abbia trascurato gli umanoidi nelle montagne meridionali ora torna a creare qualche problema: due condottieri ogre magi hanno radunato un esercito e si sono impadroniti di gran parte dell'Amn meridionale, compreso il secondo porto principale del paese. Ora l'Amn è in lotta per recuperare il suo territorio e allo stesso tempo mantiene le sue vie carovaniere e il suo dominio su Maztica.

Vita e società

La gente dell'Amn è ossessionata dalla ricchezza. A differenza dei suoi vicini meridionali, che accumulano ricchezze per le comodità che ne derivano, i cittadini dell'Amn desiderano la ricchezza in quanto tale, e usano il denaro che raccolgono per creare ulteriori ricchezze. Inoltre, a differenza di Calimshan, i ricchi dell'Amn fanno gran mostra delle loro donazioni in denaro in beneficenza e ai bisognosi. Le grandi donazioni dimostrano che una persona può permettersi di essere generosa. Tutto ciò che un cittadino fa, lo fa per denaro; fare qualcosa che non comporti guadagno viene considerato una sciocchezza e una perdita di tempo.

L'economia dell'Amn è sostenuta da potenti gilde commerciali, controllate da grandi famiglie di mercanti con molta esperienza nel campo della ricchezza e dalla politica. Ogni aspetto del commercio o dell'artigianato è coperto da una gilda specifica.

Caratteristiche geografiche principali

L'Amn è una grande pianura contenuta tra due catene montuose parallele. Quattro fiumi larghi e tranquilli attraversano le pianure, carichi di navi mercantili.

Bosco del Serpente: Il nome di questo posto deriva dai serpenti neri e verdi che vivono nei boschi. Nel cuore della foresta risiedono alcuni chierici di Eldath, che si sono ricavati un rifugio nonostante le sacche che ospitano ragni mostruosi, serpenti giganti, beholder e licantropi. Un ambizioso drago verde chiamato Ringreemeralxoth ha la sua tana nella zona nord orientale.

Lago Esmel: Questo lago dalle acque di un blu profondo raggiunge profondità sconosciute nelle zone centrali, meridionali e orientali. Sorgenti minerali d'acqua calda lo alimentano dalle rive occidentali, rendendolo un posto popolare per le vacanze e un rifugio apprezzato dai più ricchi. Si mormora che ci sia un mostro acquatico che vive nel lago, ma molti credono che si tratti semplicemente di avvistamenti di Balagos la Fiamma Volante, un grande dragone rosso leggendario per le sue dimensioni gigantesche, il suo brutto carattere e la sua abitudine di lanciare incantesimi in modo selvaggio.

Montagne dei Troll: Queste montagne, ricche di gemme e di misteri, rimangono per la maggior parte inesplorate a causa delle incursioni dei mostri da cui traggono il loro nome. I troll di quaggiù sono estremamente intelligenti e ben organizzati, e una volta appartenevano a un piccolo regno composto da soli membri della loro razza. Le montagne ospitano anche il rifugio del drago rosso Balagos la Fiamma Volante, un tempio di Talos che viene colpito da un fulmine ogni giorno, e il villaggio minerario gnomesco fortificato di Quarrelshigh.

Un'enorme lastra di roccia verticale alta 1.200 metri nella zona occidentale delle montagne è stata scolpita con le sembianze di un nano. La scultura è nota come il Nano Gemente, a causa del rumore che fa il vento quando soffia attraverso i suoi occhi, le sue orecchie e la sua bocca sono cavi, e segna il punto di una città nanica perduta e ora abitata da troll e altri mostri.

I Picchi delle Nuvole: Queste montagne segnano il confine settentrionale dell'Amn. Nonostante siano il rifugio di draghi bianchi e remorhaz, sui monti si conducono scavi minerari in cerca di ferro, metalli preziosi e perfino alcune gemme. Un paio di rupi scoscese conosciute come le Zanne delimitano la Via del Commercio che conduce alle terre della Costa della Spada.

I Piccoli Denti: Questa catena montuosa era considerata un fastidio a causa dei numerosi umanoidi malvagi e giganti che vi vivevano, ma ora questo territorio è la spina dorsale dell'Impero Sythillisiano, una parte del territorio dell'Amn conquistata e governata da due ogre magi. I picchi ospitano anche il rifugio di Iryklathagra "Zanne Aguzze", un dragone blu che si risveglia una volta ogni secolo, e le Torri Gemelle dell'Eterna Eclissi, due fortificazioni dedicate alla chiesa di Cyric.

Shilmista: Il re elfico di questa regione, nota anche col nome di Foresta delle Ombre, ha dichiarato che nel suo reame non morirà più nessun elfo e nessun albero, e che chiunque violerà quest'ordine verrà ucciso. Rimane una sola tribù di elfi, e i suoi membri preferiscono vivere in piccoli accampamenti difficili da localizzare piuttosto che in grossi insediamenti. I capi delle tribù hanno avviato dei fragili contatti con i sovrani del Tethyr che forse potrebbero placare la loro paranoia.

Luoghi importanti

L'Amn è densamente popolato, specialmente lungo i grandi fiumi e presso i Laghi di Esmel e Weng. Le locande e le taverne sorte lungo la Via del Commercio fiancheggiano la strada per tutta la sua lunghezza attraverso il paese.

Athkatla (Metropoli, 118.304): Questa città è il settimo porto più attivo di tutto Faerûn. Qualsiasi tipo di merce non magica può essere trovato quaggiù, pagando il giusto prezzo. Dal momento che Athkatla è l'unico porto dell'Amn rimasto libero, le navi dalle terre occidentali di Maztica attraccano qui e riportano indietro vegetali esotici, frutta, gioielli e grosse quantità d'oro. Il mercato della città è grande il doppio di quello di Waterdeep. Sopra la baia sorgono le Spire Dorate, un tempio dedicato a Waukeen grande quasi quanto un piccolo paese.

Crimmor (Metropoli, 35.491): Questa città fortificata, la capitale carovaniera dell'Amn, è praticamente il punto di raduno per tutto il commercio destinato a nord via terra. Il Ladri dell'Ombra proibiscono qualsiasi furto in questa città in nome di un favore ottenuto da una potente famiglia del posto. Crimmor ha molte locande, taverne e saloni destinati ad ospitare i molti carovanieri e avventurieri che passano da queste parti.

Eshpurta (Grande città, 24.252): Anche se i ricchi di Athkatla la considerano una città di provincia, Eshpurta è orgogliosa del suo status di principale città militare dell'Amn. Dispone di molte più rivendite di merci militari (comprese le botteghe di armi e armature) rispetto alle altre città del Faerûn. Gli abitanti della città effettuano anche scavi minerari alle pendici meridionali delle Montagne dei Troll. Eshpurta ospita un tranquillo tempio di Ilmater, una rarità nell'Amn.

Keczulla (Metropoli, 47.322): Fondata secoli fa quando l'oro e il ferro erano abbondanti nelle vicinanze, la città decadde due secoli dopo quando le miniere si esaurirono, per poi risorgere altri cinquant'anni dopo, quando vennero scoperti i giacimenti di gemme. La città ospita una cabala segreta di maghi buoni, che tengono le loro abilità nascoste a tutti tranne che agli altri membri.

Murann (Metropoli, 43.773): Il secondo porto principale dell'Amn, Murann, è ora totalmente nelle mani di due ogre magi e dei loro servitori. La gilda degli alchimisti cittadini rimane intatta, in quanto i suoi membri ora creano oggetti alchemici e pozioni per gli eserciti dell'Impero Sythillisiano. Gli eserciti degli umanoidi si sono impadroniti delle navi cariche d'oro attraccate nel porto e ora dispongono di una consistente ricchezza, e i pirati di Nelanther e i

Illustrazione di Todd Lockwood

Rundeen stanziati a Tashalar usano il posto come porto franco in cambio di aiuto nella protezione contro gli attacchi navali. La chiesa di Selûne esercita grande pressione affinché la città venga riconquistata, in quanto ha un grosso tempio qui.

Purskul (Metropoli, 27.210): Purskul, una città di granai, è un importante punto di sosta carovaniero. Un secolo fa gli orchi vennero fatti schiavi qui e i lavoratori più assidui poterono guadagnarsi la libertà lavorando. Oggi i mezzorchi del posto (15% della popolazione totale) lavorano come mercenari e guardie carovaniere. Il tempio di Purskul dedicato a Chauntea è rimasto vuoto dopo che i chierici che lo abitavano sono morti per una malattia due anni fa.

STORIA REGIONALE

Gli umani sono vissuti nell'Amn per migliaia di anni, ma solo con l'ascesa dell'Impero Shoon il posto è diventato una nazione unificata, che ha raggiunto i confini attuali nel 768 CV. Durante l'ascesa degli Shoon, molti elfi dell'Amn sono stati uccisi o ridotti in schiavitù, un fatto che non è stato dimenticato dagli elfi che vivono laggiù oggi.

Conquistata l'indipendenza, l'Amn è diventato un grande centro di commercio e la sua gente è diventata ricca e prospera. Una serie di epidemie e di mostri scatenati da alcune scuole di maghi ha condotto i cittadini dell'Amn ad avere un'opinione estremamente negativa degli incantatori arcani.

L'Amn è governato dal Consiglio dei Sei, un gruppo di anonimi signori supremi che rivelano le loro identità solo agli altri membri. Il Consiglio dei Sei ha stretto un patto coi Ladri dell'Ombra, una gilda di ladri e di assassini esiliata da Waterdeep, e da allora le due organizzazioni hanno prosperato (per la verità, uno dei membri del Consiglio è il capo dei Ladri dell'Ombra). Alcuni mercenari al servizio dei mercanti dell'Amn hanno scoperto Maztica nel 1361 CV, dando il via ad una vera e propria corsa all'oro i cui effetti continuano a crescere di anno in anno.

Nel 1370 CV, due ogre magi chiamati Sythillis (Str12 ogre magi LM) e Cyrvisnea (Grr12 ogre magi femmina LM) hanno radunato un esercito di goblin, coboldi, ogre e giganti delle colline (con l'appoggio degli adoratori di Cyric) per attaccare le città meridionali dell'Amn, con l'obiettivo di impadronirsi dell'oro di Maztica custodito nelle navi attraccate a Murann. L'attacco ha avuto successo e da allora l'esercito ha mantenuto il controllo dell'Amn meridionale, nonostante i vari sforzi del Consiglio e di numerose bande di avventurieri partite per scacciarli. Quasi contemporaneamente, due città dell'Amn meridionale hanno disertato e si sono unite al Tethyr, in cerca di in trattamento migliore e di più libertà.

Sahbuti Shanardanda

TRAME ED EVENTI

Soltanto un anno fa, nessuno avrebbe mai pensato all'Amn come a una terra bisognosa di avventurieri. Con l'ascesa dei signori dei mostri a sud e l'influenza onnipresente dei Ladri dell'Ombra in tutti gli aspetti del commercio dell'Amn, ora non è più così.

Il prigioniero mascherato: Un membro del Consiglio dei Sei si trovava a Murann quando la città è caduta sotto l'attacco dei mostri, e da allora non si è mai più visto. Si presume che sia stato fatto prigioniero dagli ogre magi e che forse lo stiano torturando per ottenere informazioni. Chiunque salvi il capo scomparso verrebbe ben ricompensato dal resto del Consiglio e diventerebbe un eroe nazionale dell'Amn.

I signori supremi di Murann: L'esercito dei mostri a Murann è troppo potente per un attacco diretto che non sia da parte di un altro esercito, ma alcune fazioni credono che alcuni delitti ben mirati all'interno della loro organizzazione (specialmente mirati agli stessi ogre magi) creerebbero abbastanza scompiglio da provocare lo scioglimento dell'esercito.

SAHBUTI SHANARDANDA

Umano Mnc6/Str4/Oda3: GS 13; umanoide Medio (umano); DV 6d8+6 più 4d4+4 più 3d8+3; pf 62; Iniz +2; Vel 15 m; CA 20 (16 a contatto, 20 colto alla sprovvista); Att +11/+6 in mischia (1d10+3/19-20, spada bastarda perfetta [a due mani]) o +12/+9 in mischia (1d8+3, colpo senz'armi) o +10/+5 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS Raffica di colpi, attacco stordente 6 volte al giorno (CD 16); QS Scurovisione, eludere, velocità (1 volta al giorno, *cintura del monaco*), nascondersi in piena vista, purezza del corpo, caduta lenta 9 m, compagno d'ombra, illusione d'ombra (come *immagine silenziosa* 1 volta al giorno), mente lucida (+2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi di ammaliamento), schivare prodigioso (bonus Des alla CA); AL LM; TS Temp +8, Rifl +11, Vol +13; For 14, Des 14, Cos 12, Int 12, Sag 16, Car 12. Altezza 1,8 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Artista della Fuga +5, Ascoltare +11, Cercare +4, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +3, Equilibrio +9, Intrattenere (danza) +6, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +8, Saltare +12, Sapienza Magica +5, Scalare +7, Utilizzare Corde +5; Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Attacco Rapido, Competenza nelle Armi da Guerra (spada bastarda, a due mani), Deviare Frecce, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare.

Qualità speciali: Compagno d'ombra: Sahbuti è servito da una fedele ombra non morta (Shemnaer).

Incantesimi conosciuti (6/7/3; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo*; 1°-*colpo accurato, scudo, stretta folgorante*; 2°-*forza straordinaria*.

Proprietà: Bende dell'armatura+4 (come *bracciali dell'armatura*), *cintura del monaco*, spada bastarda perfetta. Sahbuti è dotato anche di un incantesimo permanente *zanna magica* su ognuna delle sue mani e dei suoi piedi, un dono di un altro seguace di Shar.

Shemnaer: Compagno d'ombra; GS 3; non morto Medio (incorporeo); DV 3d12; pf 19; Iniz +2; Vel 9 m, volare 12 m (buona); CA 13 (13 a contatto, 11 colto alla sprovvista); Att +3 di contatto in mischia (1d6 temporanei alla Forza, tocco incorporeo); QS Non può essere scacciato, crea progenie, incorporeo, immunità dei non morti; AL LM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +4; For -, Des 14, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 13. Altezza 1,5 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Nascondersi +8, Orientamento +5, Osservare +7; Schivare.

Sahbuti è un membro dei monaci dell'ordine della Luna Oscura. Questi monaci danno la caccia ai nemici della divinità oscura Shar e hanno giurato inimicizia ai seguaci di Selûne. Sahbuti, pratico, diretto e sicuro di sé, non tollera alcuna critica alle sue abilità e accetta rapidamente ogni possibile sfida a duello.

Nato e cresciuto nell'Amn, Sahbuti ora viaggia da Waterdeep a Calimshan in nome dell'ordine e della chiesa di Shar. Compare sempre dove il volere di Shar dev'essere fatto rispettare. Aiutato dalla sua fedele ombra Shemnaer, sorveglia le spedizioni dei beni preziosi destinati alla chiesa, fa da guardia del corpo agli ufficiali importanti del suo ordine e a volte agisce come assassino.

Sahbuti non ama niente e nessuno. Indottrinato all'adorazione di Shar fin dalla più tenera età, cova una profonda amarezza e una solitudine, che crede verranno estinte solo quando morirà e la sua coscienza verrà spenta dalla Signora della Notte.

calimshan

Capitale: Calimport
Popolazione: 5.339.520 (umani 94%, mezzorchi 2%, halfling 2%, mezzelfi 1%)
Governo: Autocrazia
Religioni: Anachtyr (Tyr), Azuth, Bhaelros (Talos), Ibrandul (divinità morta, ora un aspetto di Shar), Ilmater, Shar, Sharess

Importazioni: Cibo, maghi, schiavi
Esportazioni: Armature, armi, corde, erbe rare, gemme, gioielli, libri, manufatti in pelle, mercenari, navi, oggetti magici minori, perle, seta, spezie, vasellame, vino
Allineamento: LN, N, NM

Il Calimshan è un paese ossessionato dalla ricchezza e indifferente alla magia. Il suo popolo discende da un vecchio impero fondato da due geni, teme queste creature e le bandisce dalla nazione. È avvezzo all'uso della magia, e vede l'Arte come una qualsiasi altra abilità possibile da imparare. C'è chi dice che in alcuni abitanti del Calimshan scorra ancora il sangue degli efreet, e che in loro i poteri stregoneschi e il talento per la magia del fuoco sia potente.

Il Calimshan è famoso per il suo sciovinismo, i suoi mercati esotici, le sue gilde dei ladri, i suoi harem decadenti, i suoi paesaggi desertici e la sua ricca classe dominante, oltre che per la numerosa popolazione e per i molti schiavi.

Vita e società

Molti abitanti del Calimshan vivono commerciando. La politica del paese è un susseguirsi di pugnalate alle spalle, inganni che coprono altri inganni e di consiglieri esperti. Il sovrano attuale, Syl-Pasha Ralan el Pesarkhal (Mag7/Ldr12 umano NM) ha raggiunto la sua posizione grazie a inganni, omicidi e ricatti. Gli abitanti del Calimshan sono ossessionati dai titoli e dal prestigio, e uno sguardo o un'osservazione non appropriati da parte di una persona di posizione sociale inferiore provoca punizioni assai severe.

La gente del Calimshan non accumula ricchezze in nome delle ricchezze, ma per le comodità e il prestigio che le ricchezze comportano. Essi credono che la ricchezza sia la giusta ricompensa per una vita di lavoro, e disprezzano coloro che si riducono ad elemosinare o a "una vita d'avventura" per mantenersi.

La magia arcana qui è abbastanza comune, al punto che metà della guardia imperiale è composta da maghi. Tuttavia, nonostante la fama di essere una terra di geni, gli abitanti del Calimshan evitano la magia di invocazione (tranne gli stregoni che discendono dagli efreet), la magia planare e il teletrasporto, preferendo metodi più convenzionali come un tappeto volante.

Gli affari illegali rivestono un grande aspetto nella cultura del Calimsham. Dal momento che il potere visibile di una persona e la sua influenza nel mondo del crimine sono due cose separate, i titoli e i ranghi possono variare enormemente. Gli ambienti illegali del Calimshan sono gli unici in cui le donne vengono trattate alla pari degli uomini. Le regole per i negoziati e gli incontri tra due rivali del mondo del crimine sono complessi e delicati, richiedono appellativi particolari, menzogne cortesi e cortesia nei confronti dell'altro.

Caratteristiche geografiche principali

Il Calimshan si estende lungo la costa settentrionale del Mare Scintillante per oltre ottocento chilometri e comprende tutte le terre a sud del Fiume Agis e delle Montagne del Cammino.

Deserto di Calim: Questa distesa di sabbia, sale e rocce non è un deserto naturale, ma il campo di battaglia devastato di due potenti geni prigionieri. Quando le menti dei due geni si risvegliano, sul deserto infuria una violenta tempesta di sabbia. Le dune nascondono le rovine di antiche città che, si dice, ospitano ancora grandi tesori.

Foresta di Mir: Questa foresta cresce su un terreno collinoso e scosceso, ed è abitata da molti tipi di mostri. Numerosi goblinoidi malvagi e giganti più piccoli vivono nella foresta, dove instaurano piccole tirannie e a volte organizzano incursioni al nord o al sud. Nella parte settentrionale della foresta, un *mythal* ormai decaduto attorno a Myth Unnohyr protegge alcuni tesori magici, ma il *mythal* trasforma le magie utili in effetti dannosi. Sotto la superficie della foresta esistono tre insediamenti di drow Vhaerauniani, nei pressi delle pendici delle Montagne del Cammino.

Montagne del Cammino: Questa catena montuosa ricoperta da boschi ha protetto i confini settentrionali del Calimshan per secoli, anche se gli orchi e gli ogre che vi risiedono organizzano violente razzie ogni due o tre anni. Gruppi chiamati i Janessar hanno stabilito alcuni avamposti militari sulle montagne, e li usano come basi per le loro attività, mirate al miglioramento della vita della gente comune del Calimshan, e in modo particolare alla liberazione degli schiavi.

Palude dei Ragni: Questo stagno caldo e fetido si è formato quando un marid (un genio dell'acqua) è stato ucciso nei pressi di due fiumi tranquilli). È popolato da ragni mostruosi, aranea (che effettuano scambi con seta preziosa ed erbe rare), bullywug e lucertoloidi, e viene evitato da tutti tranne che dai più temerari. Nella parte settentrionale dello stagno è situata la Perduta Ajhuutal, una città sommersa degli aranea. Un terzo dei trecento aranea che vivono quaggiù adorano Zanassu (un aspetto della divinità drow Selvetarm) e tendono a un allineamento neutrale malvagio e a un atteggiamento aggressivo.

Luoghi importanti

Il Calimshan è incredibilmente antico, la più vecchia delle terre umane ancora esistenti. Antiche rovine e palazzi magici sorgono dovunque nel Calimshan, dimenticati da tutti.

Almraiven (Metropoli, 43.652): Questa città portuale ospita i cantieri navali più grandi del paese. Al di là della frenesia delle attività commerciali e delle gilde, i maghi e gli stregoni conoscono Almraiven come il primo centro di studi magici di Calimshan, un ruolo che la città riveste da oltre tremila anni.

Calimport (Metropoli, 192.795): Oltre alla sua vasta popolazione di cittadini liberi permanenti, il Calimshan attira grandi numeri di residenti occasionali e mercanti in transito. È una delle città più vecchie e popolate del Faerûn, ospita due enormi arene, palazzi sontuosi ed esempi sfarzosi di qualsiasi altro edificio si possa trovare, compresi interi quartieri per gli schiavi.

Memnon (Metropoli, 29.101): Fondata dall'esercito degli efreet, Memnon è una città fortificata, un porto di pescatori, un punto di sosta carovaniero e il secondo porto d'attracco per la flotta della nazione. Le navi da guerra e i soldati di Memnon difendono il Calimshan dalle aggressioni provenienti dal nord e da qualsiasi minaccia che potrebbe strisciare fuori dalle rovine di Memnonnar oltre il fiume. Le mura esterne della città sono fatte di roccia nera liscia che assorbe il calore ed è immune ad ogni logorio del tempo.

Suldolphor (Metropoli, 143.687): Suldolphor, una città ricca di denaro e di intrighi, è quasi indipendente dal dominio del Calimshan, e paga tasse esorbitanti per far sì che i suoi cittadini vengano lasciati in pace. È situata sullo stretto che collega il Mare Scintillante al Lago dei Vapori, una posizione importante sia per il commercio che per la difesa del Calimshan.

Storia regionale

Il Calimshan è da lungo tempo il potere dominante del sudovest del Faerûn, e può vantare una nota storia assai turbolenta lunga oltre novemila anni. È sempre stata una terra calda, umida e verdeggiante, adatta alla coltivazione di olive e datteri e al pascolo di grosse mandrie di bestiame. Le sue foreste sono colme di alberi di legno pregiato, e le sue sabbie costiere sono ricche di ostriche, crostacei, pesci commestibili e rocce contenenti gemme e metalli. In breve, il Calimshan è sempre stata una terra per cui valeva la pena combattere... e così si è combattuto a lungo per possederla.

Nei tempi antichi, la grande foresta di Keltormir ammantava tutta la regione ed era il campo di battaglia di elfi e giganti. Anche gli umani vivevano nella foresta, nascondendosi tra gli alberi, mentre i nani avevano fondato il Profondo Shanatar e prosperavano nel loro regno sotterraneo.

Poi vennero i potenti djinn da "altrove", con la loro corte di geni e i loro schiavi umani e halfling portati dallo djinni Calim. Fondarono l'Impero di Calim, sgombrando la terra dalle foreste a sud e ad ovest delle Montagne del Cammino, uccidendo o scacciando i draghi e stabilendo un dominio i cui confini più o meno corrispondono a quelli del Calimshan odierno.

I djinn dominarono sugli umani dei Califfati di Calim per mille anni prima che un efreeti di grande potere, Memnon, giungesse da un altro "altrove" e fondasse il reame di Memnonnar. I due imperi entrarono presto in guerra, una guerra devastante che diede il via all'Era del Cielo di Fuoco, una lotta continua che danneggiò la terra a tal punto che gli elfi decisero di usare una forma di alta magia per imprigionare gli spiriti di Calim e Memnon nella terra e nell'aria, lasciandoli a continuare la loro lotta senza fine fino al giorno d'oggi nella distesa sabbiosa che era il teatro del loro scontro: il Deserto di Calim.

Gli umani e i nani sopraffecero i pochi geni rimasti in meno di

una trentina d'anni. Coram il Combattente fondò il reame di Coramshan sulle rovine dell'impero dei geni. Devastato dagli intrighi interni e dalle lotte dinastiche, l'impero cadde presto sotto il dominio di sacerdoti umani malvagi, ma risorse di nuovo come il riunificato reame di Calimshan.

Ylveraasahlisar il Drago della Rosa conquistò Calimshan e lo governò per oltre un secolo prima di essere ucciso... e fu allora che i beholder presero il potere. Gli umani poi scacciarono i beholder e fondarono nuove colonie nel Faerûn occidentale, ma le malattie decimarono il loro impero. Presto il Tethyr e il Golfo di Vilhon si liberarono del giogo del Calimshan e si dichiararono indipendenti.

Il potere degli umani nel Calimshan raggiunse il suo apice sotto la dinastia Shoon, oltre mille anni fa. In tempi più recenti, il Calimshan ha subito una Furia dei Draghi (1018 CV), l'attacco di un'Orda Nera di orchi che ha assassinato il Syl-Pasha al comando della nazione (1235 CV) e il Periodo dei Disordini (1358 CV), in cui il mondo del crimine di Calimport è stato sconvolto dalla morte di tutti gli assassini che adoravano Bhaal.

L'attuale sovrano del Calimshan, Syl-Pasha Persakhal, ha stretto un'alleanza col Tethyr. Spera di poterne conoscere meglio i segreti... e poi di conquistarlo.

TRAME ED EVENTI

Antiche magie, crudeli schiavisti, rovine dimenticate ed entroterra misteriosi rendono il Calimshan un posto pericoloso ed emozionante. Gli avventurieri stranieri dovranno scegliere con cautela i loro nemici.

I padroni segreti: Gli eventi e le alleanze del Calimshan sono stati da tempo influenzati dalla Runa Contorta, un gruppo di potenti incantatori non morti (che include un dracolich blu) che manovrano gli affari dei mortali in cerca di potere e divertimento. Questi incantatori controllano *portali* che conducono in tutto Faerûn e dispongono di centinaia di agenti, molti dei quali nemmeno sanno per chi stanno lavorando.

La mano invisibile: I Rundeen originari di Tashalar, sono un'associazione di mercanti e commercianti che controlla gran parte delle spedizioni del Calimshan, e che usa la pirateria per sabotare i concorrenti. I Rundeen commerciano anche in schiavi, e sono in lotta accanita contro gli Arpisti, che hanno condotto con successo diversi attacchi contro il gruppo. La loro motivazione principale è il profitto, e l'organizzazione paga bene gli avventurieri che non sono troppo schizzinosi nello scegliere le loro cause, se c'è da guadagnare bene.

Tethyr

Capitale: Darromar
Popolazione: 3.771.360 (umani 76%, halfling 20%, elfi 3%)
Governo: Monarchia feudale (popolani liberi)
Religioni: Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr
Importazioni: Armi, mercenari, oggetti magici, spezie
Esportazioni: Ambra grigia, bestiame, formaggio, frutta, noci, olio di balena, perle, pesce, seta, tabacco, tappeti, tè, tessuti, vegetali, vino
Allineamento: CB, N, LB

Il Tethyr è da poco emerso da una guerra civile lunga un decennio con due nuovi sovrani. Il governo energico della Regina Sovrana Zaranda Star Rhindaun e di Re Haedrak III (che per anni ha lavorato a Shadowdale come scriba per conto del grande mago Elminster sotto il nome di Lhaeo) ha iniziato ora a riportare la speranza in una terra disillusa, sospettosa e dilaniata dalla guerra.

Il Tethyr ora sta crescendo, sta prendendo contatti con i suoi riluttanti vicini e sta scacciando i mostri dalle sue terre. La sua situazione politica è ancora tale da permettere molti intrighi, e la gente diffida delle organizzazioni che si dimostrano pronte a impicciarsi degli affari altrui (come gli Arpisti). Gli elfi della foresta rimangono sospettosi verso i nuovi sovrani, in quanto gli ultimi tre re hanno cercato di domare la grande foresta con le asce, il fuoco e la spada. I pirati che vivono nelle Isole Nelanther ad ovest ostacolano il commercio marittimo, specialmente il commercio con la lontana Maztica.

VITA E SOCIETÀ

Il Tethyr è una terra vecchia, e spesso divisa, che si estende tra i due potentati economici dell'Amn e del Calimshan. È una terra arida e calda, ma che riesce comunque ad essere fertile, popolata da orgogliosi cavalieri e disseminata di foreste e fattorie, mandrie e ricchezze naturali, e dotata di due penisole che si inoltrano nel Mare delle Spade. La vasta Foresta di Wealdath, ancora abitata dagli elfi, si estende lungo i suoi confini settentrionali. L'entroterra è una vasta regione vuota di colline verdeggianti. Molti Tethyriani vivono lungo le vie commerciali che vanno da Murann a Riatavin e da Zazesspur a Saradush, e uno su cinque è un halfling (quasi tutti gli altri abitanti sono umani).

Buona parte dei mobili, dei forzieri e dei bauli di qualità usati nelle Terre Centrali sono di fattura Tethyriana o imitano la fattura Tethyriana. Il reame è assai famoso per il suo eccellente artigianato, e le gilde Tethyriane lavorano duramente per promuovere la qualità piuttosto che per dominare il mercato come accade in altri posti. Ognuna delle ricche famiglie di mercanti del Tethyr si dedica a un tipo particolare di artigianato o di commercio.

La terra conferisce prestigio nel Tethyr; e i nobili se la sono guadagnata di persona oppure l'hanno ereditata. La gente comune è governata dai conti, che nominano degli sceriffi locali tra i popolani per far rispettare le leggi, radunare i soldati, raccogliere le tasse e assistere i magistrati locali. I conti a loro volta rispondono del loro operato ai duchi, e i duchi alla Regina. La Regina è assistita dal Consiglio Privato Reale del monarca, il suo erede o reggente della corona, otto du-

Navi fantasma

La Costa della Spada è famosa per le sue brutali battaglie tra navi avversarie, tra pirati e mercanti, o tra i marinai e i mostri degli abissi che cercano di trascinarli in acqua, oppure contro i draghi che piombano dal cielo cercando di schiantare le navi, di affondarle e di uccidere l'equipaggio. La lotta in mare aperto non finisce mai.

Nel corso dei secoli, migliaia di vascelli sono andati perduti tra i flutti dell'oceano... e non tutti giacciono in pace sul fondo del mare. In tutte le taverne marittime i marinai raccontano di Coloro Che Veleggiano in Eterno, poi chinano la testa e tracciano cerchi di protezione attorno a loro con i pollici per impedire ai non morti di sentirli e di venirli a prendere.

Esistono dei pirati e degli schiavisti che fanno uso delle ombre della notte, della nebbia e di grottesche maschere a forma di teschio per farsi passare per "navi fantasma", ma le vere navi fantasma esistono, e solcano davvero le acque del Faerûn. Vari incantesimi lanciati sullo scafo o energie magiche corrotte e distorte applicate sul carico permettono alle navi fantasma di rimanere a galla. Le navi veleggiano vuote, o popolate da un equipaggio di scheletri o di zombi. Possono solcare le onde a vele spiegate o senza, e attraversare le tempeste e le onde più alte senza affondare. Altre ancora sono veri fantasmi: nuvole simili a wraith che appaiono come l'immagine di ciò che erano un tempo.

Si dice che la divinità malvagia Umberlee usi le navi fantasma per riportare oggetti magici affondati da tempo a riva, nelle mani di coloro che li useranno di nuovo, oppure per diffondere storie di tesori favolosi nei porti, al fine di spingere gli imprudenti nelle sue grinfie.

Tra le navi fantasma più famose va ricordata la *Prua Rossa* di Calimport, una nave di schiavisti che affondò per l'eccessivo peso dell'oro e delle gemme che trasportava. Ora è popolata da wraith e da "cose più strane" che viaggiano a cavallo delle onde come se fossero destrieri. Forse la più temuta è la *Distruttrice* del pirata Gonchklas, il relitto devastato di una caravella dalle vele strappate e popolato da un equipaggio di zombi e di scheletri che assaltano ogni vascello che incontrano.

chi e cinque emissari religiosi e razziali: l'Arcidruido di Mosstone, il Portavoce degli Alberi del Wealdath (elfi), la Voce delle Colline (gli halfling), il Fratello degli Scudi dei rimanenti nani delle Montagne Punta di Stella e il Samnilith, un portavoce degli gnomi.

La Regina supervisiona direttamente le attività dell'esercito e dei giudici. Ha scelto Darromar come nuova capitale del reame, e la città è diventata in fretta un importante capoluogo Tethyriano assieme a Myratma, Riatavin, Saradush e Zazesspur.

Il Tethyr ha molti ordini cavallereschi dedicati a Ilmater, Torm, Tyr e Helm. Il più prestigioso è l'Ordine del Calice d'Argento, seguito dai Campioni Vigilanti, che adorano Helm. Sia gli intrighi che le opportunità fioriscono nel Tethyr, man mano che la prosperità ritorna e il paese si ingrandisce: le città di Riatavin e di Trailstone si sono separate dall'Amn e hanno giurato fedeltà al trono del Tethyr nel 1370 CV.

I viaggiatori devono sapere che il numero cinque è considerato estremamente sfortunato nel Tethyr.

Caratteristiche geografiche principali

In termini di estensione terriera, il Tethyr è uno dei reami più grandi del Faerûn. Molte delle sue distese sono occupate da pianure e foreste, colonizzate solo in minima parte.

Montagne Omlarandin: Queste montagne, a malapena più alte delle colline circostanti, sono leggendarie per le gemme omlar, estremamente utili in campo magico. Solo alcune rarissime omlar sono state scoperte nel corso dei secoli, ma sono sempre state pagate in modo principesco dai maghi che le hanno acquistate. La zona è infestata dalle viverne e da alcune belve distorcenti.

Montagne Punta di Stella: Queste basse montagne sono intervallate da picchi scoscesi e pericolosi. Qui vivono alcuni piccoli clan di nani, che amano la riservatezza del posto, nonostante i peryton, le belve distorcenti, le tribù di goblin, gli ogre e i lupi mannari che lo infestano. La montagna più ad est è Monte Thargill, un vulcano spento da tempo che è il rifugio secondario del drago rosso Balagos la Fiamma Volante. Balagos ha imprigionato due draghi, uno marrone e uno nero, che fanno la guardia per lui.

Il Wealdath: Questa foresta, rifugio di due tribù elfiche locali sopravvissute, i Suldusk e gli Elmanesse, ospita anche folletti che la difendono strenuamente dai colonizzatori. Gnoll, licantropi, ragni giganti, viverne e draghi (due verdi, uno di bronzo e uno d'oro) rappresentano qualche minaccia, anche se hanno imparato ad evitare gli elfi. Nella foresta è possibile trovare anche dei *portali* che conducono fino al piano dei lythari (elfi mutaforma), sebbene solo i lythari sappiano come aprirli.

Luoghi importanti

I castelli dei nobili Tethyriani (alcuni di essi ora in rovina a causa della guerra recente) sono disseminati per le pianure e le vallate dei fiumi della nazione.

Darromar (Metropoli, 68.520): La nuova capitale, e la residenza della regina e del suo consorte, è diventata la città più importante del Tethyr. Dispone di truppe ben addestrate e attira molti mercenari, sia per l'addestramento nell'esercito che per l'ingaggio come cacciatori di mostri e di briganti. Una piccola accademia nella città offre ospitalità a quei maghi e stregoni che non intendono andare a studiare a sud nel Calimshan.

Mosstone (Piccolo paese, 1.713): Questo paese protetto da mura è importante per la sua posizione lungo la Via del Commercio, il suo governo collettivo (composto da cittadini e da alcuni druidi del posto) e la sua vicinanza a un boschetto di potenti druidi. I druidi del boschetto, quasi duecento, lavorano assieme ai cittadini per proteggere la foresta e per insegnare a coloro che usano la Via del Commercio a non provocare l'ira degli elfi del Wealdath.

Myratma (Metropoli, 51.390): Questa città, circondata da una cinta muraria, è assai simile nello stile più al Calimshan che alle altre città del Tethyr. È il porto attraverso il quale passano i prodotti agricoli della nazione e sta lottando per riconquistare il suo onore dopo aver ospitato una famiglia nobile ribelle. Myratma non è molto fornita di maghi e stregoni (quasi tutti scelgono di lavorare nel Calimshan), ma il posto è famoso per la Guardia del Giaguaro, un gruppo di nobili combattenti portati fin quaggiù dalla terra esotica di Maztica ad ovest.

Riatavin (Metropoli, 85.650): Riatavin, in una posizione cruciale per il flusso del commercio verso il Mare delle Stelle Cadute, ha ricevuto pochi benefici dalla colonizzazione di Maztica da parte dell'Amn. Dopo essere stata a lungo ignorata dal Consiglio dei Sei di Amn, Riatavin ha deciso di passare al Tethyr nel 1370 CV. Gli stregoni e i maghi che prima si tenevano nascosti si sono rivelati ai governanti della città per dimostrare il loro assenso e offrire il loro aiuto in caso di rappresaglia da parte dell'Amn.

Velen (Grande città, 14.389): Molti fantasmi infestano questa città fortificata, anche se la gente di quaggiù è talmente vivace ed energica che i visitatori credono che le storie sulle infestazioni siano di gran lunga esagerate. La città è un importante avamposto navale contro i pirati di Nelanther, ed è anche un ricco porto di pesca. Gli avventurieri abituati ad agire in mare sono i benvenuti qui.

Zazesspur (Metropoli, 116.485): Zazesspur, un miscuglio di varie influenze culturali e architettoniche oltre a quelle Tethyriane e di Calimshan, è la vecchia capitale del Tethyr, ed è composta da due parti separate dalla foce del Fiume Sulduskoon. È retta da un consiglio di lord, e risente della sua perdita di prestigio a vantaggio della nuova capitale Darromar. Pochi maghi o stregoni vivono quaggiù, in quanto coloro che fuggono dall'Amn preferiscono viaggiare più a lungo piuttosto che fermarsi subito a Zazesspur; la vicinanza della città al Calimshan fa sì che quanti sono dotati di poteri arcani vengano rapidamente ingaggiati da quella nazione con un congruo salario e vadano a vivere al sud.

Storia regionale

La terra del Tethyr, un tempo una grande foresta abitata dagli elfi, è stata invasa da giganti, draghi e djinn, ha visto sorgere un grande regno nanico, è caduta davanti all'avanzata del Calimshan, ha dato rifugio agli schiavi in fuga e ha subito numerose sommosse politiche. La più recente è stata una guerra civile che è durata una generazione, che ha fatto centinaia di migliaia di vittime e che ha portato alla secessione di una delle sue province.

Due discendenti da tempo dimenticati del casato reale sono stati posti sul trono, ed è stato riportato l'ordine con l'appoggio segreto di potenti maghi stranieri. Ma altri nobili in posizioni di potere sono legati ad interessi stranieri e a potenze ostili, e hanno reso il lavoro della Regina Sovrana Zaranda Star Rhindaun (Grr7/Mag6 umana CB) e di Re Haedrak III (Grr2/Mag6 umano NB) assai più difficoltoso. La nuova nobiltà, specialmente quella che non possiede sangue Tethyriano, deve ancora guadagnarsi il rispetto della sua gente.

Trame ed eventi

Le terre sterminate del Tethyr ospitano briganti, umanoidi malvagi, bestie magiche e ogni tipo di problema che può richiedere l'attenzione degli avventurieri.

L'antica Shanatar: All'apice del regno nanico di Shanatar, le città che oggi sono chiamate Darromar, Memnon, Myratma e Zazesspur erano città naniche dotate di numerosi tunnel sotterranei. Gli ingressi ai tunnel sono andati perduti o dimenticati; nessun umano vi ha messo piede dai tempi della caduta del regno, e probabilmente racchiudono grandi tesori. Tuttavia, le vecchie trappole dei nani e i loro costrutti sono di sicuro ancora lì, a protezione delle ricchezze sepolte.

Artemis Entreri

Umano Ldr4/Rgr1/Grr12/Ass1: GS 18; umanoide Medio (umano); DV 4d6+8 più 1d10+2 più 12d10+24 più 1d6+2; pf 121; Iniz +9; Vel 9 m; CA 22 (18 a contatto, 22 colto alla sprovvista); Att +20/+15/+10/+5 in mischia (1d8+7/17-20 più ferimento, *spada lunga del ferimento+3*) e +21/+16 in mischia (1d4+7/17-20, *pugnale difensivo+4*); AS Attacco mortale (Temp CD 14), combattere con due armi, attacco furtivo +3d6; QS Eludere, nemico prescelto (umani +1), localizzare trappole, uso dei veleni, schivare prodigioso (Bonus Des alla CA); AL LM; TS Temp +13, Rifl +15, Vol +8; For 14, Des 20, Cos 15, Int 16, Sag 16, Car 13; Altezza 1,63 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Addestrare Animali +6, Artista della Fuga +8, Ascoltare +8, Camuffare +9, Cavalcare (cavallo) +11, Cercare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (luoghi della Costa della Spada) +6, Decifrare Scritture +6, Diplomazia +5, Di-

sattivare Congegni +5, Equilibrio +14, Falsificare +6, Intimidire +6, Leggere Labbra +6, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Nuotare +7, Orientamento +6, Osservare +8, Percepire Inganni +8, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +6, Saltare +12, Scalare +12, Scassinare Serrature +10, Svuotare Tasche +13, Utilizzare Corde +12, Utilizzare Oggetti Magici +9; Arma Focalizzata (pugnale), Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato (pugnale), Critico Migliorato (spada lunga), Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (pugnale), Specializzazione in un'Arma (spada lunga).

Incantesimi preparati (1): 1°-*individuazione del veleno.*

Proprietà: Spada lunga del ferimento+3, pugnale difensivo+4, mantello dell'armatura+4 (come *bracciali dell'armatura*), *anello di protezione+3, mantello dell'aracnide, talismano della salute.*

Artemis Entreri è nato a Memnon e ha passato la sua giovinezza come ladro a Calimport. È diventato uno dei ladri e assassini più abili di tutto Faerûn, in grado di agire lungo tutta (e sotto tutta) la Costa della Spada Settentrionale. La sua determinazione, la sua volontà di ferro e le sua agilità naturale rendono questo piccolo uomo, agile e assai pericoloso. Artemis impara in fretta, e mantiene sempre il controllo di sé: si prende spesso gioco dei suoi nemici (una tattica che predilige) ma non permette mai alle sue emozioni di ostacolare il suo freddo ed efficace professionismo.

Artemis è uno spadaccino esperto e un astuto maestro tattico. Uccide solo quando ce n'è bisogno, si mantiene sempre in ottima forma fisica ed è sempre intento a migliorare le sue abilità di guerra. Mentre viaggia apprende le ultime notizie del posto e i minimi dettagli della vita nel Faerûn. È in grado di impersonare alla perfezione un cammelliere in un posto e un nativo di Baldur's Gate in un altro. Non dimentica mai una faccia o un nome, specialmente se si tratta di quello del suo arcinemico, il drow Drizzt Do'Urden (che riesce quasi ad eguagliare in abilità).

Artemis è robusto, non possiede un grammo di grasso e ha lunghi e folti capelli neri. Anche se preferisce stare senza barba, ha sempre l'aspetto di chi ha bisogno di radersi. I suoi occhi sono privi di vita. Rispecchiano la sua esistenza: al di là della soddisfazione di un lavoro ben fatto, Artemis sembra non trarre piacere da nulla.

Artemis Entreri

Le Terre dell'Orda

Capitale: Nessuna
Popolazione: 133.488 (umani 85%, gnoll 8%, centauri 5%, nani 1%)
Governo: Tribale
Religioni: Etugen (Grumbar), Teylas (Akadi), spiriti locali, aspetti di Eldath, Malar e Selûne
Importazioni: Caffè, carta, metalli, riso, té, zucchero
Esportazioni: Bestiame, gemme, lana, pelle
Allineamento: CN, CB, N

Le Terre dell'Orda, spesso considerate solo una regione spoglia, sono dotate di scarsa vegetazione, rare oasi e sono abitate da tribù Tuigan in perenne lotta tra loro. Questi guerrieri nomadi a cavallo sono assai noti per la tentata invasione del Faerûn che condussero circa dieci anni fa. Sono feroci cavalieri, esperti nell'uso dell'arco corto composito, e sono divisi in almeno dieci tribù nomadi, che abitano in tende e si nutrono di carne e di latte per sopravvivere. I loro pochi insediamenti permanenti sorgono nei pressi delle oasi, in quanto l'acqua è per loro il bene più prezioso.

La gente locale è superstiziosa e diffida degli stranieri, specialmente dopo la sconfitta subita per mano degli eserciti occidentali. Ci vorrà almeno una generazione prima che i Tuigan possano tornare ad essere una minaccia degna di nota per Faerûn. Per anni considerati insignificanti, le Terre dell'Orda ora hanno incrementato i commerci tra Faerûn e l'impero di Shou Lung in Kara-Tur nel lontano oriente. I mercanti trasportano merci esotiche di ogni tipo da ogni luogo, e si arricchiscono ad ogni viaggio.

Vita e società

La vita nelle Terre dell'Orda è dura, gli inverni sono freddi e le estati sono roventi, il suolo è povero e inadeguato alla coltivazione, e le tempeste sono frequenti e assai violente. I nomadi sono costretti a spostarsi continuamente per sopravvivere, facendo pascolare i loro pony delle steppe nelle rare zone dotate di vegetazione e nutrendosi di bestiame, di latte di cavallo e delle creature della Desolazione Sconfinata (che è soltanto una regione delle vaste Terre dell'Orda).

La cultura Tuigan è egualitaria, i bambini di entrambi i sessi vengono addestrati a cavalcare e a tirare con l'arco, anche se ci si aspetta che gli uomini diventino guerrieri e le donne rivestano ruoli di potere nella famiglia. Esistono alcuni piccoli avamposti nanici sui pendii delle Montagne dell'Alba, ma le due razze si evitano a vicenda, separate dai diversi linguaggi e dalle barriere culturali.

Caratteristiche geografiche principali

La caratteristica principale delle Terre dell'Orda è proprio la mancanza di caratteristiche. La Desolazione Sconfinata e le regioni oltre ad essa sono steppe pianeggianti che diventano tundra nelle zone settentrionali e un freddo deserto roccioso al sud. La terra è battuta da violenti venti freddi che soffiano dal Grande Mare Ghiacciato in inverno, e dal calore violento e dalle tempeste di sabbia in estate. Le grandi mandrie di animali sono la vera ricchezza della terra, offrono cibo, tessuti e riparo, e i Tuigan seguono queste risorse da un capo all'altro della terra in una perpetua migrazione che si ripete stagione dopo stagione.

A nord della Desolazione Sconfinata si estende il Grande Mare Ghiacciato, chiamato dai Tuigan Yal Tengri. Questo corpo d'acqua è ghiacciato in inverno, ed è abitato da creature che amano il freddo e da numerose varietà di fauna marina. Anche se d'estate i suoi ghiacci si sciolgono, in primavera dalla superficie affiorano parecchi iceberg, e alcuni di essi si muovono in senso contrario ai venti e alle correnti.

Luoghi importanti

La Desolazione Sconfinata non ospita nessuna città permanente, poche rovine e ancora meno insediamenti o centri civilizzati. I campi nomadi dei barbari Tuigan sono la cosa più vicina alla civiltà che la regione conosca.

Forte Inverno: Queste rovine sono assai poco visibili sulla superficie, dove compaiono solo colonne infrante e cumuli di pietra. Un tempo qui sorgeva il palazzo d'inverno dei re di Raumathar, i livelli sotterranei sono riccamente arredati e le voci parlano di sale del tesoro nascoste, armerie e magazzini. Non si sa cosa rimanga in realtà, in quanto nessuno ha condotto un'attenta esplorazione al suo interno.

Il Muro del Drago: Questa lunghissima muraglia di pietra e mattoni, troppo ad est per comparire sulle mappe di Faerûn, si estende oltre l'enorme Deserto Quoya, e fu costruito dagli Shou per proteggere i loro confini occidentali. Lo spirito di un potente drago difende la muraglia, e le armi non magiche non riescono a danneggiarla. Il drago è stato costretto con l'inganno a svolgere questo servizio, e può essere liberato una sezione alla volta compiendo un sacrificio adeguato. Qualsiasi forma di comunicazione magica rende possibile parlare col drago, che rivela volentieri il modo in cui

può essere liberato. Quando una sezione viene liberata, quella parte della muraglia crolla e gli Shou devono ricostruirla usando materiale comune.

La Via Dorata: La Via Dorata, forse la più famosa delle vie commerciali del Faerûn, parte dalla città di Telflamm sul Golfo di Easting, attraversa il Thesk e il Rashemen attorno alle Montagne dell'Alba e poi attraversa tutte le Terre dell'Orda fino a raggiungere Shou Lung. Anche se c'è poca necessità di una strada o perfino di una pista nelle steppe, la Via Dorata è contrassegnata da una serie di accampamenti e caravanserragli che forniscono rifugi sicuri ai mercanti abbastanza coraggiosi da affrontare un viaggio lungo mesi.

Storia regionale

Migliaia di anni fa, questa zona faceva parte dell'impero Imaskar, dominato da maghi assai potenti. Da allora numerosi grandi imperi hanno reclamato le Terre dell'Orda, compreso il Mulhorand, Raumathar e Shou Lung. Ben pochi di questi reclami hanno significato molto, in quanto nessuno si è poi disturbato ad erigere insediamenti o a fortificare l'area. La Desolazione Sconfinata è stata ignorata per secoli dalle altre nazioni, e i nomadi Tuigan sono stati lasciati liberi di fare ciò che volevano nella loro terra natia, che chiamano Taan.

Dopo il Periodo dei Disordini, un ambizioso nobile Tuigan chiamato Yamun uccise suo padre e reclamò la guida della sua tribù. Facendo uso del suo carisma, della sua forza e della sua strategia, radunò le tribù della Desolazione Sconfinata in un unico grande esercito di trecentomila uomini e si proclamò Khahan Yamun. Il grande condottiero invase Faerûn e Kara-Tur nel 1360 CV. L'orda si scontrò con Rashemen, Thay e Thesk, ma venne fermata mesi dopo dall'esercito alleato delle potenze Faerûniane, che comprendevano, i soldati del Cormyr, gli orchi Zhent, i nani delle Montagne Ripide, i mercenari della Sembia e la gente delle Valli. Ridotti a meno di settantamila guerrieri in grado di combattere, i guerrieri Tuigan sono tornati a Taan a leccarsi le ferite e a ricostruire le loro forze.

Trame ed eventi

Per molte persone, soltanto riuscire a sopravvivere ad alcuni giorni di viaggio attraverso le Terre dell'Orda è un'avventura, anche se un'avventura noiosa, miserevole e logorante.

La Città dei Morti: Una città in rovina è stata scoperta nella desolazione. I nomadi la evitano, e parlano di spiriti maligni e di molte maledizioni, ma coloro che provengono dalle vie carovaniere di Kara-Tur dicono che la città ospita grandi magie e grandi tesori provenienti da Netheril, Raumathar o Imaskar stessa. Le rovine stanno lentamente riaffiorando dal suolo, come se si ricostruissero da sole per ospitare di nuovo i loro vecchi abitanti.

Gli esploratori Tuigan: Un nuovo capo tra i nomadi è in cerca di informazioni sulle terre dell'ovest, e ha inviato i membri più giovani ed energici delle tribù in viaggio per raccogliere informazioni. Questi viaggiatori evitano Thay e il Rashemen, ed entrano attraverso Narfell nel Mare Interno, dove esaminano tutti coloro che incontrano, recuperano gli oggetti interessanti o di valore che trovano, e assassinano (così dicono alcuni) un nobile o una persona influente del Cormyr per vendicare la morte di Yamun. Queste ultime voci stanno di nuovo mettendo l'opinione pubblica contro i Tuigan, anche se i nomadi non hanno più causato alcun problema da oltre dieci anni.

Terre fredde

La regione chiamata col nome di Terre Fredde comprende i territori adiacenti o vicini al Grande Ghiacciaio, vale a dire Damara, Narfell, Sossal e Vaasa. Il clima inospitale è in gran parte dovuto all'influenza del ghiacciaio. Questo gruppo di nazioni viene a volte erroneamente chiamato da molti le Terre della Pietra di Sangue, ma in realtà quel titolo spetta solo a Damara e Vaasa. Si tratta di terre scarsamente popolate ma ricche di minerali, che attirano tutti i cercatori stranieri che sperano di arricchirsi in fretta. Molti, tuttavia, vengono presto scoraggiati dalle terribili condizioni ambientali e dalle ostili tribù native.

Damara

Capitale: Heliogabalus
Popolazione: 1.321.920 (umani 87%, nani 6%, halfling 4%, mezzorchi 2%)
Governo: Monarchia
Religioni: Ilmater, Silvanus, Tempus (barbari)
Importazioni: Bestiame, cibo, legno
Esportazioni: Argento, ferro, oro, pietre preziose
Allineamento: LN, N, NM

A nord di Impiltur e ad est del Mare della Luna si estende quello che un tempo era il potente reame di Damara, che solo ora si sta riprendendo da una guerra durata decenni contro gli stati vicini e gli orchi e gli gnoll delle montagne. La nazione, tollerante verso tutte le razze e gran parte delle religioni, è amichevole verso i visitatori, specialmente se dimostrano una certa abilità nell'uccidere i mostri. Coloro che si interessano di politica e di avventura troveranno molte opportunità quaggiù.

Damara mantiene rapporti amichevoli con i suoi vicini e conduce un prospero commercio di gemme basato sullo splendido calcedonio che le sue miniere producono (conosciuto anche come "pietra di sangue" per i suoi cristalli rossi). Tuttavia, i capi di Damara tengono gli occhi aperti sulle vicine terre di Vaasa e si tengono pronti a qualsiasi strana minaccia che potrebbe provenire da laggiù.

Il ghiacciaio del verme bianco

Dai picchi degli Speroni della Terra (vedi "Impiltur"), un fiume di ghiaccio scende da una ripida scogliera fino al Mare della Luna da un lato e fino al Lago Ghiacciofuso tra l'Impiltur e Damara all'altro. Il Ghiacciaio del Verme Bianco viene così chiamato per via dei remorhaz bianchi che lo infestano, spesso in branchi di una dozzina o più elementi, che sembrano guidati da un "re" verme di dimensioni gigantesche. Gli avventurieri parlano di ragni delle nevi di taglia gigantesca, e di remorhaz dalle cui teste si protendono lunghi tentacoli prensili. Il ghiacciaio ospita anche molte altre creature minori.

Le vecchie storie raccontano che il ghiacciaio un tempo faceva parte del Grande Ghiacciaio che ricopriva tutte queste terre. I saggi odierni credono che ci sia qualcosa di sinistro sotto questi alti ghiacci. Il ghiacciaio è troppo a sud e ad un'altitudine troppo bassa per poter continuare ad esistere senza magie di grande potere basate sul freddo, dicono, e la sicurezza di tutto Faerûn potrebbe dipendere dalla verità su chi manovra magie simili, e perché, o almeno dalla scoperta della vera natura dei poteri dei "vermi bianchi".

Sovrastante al ghiacciaio sorge una cittadella costruita sul versante più aspro di uno dei picchi più alti degli Speroni della Terra, la Cittadella del Verme Bianco. Questa vasta fortezza ricca di balconi, finestre e torrette è dotata di tunnel che affondano nella roccia sottostante, sale sterminate, passaggi e catacombe antichissimi. La cittadella è più nota col nome di Monastero della Rosa Gialla, una casa sacra a Ilmater. I monaci di laggiù venerano il Dio Sofferente, producono vino di mirtillo, conservano archivi assai dettagliati sulle Terre della Pietra di Sangue e conservano le opere dei fedeli di Ilmater in uno splendido museo d'arte e di manufatti. I monaci della Rosa Gialla si occupano anche di raccogliere e trascrivere le cronache degli eventi di Damara, di Impiltur, di Narfell e di Vaasa.

VITA E SOCIETÀ

La robusta gente di Damara ha lavorato duramente per ricostruire la propria nazione. Anche se molti sono amareggiati e piangono la perdita del loro stile di vita precedente, l'adorazione di Ilmater fornisce loro la forza di affrontare le avversità e la speranza per il futuro. I paladini del Dio Piangente (specialmente quelli dell'Ordine della Coppa Dorata) sono assai comuni quassù, come anche i monaci della stessa fede appartenenti al Monastero della Rosa Gialla, presso il Ghiacciaio del Verme Bianco.

Nonostante le traversie della loro storia recente, gli abitanti di Damara sono orgogliosi del loro paese, che ospita umani, nani, halfling e mezzorchi in grado di convivere pacificamente. Le loro miniere producono gemme e metalli a sufficienza da coprire i costi delle riparazioni, e la colonia di svirfneblin sotto il Passo Pietra di Sangue di recente ha aperto una scuola di magia per illusionisti.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le poche strade di Damara di solito sono impraticabili nel corso dell'inverno, ma sono i fiumi a collegare le zone più remote del paese alla capitale. Nei mesi caldi gli abitanti usano grosse barche di legno e chiatte per navigare lungo le acque gelide e turbolente dei fiumi, mentre d'inverno il letto ghiacciato dei fiumi funge da strada per slitte o carri slitta trainati dai cavalli.

Boscofitto: Questa piccola foresta è sorprendentemente tenace, e riesce a far ricrescere nel giro di pochi anni tutto ciò che viene abbattuto dagli umani. Le leggende narrano che tanto tempo fa un grande druido lanciò sul bosco un incantesimo per sfidare il ghiacciaio, e che da allora il bosco non è mai stato ricoperto dal ghiaccio. I mostri di solito si tengono alla larga dal bosco.

Montagne Galena: Questi picchi, aspri e irregolari, sono ricoperti di ghiaccio e neve e sono abitati da migliaia di goblin e giganti, oltre che da altri mostri umanoidi. Gli abitanti dei quattro insediamenti nanici principali, le Miniere della Pietra di Sangue (villaggio, 500), Hillsafar Hall (piccolo paese, 1.500), Ironspur (piccolo paese, 1.000) e un nuovo insediamento di nani dorati, Firehammer Hall (borgo, 300), lavorano come minatori sulle Montagne Galena in cerca di ferro, argento e pietre di sangue. Pattuglie di nani ben armati si occupano di tenere i mostri alla larga. Il Sottosuolo è assai vicino e gli abitanti delle città drow, derro e duergar estraggono a loro volta i minerali dalle vene più profonde. Le città di Melvaunt e Mulmaster offrono finanziamenti a chi desideri aprire campi minerari fortificati sulle pendici occidentali delle montagne.

Passo Pietra di Sangue: Questo è l'unico vero passo che attraversa le Montagne Galena. Chiunque controlli il Pietra di Sangue controlla il commercio tra Damara e il Vaasa, ed è in grado di fermare un esercito con facilità. Il passo ospita Bloodstone Gate (grande città, 13.233), una piccola foresta e un lago d'alta montagna.

LUOGHI IMPORTANTI

Damara, il cui governo è ancora impegnato ad affrontare tutte le sue responsabilità per riprendersi dall'invasione subita dalle orde di un lich malvagio, è una terra fatta su misura per gli avventurieri.

I Cancelli: Queste due grandi mura fortificate sorvegliano i due capi del Passo Pietra di Sangue. I Cancelli contengono magazzini pieni di provviste da utilizzare in caso di invasione e vengono accuratamente pattugliati. Il Cancello di Damara è lungo 4,8 chilometri, alto 9 metri e intervallato da torri dotate di balliste. Ai due limiti delle mura sorgono due castelli. Il Cancello di Vaasa è lungo ottocento metri, alto 18 metri e dotato di torri simili, ma non ha castelli alle sue estremità. Molti avventurieri alloggiano presso il Cancello di Vaasa e lo usano come base di partenza per le loro cacce ai mostri in quella terra.

Heliogabalus (Metropoli, 44.111): Questa città un tempo ospitava il vecchio trono di Damara, ora reclamato da una nuova dinastia. È una prosperosa città commerciale, letteralmente il culmine delle vie carovaniere che arrivano a nord da tutte le altre zone del Faerûn. Heliogabalus rifornisce tutta Damara di beni stranieri ed è sotto l'influenza delle gilde di mercanti indipendenti della città.

Fino a cinque anni fa la città non aveva eserciti, ma solo squadre mercenarie controllate dalle gilde. Il nuovo re ha ordinato lo scioglimento delle squadre di mercenari, e ora sono i vecchi paladini di Ilmater a guidare le nuove reclute e ad occuparsi della protezione della città.

Trailsend (Grande città, 14.116): Questa capitale di una baronia è stata costruita attorno a un enorme castello pesantemente fortificato. La città e la baronia mantengono rapporti amichevoli con Impiltur. Il Barone Donlevy il Giovane (Grr3/Ldr3 umano LN), che è sopravvissuto al dominio del Re-Stregone nascondendosi, ha favorito questa alleanza per fornire aiuto al Re Dragonsbane. Il Barone Donlevy, ora un nobile facoltoso, è il contatto principale del re con Impiltur.

Dal momento che Trailsend è la prima città che i visitatori di Damara raggiungono, ospita diverse attività che si preoccupano esclusivamente di trovare lavoro agli avventurieri.

STORIA REGIONALE

Damara è stata fondata quasi trecento anni fa sotto la dinastia dei Bloodfeathers. Un tempo era un ricco regno dedito al commercio, che prosperava grazie ai suoi giacimenti di ferro, argento e pietre di sangue (scambiate con lingotti del valore di 25 mo, ma ora considerate sfortunato "denaro maledetto"), ma poi cadde nella miseria a causa di una guerra durata dodici anni contro gli invasori di Vaasa, la terra che si trova a nordovest.

Il Re-Stregone di Vaasa si mise a capo di un esercito di giganti, goblin, orchi e non morti e marciò su Damara, e alla fine ebbe la meglio su Re Virdin Bloodfeathers al Guado di Goliad. Le creature corrotte di Vaasa occuparono il Damara settentrionale, ma fuggirono e si dispersero quando il potere del Re-Stregone venne infranto da una banda di avventurieri locali. Gareth Dragonsbane riuscì a stringere alleanze fondamentali con i nobili minori e ad ottenere il sostegno dei popolani, e venne incoronato re di Damara nel 1359 CV.

Fin dalla riunificazione di Damara, Re Dragonsbane (Pal20/Chr5 di Ilmater umano LB) ha lavorato duramente per ricostruire l'economia della sua nazione e rafforzare il suo esercito. Damara si è ripresa dalla sua guerra contro Vaasa e tiene d'occhio i Cancelli per impedire qualsiasi ulteriore invasione da parte del suo vicino settentrionale. Le relazioni commerciali con Impiltur si stanno rivelando significative, e l'accettazione dei lingotti di pietre di sangue sta crescendo.

Il Re Dragonsbane sta cercando di attirare avventurieri alla sua terra facendo appello alla reputazione di Damara come terra dalle molte opportunità. I suoi agenti elogiano le montagne ricche di minerali, la vicinanza col Vaasa infestato dai mostri, la scuola di magia per illusionisti degli gnomi delle profondità e le opportunità che la terra offre. Dragonsbane ha perfino offerto titoli nobiliari minori alla gente che rispetta la legge e il bene e che è disposta a costruire la sua casa a Damara e a giurare fedeltà allo stato. Questi incentivi stanno funzionando, e hanno generato uno stabile flusso di avventurieri che si dirige verso Damara.

TRAME ED EVENTI

Gli eroi possono trovare numerose opportunità sulle montagne e nelle terre settentrionali infestate dai mostri. Coloro che si recano quaggiù possono incrementare il proprio prestigio approfittando del recente sconvolgimento politico della nazione.

L'eredità del Re-Stregone: Le attività banditesche sulle Montagne Galena e nel Damara settentrionale potrebbero essere collegate alla Cittadella degli Assassini, l'organizzazione malvagia che sosteneva il Re-Stregone. Rafforzati dagli incantesimi lanciati dal mago malvagio Knellict (Mag15/Ass4 umano LM), i banditi si sono rivelati duri da rintracciare e fin troppo efficaci nelle loro razzie. Catturare alcuni dei banditi può condurre a una svolta nelle ricerche per localizzare la Cittadella ed estirpare una volta per tutte gli ultimi resti del potere di Zhengyi.

Collegamenti sotterranei: Di recente i minatori degli Speroni della Terra hanno raggiunto una sezione del Sottosuolo che non era ancora conosciuta. La grande caverna scoperta contiene un lago ghiacciato e si pensa serva da connessione tra le numerose città malvagie del sottosuolo. Si stanno radunando alcune compagnie di avventurieri per esplorare queste zone e per tracciare una mappa della miriade di passaggi e di caverne sotterranee.

Illustrazione di Carlo Arellano

Illustrazione di Carlo Arellano

Commercio nel Narfell

Narfell

Capitale: Bildoobaris (solo in estate)
Popolazione: 36.720 (umani 99%)
Governo: Tribale
Religioni: Lathander, Tempus, Waukeen
Importazioni: Gioielli, vestiti
Esportazioni: Cavalli
Allineamento: CN, CB, CM

Narfell è una terra dove solo il più forte sopravvive, una distesa di suolo sterile dove cresce solo arida erba. Le popolazioni di Narfell sono popolazioni tribali chiamate Nar, fieri guerrieri a cavallo convinti che ogni persona possa essere giudicata esclusivamente dalle sue azioni. Il loro motto "Fatti, non sangue", mostra il loro disprezzo verso coloro che si aspettano deferenza a causa dei loro "nobili" natali. Alcune tribù si dimostrano ostili verso gli stranieri, ma tutte mettono da parte le loro divergenze almeno una volta all'anno, in occasione del grande raduno commerciale.

Oltre ai suoi guerrieri a cavallo, Narfell ospita alcuni yeti della tundra (gorilla crudeli) e orde di hobgoblin sulle montagne. Il Narfell dei tempi antichi era uno stato potente, dominato dai maghi, che venne distrutto nel corso di molte guerre contro l'impero di Raumathar, ora anch'esso caduto. Le popolazioni barbariche che vivono quaggiù oggi ricordano ben poco del loro passato civilizzato, ma a volte qualche Nar trova una città sepolta all'interno del suo territorio, che spesso contiene potenti oggetti magici da battaglia.

Vita e società

Questa arida e pianeggiante prateria ospita grossi branchi di renne e buoi selvatici, e i cavalieri nomadici che si cibano di essi. I Nar si spostano assieme al loro cibo, innalzando "raduni vaganti" (villaggi temporanei composti di tende) ovunque la notte li sorprenda. Si radunano una volta all'anno a Bildoobaris per una Fiera degli Scambi che dura una decade, dove incontrano i mercanti stranieri all'interno di un'enorme tendopoli.

Alla Fiera degli Scambi, le ventisette tribù dei Nar stabiliscono le direttive comuni sulle questioni esterne, come eventuali guerre, e si incontrano con le delegazioni degli altri paesi. Durante il resto dell'anno, dei veloci messaggeri a cavallo mantengono i contatti tra i vari capi tribù a seconda delle necessità.

I Nar sono vagamente collegati tra loro attraverso un consiglio tribale guidato dalla tribù più numerosa, gli Harthgroth. Gli Harthgroth, che sono in grado di radunare oltre quattromila guerrieri a cavallo sotto il comando del vecchio guerriero Thalaman Harthgroth (Bbr5/Grr11 umano N), considerano gli stranieri una possibile fonte di ricchezza con cui commerciare, piuttosto che nemici da derubare o uccidere. Altre tribù hanno una visione assai più ostile, specialmente i Creel, che attaccano gli stranieri e gli altri Nar a vista. La tribù dei Var, invece, dà agli stranieri il benvenuto e lotta per diventare più simile a loro. La tribù dei Dag Nost ha un grado di civiltà pari a quello della gente di Impiltur.

Le tribù dei Nar non usano simboli, uniformi, colori specifici o stendardi di identificazione. Uno straniero che non ha l'aspetto di un Nar (pelle scura, lunghi capelli neri acconciati a coda di cavallo, vestiti sgargianti, esperto nell'arte di cavalcare) attraversa queste terre sempre a suo rischio. I cavalli dei Nar sono alti, robusti, forti e in grado di sopportare grandi avversità. Sono la ricchezza primaria e la merce di scambio principale tra i Nar, che amano contrattare e rilanciare, mostrando un debole (specialmente gli uomini) per i gioielli e i vestiti colorati.

Caratteristiche geografiche principali

Le interminabili pianure di Narfell presentano ben poche caratteristiche degne di nota. Sotto la superficie, tuttavia, si cela di meglio, in modo particolare tra le rovine dell'antico impero che un tempo dominava questa terra.

Lago Laccioghiacciato: Formato dai detriti che scendono dal Grande Ghiacciaio, il lago offre acque purissime e pesce in abbondanza. L'acqua è talmente fredda che può uccidere un nuotatore nel giro di 10 minuti. Il lago, che ospita varie creature acquatiche insolite, è anche famoso per gli orsi crudeli assai feroci che popolano le sue rive.

LUOGHI IMPORTANTI

Le "città" di Narfell consistono fondamentalmente in semplici paesi dove i nomadi si riuniscono.

Bildoobaris (Metropoli, 33.048, solo in estate): Ogni estate, per dieci giorni le tribù dei Nar si radunano per formare un'enorme tendopoli. Chilometri di tende fatte in pelli d'animale ricoprono la terra, e i nativi accolgono i mercanti provenienti dagli altri paesi per breve tempo, scambiando cavalli e oggetti recuperati dalle rovine con vestiti, gioielli, carne secca, armi e bardature di qualità.

STORIA REGIONALE

La nazione di Narfell risale ai tempi delle Guerre del Portale Orchesco che devastarono il Mulhorand. I mercenari che erano stati ingaggiati per combattere gli orchi invasori fondarono la nazione di Narfell. Sia i Nar che i loro nemici di Raumathar reclamarono le parti settentrionali dell'impero del Mulhorand. Alla fine queste due nazioni scesero in guerra, e sebbene entrambe le nazioni avessero richiesto aiuto sia al Mulhorand che all'Unther, nessuna di loro lo ottenne, in quanto i due imperi temevano alcune profezie che dicevano che una guerra simile sarebbe finita nella distruzione totale.

L'ultima battaglia tra Narfell e Raumathar vide l'utilizzo di demoni, draghi e grandi incantesimi che incendiarono intere città. Quando si alzò il fumo della battaglia, entrambe le nazioni erano state distrutte, e le popolazioni erano disperse in piccole tribù e enclavi in una terra devastata. Narfell è sopravvissuto da allora fino ad oggi in questa forma, profondamente umiliato e all'oscuro della sua gloria passata. Alcune tracce rimangono nelle grandi armi e nei nomi eroici che alcuni dei Nar portano, che risalgono a oltre un migliaio di anni fa al grande regno di Narfell.

TRAME ED EVENTI

Cercare avventura in Narfell significa dover trattare con le tribù indigene. Supponendo che i Nar incontrati dagli eroi non decidano di attaccarli a vista, gli eroi dovranno comunque "dimostrare il loro valore" per ottenere un'udienza imparziale.

Reclamare la terra: Re Gareth Dragonsbane di Damara ha stretto rapporti amichevoli con Thalaman Harthgroth, e ha ottenuto il permesso per la gente di Damara di condurre scavi minerari sul lato di Narfell delle Vette del Gigante, in cambio di una decima in gemme e gioielli. Ora i baroni di Damara hanno bisogno di gente in grado di individuare delle buone postazioni minerarie e di difendere queste aree dagli attacchi degli umanoidi ostili.

VAASA

Capitale: Nessuna
Popolazione: 145.440 (umani 60%, nani 30%, orchi 9%)
Governo: Nessuno (in precedenza dittatura)
Religioni: Pantheon nanico, pantheon orchesco
Importazioni: Armi, cibo
Esportazioni: Pellicce, pietre preziose
Allineamento: CM, LN, N

Questa terra selvaggia e desolata, fatta di brughiere e steppe ghiacciate, era il dominio del malvagio lich Zhengyi, il Re-Stregone, che poi venne sconfitto da una banda di avventurieri. Il Vaasa oggi è di nuovo una terra solitaria disseminata di fattorie diroccate e popolata da umanoidi malvagi e altri mostri. Quello che la terra non offre in ospitalità lo offre in potenziali ricchezze, in quanto le montagne del Vaasa sono ricche di metalli e gemme, specialmente di pietre di sangue. Chilometri e chilometri di montagne rimangono intonse rispetto a qualsiasi civiltà, e molti cercatori ben armati viaggiano fino al Vaasa nella speranza di trovare gemme grandi quanto un pugno, e di sopravvivere abbastanza da venderle.

VITA E SOCIETÀ

Il Vaasa è un posto freddo e spettrale, il suo terreno è povero e inadeguato ai grandi insediamenti, se non si ha un aiuto magico. Nel corso delle brevi estati la terra ghiacciata si trasforma in fango spesso, rendendo gli spostamenti più difficili che d'inverno, quando invece le slitte trainate da cani e gli sci sono una vista comune. Numerose bande di umanoidi vagano per le pianure e le montagne in cerca di cacciagione, principalmente caribù e piccoli erbivori. Altri umanoidi si riducono a mangiare i morti delle tribù nemiche.

Gli insediamenti umani locali sono ben protetti oppure sono collocati in posti isolati che possono difficilmente essere scoperti. La vita è dura e la gente è taciturna, cupa e tranquilla. La gente delle pianure parla un misto di Comune e Nanico, mentre gli abitanti degli insediamenti montani più remoti (e quelli più vicini a Palischuk) usano molti termini orcheschi.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Stretto tra le montagne e il Grande Ghiacciaio, il Vaasa è praticamente isolato dal resto di Faerûn.

Grande Ghiacciaio: Questo ghiacciaio, generato dalla magica collana di ghiaccio della divinità Ulutiu, si è progressivamente ristretto nel corso dei secoli. Fino a trecento anni fa ricopriva Damara e il Vaasa. Alcune tribù di umani (gli Ulutiun) vivono negli angoli più remoti del ghiacciaio, spesso viaggiando fino alle "terre calde" in cerca di carne e armi in ferro. All'interno del territorio del ghiacciaio sorge la catena montuosa di Novularond, una regione che si dice ospiti città perdute stranamente libere dai ghiacci.

Il ghiacciaio ospita alcuni draghi bianchi, remorhaz, fiori di neve (piante commestibili che vagano sospinte dal vento), fiori di ghiaccio, "vermi di ghiaccio" (creature dal pelo bianco lunghe quanto il braccio di un umano che vivono di acque sciolte e di fiori di neve), rothé bianchi o "fantasma" e gelugon vaganti. Questi ultimi sono gli "Artigli Ghiacciati di Iyraclea", i servitori dell'antica e potente sacerdotessa umana che si autoproclama "la Regina di Ghiaccio".

Iyraclea (Chr15/Dis5/Ger5 di Auril umana NM) è la signora del Grande Ghiacciaio. Dal suo reame sotto i ghiacci rapisce magicamente i maghi più giovani e vigorosi per scopi totalmente ignoti ma sicuramente sinistri. Iyraclea adora Auril, la Vergine del Gelo, e dispone di magie immensamente potenti, tra cui alcuni incantesimi di sua creazione come *rasoio di ghiaccio, pugno di ghiaccio* e *artigli freddi*. Sono pochi quelli che vedono il suo castello scolpito nel ghiaccio e sopravvivono per raccontarlo.

Paludi Senza Fondo: Queste vaste zone di fango e arbusti marcescenti difficili da riconoscere sono vere e proprie trappole mortali per gli imprudenti, in quanto possono trascinare a fondo una persona robusta con una stretta ferrea quanto quella di un gigante. Talvolta si formano attorno alle sorgenti d'acqua calda, di cui alcune si dice siano generate magicamente. L'acqua delle sorgenti sembra in grado di migliorare le caratteristiche, guarire le ferite e conferire poteri magici ancora più forti.

LUOGHI IMPORTANTI

Nonostante i suoi pericoli, il Castello Periglioso è il luogo più imponente e visitato del Vaasa, una terra che ora è per lo più vuota.

Castello Periglioso: Il Vaasa divenne un fulcro malvagio alcuni decenni fa quando, grazie agli sforzi di alcuni demoni, una fortezza in pietra nera sorse dalla terra nel giro di una sola notte. Il Castello Periglioso, sulle rive del Lago delle Lacrime, era la dimora del lich Zhengyi, che si faceva chiamare il Re-Stregone del Vaasa. Con l'aiuto dei suoi demoni, radunò orde di lupi crudeli, giganti, goblin, orchi e non morti per conquistare Damara.

Il castello cinto di ferro oggi è in rovina, popolato da mostri vaganti e avventurieri speranzosi di trovare qualche magia appartenuta a Zhengyi. Il castello è crollato quando Gareth Dragonsbane ha guidato un gruppo di eroi fino al Vaasa per porre fine al potere del lich.

I draghi spesso costruiscono la loro tana in cima al Castello Periglioso, ma soltanto per venire uccisi dagli avventurieri o da *qualcosa* di terribile che attende nell'ombra e che pare cibarsi anche di creature grandi e potenti come i grandi dragoni.

Darmshall (Piccola città, 5.333): La banda di avventurieri delle Dieci Lame ha fondato questo villaggio-fortezza nel Vaasa sud occidentale, a ridosso dei picchi Galena meridionali. Ha retto all'ascesa e alla caduta di Zhengyi, e oggi è il centro di un piccolo territorio in espansione composto da fattorie e allevamenti.

Darmshall, protetta da un cerchio di mura, vanta enormi granai e armerie sotterranee, nonché un numero di soldati esperti superiore ai

Illustrazione di Carlo Arellano

cinquecento, agli ordini dell'instancabile guerriero Gelgar Talonguard (Rgr15 di Helm umano LN). Le donne sono poche a Darmshall, e Gelgar ha inviato dei reclutatori nel Golfo del Drago, a Telflamm e Impiltur per cercare mogli per gli uomini di Darmshall.

Delhalls e Talagbar: Gli ultimi scioglimenti ai margini del ghiacciaio Canale Ghiacciato hanno portato alla luce queste due miniere naniche ricche di depositi di pietre di sangue, smeraldi e rubini, oltre che di vene assai vaste di ferro e rame.

Palischuk (Piccola città, 9.211): Questa città ad est del Castello Periglioso, è una fortezza grande ma poco organizzata, una città in rovina ricostruita dai mezzorchi. I mezzorchi hanno lavorato duramente per stringere amicizia con gli insediamenti vicini, e sembrano avercela fatta. Commerciano pacificamente e con onestà con Bloodstone Gate, Darmshall e i nani vicini, anche se gli umani continuano a guardare Palischuk con una certa prudenza.

STORIA REGIONALE

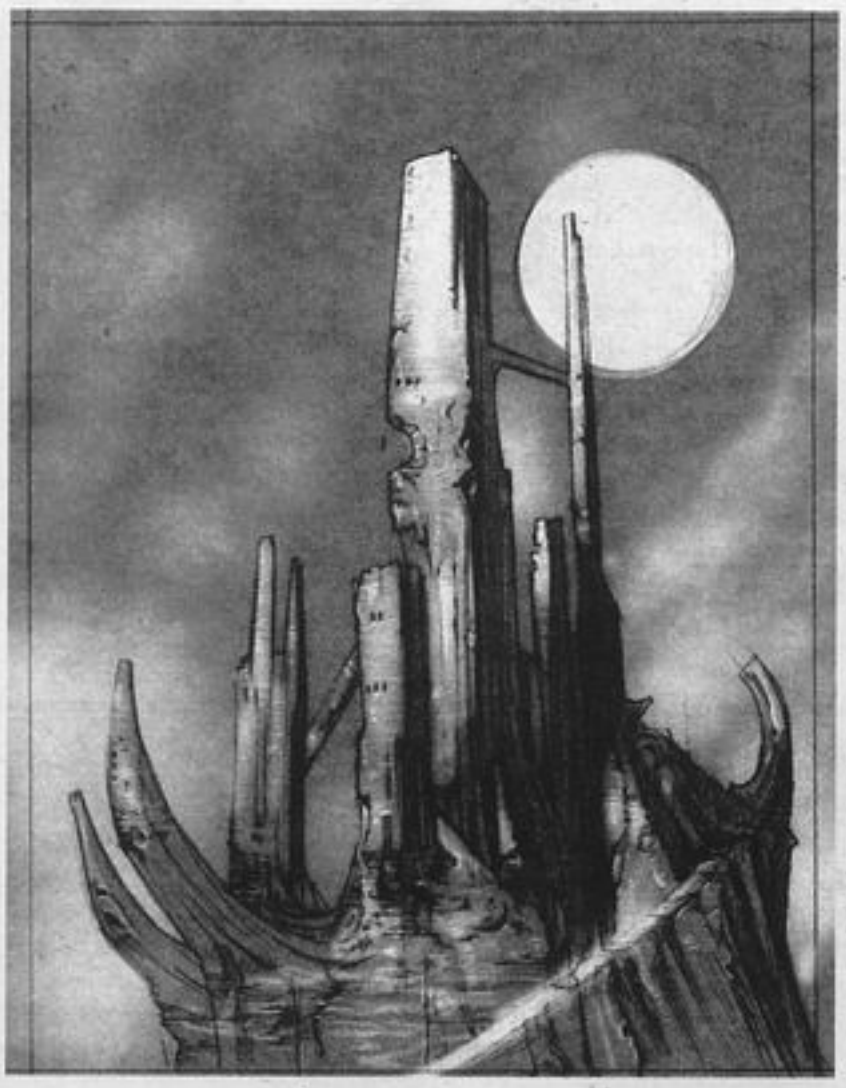
Per gran parte della sua esistenza, il Vaasa è stato un terreno ghiacciato a malapena in grado di ospitare gente civilizzata. Per secoli soltanto le tribù di umanoidi, qualche cacciatore, qualche bracconiere e qualche contadino hanno vissuto quassù. L'arrivo di Zhengyi e la creazione della sua fortezza nel 1347 CV ha trasformato il Vaasa in una nazione militare di goblinoidi, orchi, giganti, non morti, demoni, banditi e assassini professionisti, tutti assetati di conquista.

Gli eserciti del Vaasa hanno attaccato e hanno sconfitto la gente di Damara, dividendo la nazione in piccole baronie. Il cosiddetto Re-Stregone è scomparso per un certo periodo e un gruppo di eroi è intervenuto per sconfiggere prima i suoi schiavi demoniaci e poi il lich in persona, provocando il crollo del Castello Periglioso. Il Vaasa di oggi è tornato alla vita di un tempo, con varie bande di mostri che dilagano e nessuna autorità centrale. Tuttavia, si crede che banditi e assassini siano ancora nascosti da qualche parte nella nazione, e che stiano tramando vendetta.

TRAME ED EVENTI

Grandi magie significano grandi tesori, o almeno così credono gli avventurieri. Il Re-Stregone è stato sconfitto, ma le sue opere rimangono, a partire dalle rovine del Castello Periglioso, fino alle creature che lo servivano.

Caccia al mostro: Re Dragonsbane di Damara è preoccupato dal gran numero di umanoidi che vivono nelle montagne e sulle pianure del Vaasa. Ha aumentato la taglia sui goblin, i bugbear e i giganti fino a rispettivamente 5 mo, 15 mo e 200 mo, nella speranza di convincere gli avventurieri a far fortuna in questo modo. Gruppi sempre più pericolosi di questi umanoidi si sono radunati attorno alle rovine del Castello Periglioso, forse al servizio di una nuova potenza malvagia in ascesa.



Castello Periglioso

Illustrazione di Carlo Arellano

sossal

Questo remoto reame a nord di Narfell ha pochi contatti con il resto del Faerûn. Una volta o due all'anno (normalmente in estate), alcuni visitatori da Sossal giungono fino a Damara portando pellicce, carne di foca dal Grande Ghiacciaio, splendidi oggetti in legno scolpito e oro. Poi ripartono carichi di armi naniche, argento e vari tipi di carne che smerceranno agli abitanti del ghiacciaio.

Alcuni Sossrim sono dotati di poteri naturali simili alla magia druidica e possono piegare i vegetali alla loro volontà, attraversare grovigli di vegetazione che per altri sarebbero impenetrabili o perfino teletrasportarsi da un albero a un altro. La mobilia Sossar, finemente scolpita e venduta a peso d'oro nella Sembia, non è affatto scolpita a mano, bensì mentalmente, dagli "intagliatori" Sossrim che fanno uso dei loro poteri.

Le valli

Capitale: Nessuna
Popolazione: 602.640 (umani 80%, drow 6%, mezzelfi 5%, elfi 4%, halfling 2%, gnomi 1%, nani 1%)
Governo: Varia per ogni valle; il Consiglio delle Valli unifica relativamente tutte le valli
Religioni: Chauntea, Lathander, Mielikki, Silvanus, Tempus, la Triade (Ilmater, Torm, Tyr)
Importazioni: Armature, armi, carta, gioielli, libri, manufatti in metallo, tessuti, vetro
Esportazioni: Formaggio, frutta, grano, legname, pane, pelli, sidro, vegetali
Allineamento: CB, NB, N

Le Valli sono ampie vallate boschive popolate da fattorie e tenute agricole, collegate da strette vie commerciali che attraversano suggestive foreste. Benedette da un suolo fertile e da un clima temperato (se si eccettuano gli inverni assai freddi), le Valli sono il granaio delle Terre Centrali. Lo spirito indipendente dei suoi abitanti e l'alleanza vecchia di secoli stretta con gli elfi di Cormanthor le hanno rese lo storico luogo di nascita e di elezione di molti dei più grandi eroi del Faerûn.

Oggi esistono undici valli separate, ognuna dotata di un suo territorio, di un suo governo (o di una totale assenza di governo), di un suo esercito e di particolari patti commerciali, ambizioni e personalità. Archendale e Harrowdale danno valore al commercio innanzi tutto. Tasseldale predilige l'industria e l'artigianato, Daggerdale deve affrontare da sola un nemico potente, mentre Scardale lotta per recuperare la sua indipendenza dopo anni di occupazione nemica. Nel frattempo le altre valli rispettano il vecchio Patto delle Valli e preferiscono essere lasciate in pace.

La mentalità delle valli

Anche se seguono tradizioni, usanze culturali e pratiche religiose comuni, le Valli non sono un regno unificato come il Cormyr e la Sembia. Sono invece un enigma per il resto del Faerûn. Come fanno questi piccoli gruppi disorganizzati di testardi contadini e artigiani a mantenere il controllo delle ambitissime terre che circondano la grande foresta elfica?

In passato, la foresta stessa era il motivo principale della continuata esistenza delle Valli, in quanto la presenza della Corte Elfica teneva lontani molti nemici. Ora che gli elfi di Cormanthor sono una potenza secondaria, la gente delle Valli fa ricorso alle doti che ha sempre avuto: eroismo, fiducia in sé e un forte senso della comunità simile a quello di un clan.

A uno straniero, la gente delle Valli sembra taciturna, sospettosa e riservata. Finché un nuovo arrivato non viene identificato come

amico o nemico, o un cittadino fidato non garantisce per lui, la popolazione preferisce mantenere un civile riserbo per evitare situazioni spiacevoli. Una volta che l'individuo viene accettato, la gente delle Valli diventa aperta e generosa, specialmente nelle occasioni di difesa comune. Una volta che la gente delle Valli accetta un individuo come amico, si aspetta che quel qualcuno contribuisca alla difesa della comunità.

Molte valli tengono sempre pronta almeno una milizia informale. Il livello di addestramento e la professionalità di questi gruppi varia di caso in caso, ma tutti sono in grado di addestrare qualcun altro ad usare un'arma da mischia e un buon arco lungo delle Valli. Gli arcieri delle Valli sono forse gli arcieri umani migliori di tutto Faerûn, il che di solito induce gli invasori a riflettere.

Il patto delle valli

Le Valli un tempo erano una grande distesa boschiva visitata di tanto in tanto solo dai draghi che andavano a caccia, in quanto gli stessi draghi preferivano cibarsi di ogre, cervi, orsi e rothé disponibili nelle Terre di Pietra a cielo aperto, poco più ad ovest. Man mano che i dragoni scomparivano e la potenza degli elfi aumentava, il reame elfico di Cormanthyr cresceva e prosperava.

Gli umani provenienti dalle terre oggi conosciute col nome di Chondath e Impiltur si insediarono ai margini della grande foresta. Queste migrazioni attirarono gente proveniente da altre regioni del Faerûn: esuli, gente in fuga dalla giustizia e avventurieri che videro una terra che offriva molte opportunità. Fattorie umane sparse e borghi iniziarono a comparire ai margini di Cormanthor attorno al -200 CV. Le difese degli elfi impedivano l'abbattimento degli alberi, quindi gli insediamenti umani sorsero sparpagliati e isolati invece di espandersi per campi a cielo aperto come avvenne nelle terre che sarebbero diventate il Cormyr ad ovest e la Sembia a sud.

Intuendo la fine che avrebbe atteso il suo popolo se fosse entrato in lotta contro gli insediamenti umani sempre più numerosi, il sovrano elfico Eltargrim stipulò il Patto delle Valli tra l'impero elfico di Cormathyr e gli umani che sarebbero stati noti come la gente delle Valli. Maghi umani ed elfici insieme eressero la Pietra Verticale al centro della foresta di Cormanthor come simbolo di unità tra le due razze. In cambio della promessa di non abbattere altri alberi della foresta di Cormanthor, gli antenati della gente delle Valli di oggi ottennero il permesso di potersi insediare ai margini della foresta o in quei posti dove non crescevano grandi alberi.

Mentre le prime valli lottavano per sopravvivere, gli elfi di Cormanthor crescevano forti e orgogliosi. Nel 220 CV, il sovrano elfico permise agli umani di entrare nel suo regno. Nel 261 CV prese la fatale decisione di accoglierli direttamente nel cuore del regno, trasformando la città che allora si chiamava Cormanthor nella città aperta di Myth Drannor. Tutte le razze erano le benvenute a Myth Drannor, che conobbe un'età dell'oro che durò per più di cinque secoli. Myth Drannor raggiunse le vette più alte dell'arte, dell'artigianato e della cultura, e la città attirò commercio e viaggiatori umani, halfling, nanici e gnomeschi, e aprì la strada alla colonizzazione delle terre del Golfo del Drago.

L'ascesa di Myth Drannor permise alle Valli di sopravvivere alla loro infanzia tormentata. La caduta della città nel 714 CV offrì alle Valli l'opportunità di prosperare in modi che mai si sarebbero rivelati possibili se la potenza elfica fosse rimasta intatta. I pochi sopravvissuti al crollo di Myth Drannor sfuggirono ai demoni, ai diavoli e ai draghi che erano accorsi alle rovine, ma portarono con loro quel che potevano delle loro ricchezze, delle loro magie e delle loro conoscenze nelle valli vicine.

Anche se il Patto non esiste più, molte delle Valli vivono ancora rispettandone i termini. Le tradizioni si sono sostituite alla potenza elfica come motivazioni principali per rispettare il Patto, ma per ora sembrano sufficienti a conservare i confini di Cormanthor allo stato attuale.

Il consiglio delle valli

Ogni anno a Mezzinverno, ogni valle invia un delegato in una città delle Valli scelta per ospitare il Consiglio delle Valli. I delegati discutono sulle questioni che riguardano tutte le valli, come il mantenimento delle rotte commerciali, i patti di difesa contro le aggressioni Zhent o Sembiane, le dispute di confine tra le valli vicine e i problemi riguardanti la grande foresta di Cormanthor.

Sono stati fatti due tentativi seri di unificare le Valli. Il primo avvenne sotto il leggendario Aencar, il Re Incappucciato, che cercò di riunire le Valli in un unico reame, ma venne assassinato nel 1044 CV. Il suo sogno morì con lui. Il secondo aspirante unificatore ascese e cadde nel 1356 CV. Lord Lashan di Scardale invase Battledale, Featherdale e Harrowdale, proclamando la sua intenzione di conquistare tutte le Valli. Lashan scomparve dopo essere stato sconfitto nelle grandi battaglie di Mistledale e Shadowdale, ma il suo gesto ha dato il via a una serie di eventi sfortunati che continuano a perseguitare Scardale ancora oggi.

Le valli perdute

I bardi raccontano storie pittoresche sulle valli che non esistono più, sulle loro rovine che sono state inghiottite dalle foreste e sui loro tesori che attendono di essere scoperti. Molte di queste storie fatte di fantasmi danzanti, di mostri in agguato e di ricchezze perdute sono invenzioni poetiche, ma in ogni storia è nascosta una traccia di verità. Tutti gli abitanti delle Valli conoscono i nomi delle valli perdute di recente: Moondale, Sessrendale e Teshendale. Altre valli sono cadute prima di loro, e altre ancora cadranno in futuro.

Moondale: Moondale (Valle della Luna), lontana dalla grande foresta e troppo vicina alla Sembia, ha abbandonato le Valli e si è unita al giovane regno dei mercanti centinaia di anni fa. Ordulin, la capitale della Sembia, è sorta sul luogo dove sorgeva la vecchia Moondale. Gli abitanti delle Valli indicano la trasformazione di Moondale come un avvertimento di ciò che accade a chi si avvicina troppo al potere del sud. Gli abitanti di Tasseldale sono un'eccezione, e a volte considerano la storia di Moondale come un esempio invece di un monito.

Sessrendale: Sessrendale (Valle dell'Aratro), la "Valle Morta", venne fondata nell'880 CV. Si estendeva tra il lato orientale dei Picchi del Tuono e i margini occidentali di Semberholme, e dal Passo del Tuono a sud fino al Passo di Tilver a nord. La metà sud era molto vicina ad Archendale, che poi reclamò anche il Passo, segnando così la fine di Sessrendale.

Una terra di pastori, muratori, mercanti e minatori, Sessrendale era governata da un Signore del Crepuscolo che venne accusato da Archendale di praticare stregonerie corrotte. Il Signore del Crepuscolo cadde quando l'esercito di Archendale invase la valle nel 1232 CV. La gente di Archendale uccise o mise in fuga i cittadini di Sessrendale e distrusse tutti i suoi edifici, i suoi campi e le sue miniere. Poi sparsero il sale sui campi di Sessrendale per assicurarsi che le famiglie di Sessrendale che erano fuggite a Battledale e a Deepingdale non sarebbero mai più tornate ad abitare in quelle terre. Solo alcuni bracconieri e taglialegna si inoltrano nella spettrale Sessrendale adesso.

Teshendale: Teshendale (Valle del Tesh) occupava le terre lungo il Tesh, all'ombra di Zhentil Keep. Quando Zhentil Keep si trasformò da città commerciale indipendente in un covo di malvagità, i giorni di Teshendale furono contati. Daggerdale è sopravvissuta ai suoi scontri con Zhentil Keep relativamente intatta, ma Teshendale è caduta davanti alle orde di orchi reclutate dagli Zhent nel 1316 CV. Teshwave e Snowmantle, vecchie città di Teshendale, sono tenute in gran conto dagli Zhent nei loro progetti per le Valli.

Il Consiglio delle Valli mantiene un posto vuoto in onore dell'anziano che rappresentava Teshendale, per ricordare a tutti cosa succede a chi sottovaluta gli Zhent, e anche per ricordare alle Valli stesse che non sempre riescono a sostenersi a vicenda così in fretta come dovrebbero.

Grandi Ghiacci
Terra Tormentata
Montagne Galena
Anauroch
Whitethorn
La Prateria
Foresta di Confine
Ilinvur
Deephalls
Thar
Glister
Montagne Dorso del Drago
Fiume Stojanow
Phlan
Hulburg
Melvaunt
Thentia
Impero delle Ombre
Strada Nera
Cittadella del Corvo
Zhentil Keep
Yûlash
Mare della Luna
Campana delle Profondità
Fiume Tesh
Hillsfar
Elventree
Corte Elfica
Città di Shade
Miniere di Tethyamar
Deserto
Daggerfalls
Castello Krm
Shadowdale
Myth Drannor
Cormanthor
Depressione della Sete
Montagne della Bocca del Gerdale
Torre Centoria
Vallata delle Voci Perdute
Harrowdale
Velasburg
Pietra Verticale
Alberi Intrecciati
Essembra
Maniero
Città di Harrowdale
Mistledale
Abbazia del Colono Dorato
Abbazia della Spada
Abbazia di Giusto Martello
Ponte Piumanera
Feather Falls
Città di Scardale
Chandlerscross
Laghetto di Yeven
Semberholme
Battle Dale
Featherdale
Scardale
Tilverton
Passo di Thaer
Picchi del Tuono
Lago Sember
Guardiantera
Cacciatori
Sharburg
Scuola dell'Ultima Luce Solare
Corno di Sangue
Highmoon
Deepingdale
Tasseldale
Ordulin
Yhaunn
Archtassel
White Ford
Castello Crag
Tempestosi
Baluardo Marlontano
Eventings Fan
Via dell'Aurora
Surd
Tulbegh
Archendale
Archendrige
Strada di Rauthauvyr
Cormyr
Thunderthorn
Saers
Fiume Arkhen
Selgaunt
Dhedlek
Highcastle
Lago della Vivernas
Immerea
Wheloon
Kulta
Sembia
Saerloon
Isola di Prespur
Daerlun
Huddagh
Suzail
Marsember
Urmlaspyr
Dragomare
0
64
Km

un mare di guai

Nell'anno in corso, il 1372 CV, le Valli hanno dovuto affrontare un gran numero di minacce. Il nemico che conoscono meglio incombe dal nord, a Zhentil Keep. Un altro nemico inaspettato è arrivato creando l'Impero delle Ombre dalle distese dell'Anauroch. Completando la loro Ritirata verso Evermeet, gli elfi hanno lasciato la grande foresta di Cormanthor nelle mani di altri mortali nemici, i drow.

Ma i drow forse non sono il peggior nemico che le Valli debbano affrontare. Il Patto delle Valli si sta sfaldando. Per oltre tredici secoli, questo trattato è sopravvissuto ai tradimenti (di solito degli umani), ai disastri magici (di solito degli elfi) e alle pressioni degli aspiranti colonizzatori (i Sembiani) e dei conquistatori (la gente del Mare della Luna). Ora che gli elfi di Cormanthor si sono trasferiti ad Evermeet, cosa resta del patto che, al fine di preservare la foresta prevedeva che le Valli coltivassero solo la terra già sgombra per cause naturali? La gente di alcune valli, come Archendale, ha già dimostrato di gradire l'idea di abbattere i boschi elfici e di sfruttarli. Gli abitanti di altre valli, come Deepingdale, hanno fatto tutto quello che potevano per convincere gli elfi a rimanere nella foresta.

Al prossimo Consiglio delle Valli, nel 1373 CV, due degli argomenti più urgenti di discussione saranno l'occupazione drow di Cormanthor e il destino di Scardale. I drow iniziano già a premere lungo i confini delle proprietà più vicine a Cormanthor. Altre valli devono invece ancora essere toccate dai combattimenti. Una di queste è Daggerdale, il luogo che ospiterà il prossimo Consiglio delle Valli (lontano ancora sei mesi). I peggiori nemici di Daggerdale sono gli Zhent, che hanno contribuito a creare la disperata situazione di Scardale. Resta da vedere se le valli riusciranno a mettersi d'accordo per intraprendere un'azione comune contro questi nemici.

archendale

Capitale: Archenbridge
Popolazione: 92.300 (umani 92%, mezzelfi 3%, gnomi 2%, halfling 2%)
Governo: Governo autocratico retto dalle Spade
Religioni: Chauntea, Lathander, Tempus (Mielikki, Selûne, Silvanus)
Importazioni: Oggetti esotici in metallo lavorato, seta, spezie
Esportazioni: Legno, minerali, prodotti finiti
Allineamento: NB, LN, N

Molte valli sono libere repubbliche o stati feudali illuminati, ma Archendale (Valle dell'Arco) viene governata da tre autocrati mascherati che si fanno chiamare le Spade. Nel corso degli ultimi duecento anni, le Spade hanno costantemente fatto leva sugli istinti guerreschi di Archendale, insistendo sul fatto che la valle deve essere più forte dei suoi vicini.

La dedizione delle Spade si è rivelata vincente. I difensori di Archendale, dieci squadroni (ognuno composto da sessanta cavalieri in cotta di maglia) sono la forza militare più grande e meglio equipaggiata di tutte le Valli. Questi Cavalieri di Archendale, come vengono denominati, pattugliano al passo le splendide vie della città sulle due rive del fiume Arkhen, in cerca di spie provenienti dalle altre valli o dal sud, di cultisti provenienti da Thay, o di passanti casuali che solo dall'aspetto si meritano una lezione su come funziona la giustizia ad Archendale.

A difesa di Archendale va specificato che la valle deve la sua ricchezza al suo modo spietato di condurre gli affari più che al rigore militare. A differenza di altre valli che innanzi tutto coltivano la terra, poi si danno alla pesca e infine al commercio, Archendale è un rifugio di mercanti. La gente di Archendale che vive nella capitale, Archenbridge, ama la vita dei ricchi mercanti. Archenbridge è un punto di smistamento commerciale per tutte le Valli, ed è la prima fermata per le carovane Sembiane che procedono verso nord.

VITA E SOCIETÀ

Nonostante gli atteggiamenti che ostenta, Archendale *rimane* una valle. La gente comune di Archendale, i suoi mercanti e i suoi soldati (anche se non tutta la sua nobiltà e i suoi guerrieri scelti) rispetta la correttezza e la decenza. Considerato l'atteggiamento guerresco di Archendale, non è una sorpresa che la valle mantenga un tempio di Tempus nella fortezza Puntadispada. Altre divinità popolari nella regione includono Chauntea (adorata dai contadini che curano le loro piccole fattorie senza immischiarsi nelle faccende complicate della città) e Lathander (che la gente di Archenbridge ha scelto come sua divinità patrona). La devozione a Chauntea in particolare conforta coloro che desiderano ripulire la maggior parte del Bosco dell'Arco e gli altri boschi elfici come terre da dedicare ai raccolti sacri a Chauntea, che possono essere presentati come nobili intenti.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le cascate, i fiumi impetuosi e i pendii settentrionali di Archendale ne fanno una tra le più pittoresche delle Valli, subito dopo le colline e le foreste di Deepingdale.

Bosco dell'Arco: Il Bosco dell'Arco sorge nella zona a nord di Archendale, a sud di Deepingdale e ad ovest di Tasseldale. Il bosco ha un ruolo preminente nella vita politica, economica e sociale di tutte e tre le comunità.

Anche se tecnicamente non fa parte di Cormanthor, il Bosco dell'Arco è sfuggito a quasi ogni abbattimento grazie alla sua vicinanza a quella grande foresta. Anzi, Cormanthor e il Bosco dell'Arco si uniscono assieme all'altezza dei sentieri ombreggiati di Highmoon e delle foreste giardino di Deepingdale.

La gente di Archendale ha sempre voluto abbattere gli alberi della foresta. Dopo averne discusso al Consiglio delle Valli del 1370 CV, gli abitanti hanno portato avanti il loro progetto di disboscamento delle zone più vicine ai loro confini. Un anno dopo, l'abbattimento del Bosco dell'Arco da parte di Archendale si è interrotto così bruscamente che la gente della valle vicina ha praticamente sentito il rumore delle asce che venivano gettate a terra. I governanti di Archendale non hanno rivelato i motivi di questa decisione. La verità è che i taglialegna hanno portato alla luce alcune antiche rovine che le Spade di Archendale hanno deciso sia meglio lasciare indisturbate.

Cascate dell'Arkhen: Le cascate più grandi e più belle delle Valli nascono da una sorgente naturale sul Monte Thalagbror e poi si gettano nel vuoto con un salto di centinaia di metri nella vallata sottostante. Nei giorni di sole, gli adoratori di Chauntea e di Mielikki camminano fino alle cascate nella speranza di vedere dei pegasi che giocano tra gli spruzzi.

Monte Thalagbror: La gente della valle tende a ribattezzare le zone geografiche che in origine portavano il nome delle creature malvagie, una volta che sono certi che tali creature siano davvero morte. Ma la gente di Archendale si riferisce a questa montagna ancora usando il nome dell'ogre magi che un tempo terrorizzava la vallata, finché non venne ucciso da alcuni eroi i cui nomi vennero dimenticati. In cima al monte, nei pressi della caverna dove l'ogre magi aveva il suo ri-

guida alle valli

Le Valli sono posti minuscoli se paragonati al resto dei reami descritti nel resto di questo capitolo. Due voci relative alle Valli hanno un significato leggermente diverso a quello delle stesse voci riferite a grandi reami come la Sembia o il Cormyr.

Religioni: Questa voce elenca quelle fedi che dispongono di un vero tempio nella Valle. Le fedi che hanno solo dei santuari appaiono tra parentesi.

Importazioni ed esportazioni: Quasi tutte le Valli importano ed esportano le merci elencate nella lista delle statistiche delle Valli all'inizio di questa sezione, alle quali vanno aggiunte quelle indicate in questa voce.

fugio, da una grossa sorgente naturale nasce il Fiume Arkhen.

Valle dell'Arkhen: La lunga vallata creata dal Fiume Arkhen forma il territorio occupato da Archendale. La vallata è delimitata da entrambi i lati da pendii scoscesi che possono essere scalati a piedi ma non percorsi a cavallo. Due sentieri, posti ai due ingressi della vallata, conducono verso il mondo esterno, e sono percorribili da un guerriero a cavallo o dal carro di un mercante. Si tratta della strada a nord di White Ford e della strada a sud di Archenbridge.

Luoghi importanti

Archenbridge, la capitale, è l'unica area urbana di una certa dimensione ad Archendale. Molti dei luoghi più importanti della Valle si trovano nella sua capitale.

Archenbridge (Piccola città, 8.179): La capitale di Archendale è la più grande città delle Valli, e la sola città con più di duemila abitanti in tutta Archendale. La vicinanza di Archenbridge al confine ufficiale della Sembia spiega perché i contatti Sembiani alimentano i già prosperosi mercati di Archendale, i suoi casati mercantili e i suoi investimenti. Allo stesso tempo, la paura dell'esercito della Sembia alimenta l'ossessione di Archendale per il suo esercito. Le Spade hanno convinto i cittadini di Archendale che il successo degli affari e la forza militare sono due elementi inseparabili dello spirito nazionale della valle.

Il risultato è una città di frenetica attività ma irrequieta, che continua ad espandersi al di fuori delle sue mura, appena ricostruite. Il centro della città è chiassoso e frenetico quanto i mercati di Waterdeep. La nobiltà e i ricchi mercanti di Archenbridge costruiscono alti palazzi nel centro cittadino per essere sempre aggiornati sugli eventi. Le case di città sono dotate di sbarre alle finestre e di nicchie interne dotate di feritoie e altre minacciose difese.

Dono della Dea: Il tempio di Chauntea ad Archenbridge è un vecchio granaio ridipinto che un tempo veniva utilizzato per la riscossione delle decime. Gli adoratori entrano attraverso una porta ad arco tra due colonne, che sono state scolpite in modo da sembrare due giganteschi fasci di grano, e oltrepassano una splendida fontana. La leggenda dice che se un sacerdote di Chauntea viene ucciso ad Archendale, l'acqua della fontana si trasforma in sangue capace di guarire malattie, ferite e perfino la licantropia. I sacerdoti di Chauntea non incoraggiano la diffusione di questa leggenda.

Puntadispada: Puntadispada, che sorge su un costone roccioso sopra Archenbridge, domina la vallata dell'Arkhen da nord, la Via dell'Aurora che proviene da Ordulin e la via fluviale del Fiume Arkhen. Questa grossa fortezza è ricolma di balliste, catapulte e altre macchine da guerra pronte a distruggere eventuali assedianti. Le mura vere e proprie della fortezza sono molto vecchie, e in più punti hanno ceduto, non avendo ricevuto alcuna manutenzione ai tempi in cui vennero costruite da un noto barone ladro chiamato Sangalar la Roccia, ma bilanciano in spessore ciò che non hanno in qualità.

Puntadispada è il palazzo del governo di Archendale, la residenza delle Spade e il quartier generale dei loro guerrieri, i Cavalieri di Archendale. Tre unità dei Cavalieri di Archendale da sessanta membri ciascuna prestano servizio nella fortezza ed effettuano pattugliamenti nei dintorni.

Nonostante la gente delle altre Valli li consideri soldati sospettosi e arroganti, il morale dei soldati di Archendale a Puntadispada è alto. Un santuario di Tempus all'interno della fortezza rassicura i soldati e ricorda loro che la divinità è sempre al loro fianco. I tunnel segreti che conducono dentro e fuori Puntadispada non li preoccupano, almeno non finché i loro comandanti ne sono al corrente, e se ci sono dei prigionieri che urlano nelle segrete, di sicuro si sono meritati il loro fato.

White Ford (Piccolo paese, 1.052): La gente di Archendale ha spinto grossi macigni nel fiume per costruire un guado affidabile attorno alle rapide del turbolento Fiume Arkhen, a valle della Cascate dell'Arkhen. La placida città di White Ford è cresciuta attorno al guado, agevolando le necessità dei mercanti in transito senza darsi troppo da fare per attirare la loro attenzione e senza competere con Archenbridge al sud. I suoi abitanti sono intagliatori di legno, contadini, cercatori di funghi o membri dei Cavalieri di Archendale, che sono sempre presenti con almeno una o due unità da sessanta elementi per difendere una fortezza di pietra circolare chiamata Rifugio dell'Arco. Un muro più grosso chiamato il Muro del Lupo abbraccia l'intera comunità all'interno di un grosso ovale. Le sue porte solitamente rimangono aperte, ma possono essere chiuse in tempi di guerra o in inverno per impedire alle bestie in cerca di cibo di depredare il villaggio.

Storia regionale

La storia di Archendale è imperniata sui conflitti che la Valle ha dovuto sostenere con la Sembia a causa del confine non ben definito che condividono. Ironicamente, le recenti migliorie militari di Archendale sono state finanziate da un accordo risalente a un tempo di guerra in cui la Sembia, ogni anno, versava alle Spade una quota in gemme pari a centinaia di migliaia di monete d'oro. Col tempo, questi pagamenti presero la forma di una quota di protezione che la Sembia pagava ad Archendale affinché non interferisse con i suoi commerci.

Il nuovo Gran Maestro Sembiano, Kendrick Selkirk, ha giustamente deciso che Archendale è troppo dipendente dagli stessi commerci per poter interferire con le attività mercantili della Sembia, e i pagamenti sono stati sospesi. Le lotte lungo il confine, invece, continuano.

Trame ed eventi

Gli avventurieri non sempre sono i benvenuti ad Archendale. La gente della valle in genere è soddisfatta della prosperità e dell'ordine mantenuto dalle Spade, e queste in cambio impediscono che fattori troppo caotici come la presenza di avventurieri abbiano gioco facile nel loro dominio. Naturalmente, a volte gli avventurieri arrivano ad Archendale nonostante le migliori intenzioni dei governanti.

La maledizione di Sessren: In tutta Archendale i cittadini più distinti stanno morendo per mano di un potente e letale fantasma, che sembra essere nientemeno che il Signore del Crepuscolo di Sessrendale. Storie spaventose raccontano che il fantasma non avrà pace finché non avrà ucciso ogni discendente di ogni soldato che marciò su Sessrendale un secolo fa, o almeno una persona per ognuna delle centinaia di famiglie della valle dell'Arkhen. Il centesimo anniversario di quella triste battaglia è giunto, e la gente teme la vendetta del fantasma.

Naturalmente non è sicuro che i cittadini assassinati siano in realtà discendenti delle famiglie maledette, o addirittura che sia un fantasma il responsabile di quelle morti. Se la verità non corrisponde a ciò che dicono i racconti, allora chi sta uccidendo la gente di Archendale e perché lo fa?

Battledale

Capitale: Essembra
Popolazione: 32.714 (umani 87%, mezzelfi 5%, halfling 4%, gnomi 2%, nani 1%)
Governo: Signoria
Religioni: Gond, Tempus (Chauntea, Corellon Larethian, Silvanus)
Importazioni: Corde, manufatti in metallo, olio, spezie, vestiti
Esportazioni: Bestiame, carne, formaggio, frutta, grano, lana, sidro
Allineamento: CB, NB, N

Il nome bellicoso di Battledale (Valle della Battaglia) non è riferito al carattere o alla politica verso gli altri stati, bensì alla posizione geografica della valle, nel bel mezzo delle migliori strade d'invasione che attraversano le Valli. Storicamente, le più grosse battaglie locali si sono tenute sui prati collinosi di Battledale.

Non tutti gli stranieri che giungono a Battledale sono in cerca di guerra. Col passare dei secoli Battledale ha consolidato il suo ruolo di punto d'incontro e di rifugio per uno strano miscuglio di guerrieri, avventurieri e mercanti provenienti da tutto Faerûn.

Vita e società

Con le dovute proporzioni, Battledale è mutevole come Waterdeep. I mercanti del Turmish si stabiliscono nel paese, e crescono dei figli che si spostano sulla Fascia o si uniscono alla milizia locale. I profughi delle guerre del Tethyr giungono a Battledale per servire come cacciatori per un nobile terriero Sembiano e rimangono dopo che il nobile è defunto, scrivendo ai parenti rimasti nel Tethyr di raggiungerli nella valle.

Illustrazione di Carlo Arellano

L'invasione drow di Battledale

D'altro canto, molti dei bambini nati a Battledale se ne vanno come avventurieri, commercianti e viaggiatori, e molti non tornano mai. La valle è grande, ma la sua popolazione è relativamente piccola. In alcune zone, i grossi complessi di rovine superano in numero le baite abitate. La più grande città di Battledale, Essembra, non si trova nemmeno all'interno della valle. Sorge circa cinquanta chilometri più a nord, in mezzo ai boschi elfici.

Essembra è la cosa che più assomiglia a una capitale per Battledale, ma Ilmeth, il signore di Essembra, ha ben poca autorità sul resto della valle. Battledale non possiede neanche un sistema formale di leggi. I vicini di solito fanno valere la legge e l'ordine con le proprie forze. Questioni serie come il banditismo, gli incendi dolosi o i delitti vengono risolte direttamente di fronte a Ilmeth, se non possono essere sistemate localmente, ma il signore non ha alcun obbligo di occuparsi dei problemi al di fuori di Essembra. In pratica, dal momento che Ilmeth è un signore giusto e buono, la gente di Battledale ascolta i suoi consigli.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Per molti stranieri "Battledale" significa la distesa di campi e prati che costeggia la Strada di Rauthauvyr. In realtà, questa valle è composta da varie regioni.

Bosco di Yeven: Questo antico bosco è ricco di selvaggina, non è popolato da creature pericolose e nasconde degli ottimi funghi commestibili, i relshar. Ha cambiato nome molte volte nel corso dei secoli, ed è stato anche chiamato il Bosco dai Molti Nomi. È stato anche chiamato Bosco della Battaglia (negli anni in cui è stato ripulito dai mostri con la forza), la Fuga del Satiro (a causa di un famoso stregone satiro che alla fine scomparve nel Sottosuolo) e la Tenuta dei Forestali (negli anni in cui il bosco fu occupato da alcuni emigranti provenienti dall'Aglarond che non erano sicuri di voler entrare a far parte di Battledale).

La Fascia: Questa regione di ampie distese coltivate sulla Strada di Rauthauvyr è una zona piacevole, composta principalmente da piccoli frutteti recintati, fattorie delimitate da siepi e grandi distese di prati da pascolo. La gente di campagna vive in baite recintate da mura o da palizzate, dal momento che i banditi e le grosse bestie provenienti da Cormanthor sono un problema costante.

Corsi d'acqua e laghetti ricchi di pesci sono disseminati per tutta la Fascia, e spesso nei pressi sorgono dei piccoli santuari di Chauntea o di Silvanus. I santuari di Chauntea sono lastre di pietra sulle quali i viandanti e gli abitanti della Fascia lasciano offerte in cibo destinate ai viaggiatori più affamati. I santuari di Silvanus non sono altro che dei

Tra uno scudiuniti e l'altro

Nei quattro anni che sono passati dall'ultimo festival di Scudiuniti (nel 1368 CV), la lista dei possibili ospiti agli Scudiuniti delle Valli di quest'anno è radicalmente cambiata. Randal Morn ha ripreso Daggerdale dagli Zhent. Un'epidemia ha decimato Scardale e le forze che la occupavano. I Maghi Rossi di Thay hanno costruito un'enclave commerciale nel porto devastato di Scardale. A sud delle Valli c'è un nuovo energico Gran Maestro a capo della Sembia. I drow, alcuni dei quali hanno fatto irruzione da *portali* del Sottosuolo all'interno di Battledale, stanno costruendo le loro fortezze a Cormanthor. Zhentil Keep incombe dal nord, minacciando nuove future nefandezze, ora che Bane è tornato per rinvigorire il potere dei sacerdoti Zhentarim.

Da un lato più felice, alcuni elfi della luna, elfi dei boschi ed elfi del sole che erano partiti per Evermeet stanno tornando nelle Valli attraverso Evereska, Deepingdale e i loro sentieri segreti delle foreste. Gli alleati elfici di Battledale hanno promesso che prenderanno parte agli Scudiuniti di quest'anno, rallegrando tutti coloro a cui sarebbero mancate la grazia e la bellezza che gli elfi della Corte hanno sempre portato al festival.

campanelli appesi sopra gli stagni o sulle sorgenti boschive.

La Terra dei Tre Fiumi: Le terre dove il Torrente Sember e il Glaemril si uniscono al Fiume Ashaba a nordovest del Laghetto di Yeven sono terre ricche e fertili, ma sporadicamente colonizzate. Le rovine bruciate dei manieri e delle fortezze di avventurieri defunti da tempo sono una testimonianza alla crudeltà degli orsigufi, dei licantropi e delle altre bestie magiche che infestano i dintorni dei Tre Fiumi.

Luoghi importanti

A differenza delle altre valli, che sono composte da un paese interessante e da un assortimento di casette comuni e frutteti, Battledale è nota per i suoi luoghi pericolosi a una sola mezz'ora di cammino da posti che sono relativamente sicuri.

Abbazia della Spada: Quattordici anni fa, durante il Periodo dei Disordini, Tempus comparve sul campo di battaglia dell'Insenatura delle Spade a Mistledale. Un sacerdote di Amn chiamato Eldan Ambrose seguì il percorso di Tempus fino al campo di battaglia e scoprì che la divinità era giunta a Faerûn tra i resti di un castello devastato a Battledale. Ambrose fondò un tempio, l'Abbazia della Spada, in una parte ricostruita del castello. Un gruppo che andava dai cinquanta ai cento adoratori di Tempus si presero l'incarico di sorvegliare il tempio e i numerosi *portali* che si aprivano nei suoi sotterranei e nei tunnel locali del Sottosuolo.

Nel 1371 CV, una nutrita forza di drow Vhaerauniani, l'avanguardia del clan Auzkovyn, attaccò l'Abbazia. I drow arrivarono attraverso un *portale* non sorvegliato in una profonda caverna vicina e sfondarono le difese dell'Abbazia. Lo stesso Eldan Ambrose morì nello scontro, divorato da un demone dopo essere riuscito a distruggere il *portale*. Il suo gesto impedì al grosso delle forze degli Auzkovyn di calare su una Battledale priva di protezioni.

Purtroppo per i difensori dell'Abbazia, l'avanguardia drow riuscì a dileguarsi nella foresta nonostante i valorosi sforzi dei difensori. Gli Auzkovyn più tardi riuscirono ad aprire un altro *portale* in un altro luogo nelle foreste a nord di Battledale, portando il resto della loro gente a Cormanthor. I difensori dell'Abbazia della Spada non hanno più guerrieri a sufficienza per poter sorvegliare tutti i *portali* sotterranei, e nemmeno gli incantesimi *resurrezione pura* possono riportare in vita Ambrose finché il demone che lo ha divorato non viene permanentemente ucciso.

Collina di Haptooth: La torre di un vecchio mago si erge in cima a questa collina di granito a poca distanza da Hap. Non molto tempo fa, la torre è stata occupata da un Mago Rosso chiamato Dracandros. Gli avventurieri lo hanno ucciso e hanno affrontato i suoi alleati drow, che avevano radunato delle forze nascoste nei passaggi sotto la collina. Ora che i drow sono tornati a Cormanthor, la gente di Hap teme che qualcuno di questi nuovi invasori possa tentare di riconquistare la vecchia roccaforte sotto la torre del mago.

Essembra (Grande paese, 2.804): Il paese più grande di Battledale non incute rispetto come Archenbridge e non impressiona i visitatori con la sua bellezza come Highmoon. Essembra, nel cuore dei boschi elfici, è una lunga fila di residenze spaziose disposte su entrambi i lati della Strada di Rauthauvyr. La strada è intervallata da vari posti di guardia, piccole torri per arcieri in legno dotate di equipaggiamento per bloccare la strada che di solito vengono lasciate vuote. Solo alcune strade laterali procedono oltre le case e conducono verso altre baite nei boschi, ma sono più simili a sentieri che a strade vere e proprie.

Verso il centro di Essembra un grande cortile cinto da mura, la Corte della Battaglia, conduce alla sola parte del paese che gli abitanti del posto considerano una città, un gruppo di circa cinquanta residenze, taverne, negozi, un tempio di Gond e un palazzo ufficiale, il Maniero di Ilmeth. Il tempio, conosciuto come la Casa di Gond, è di notevole fattura, ma i visitatori abituati all'entusiasmo di Gond per i nuovi modi di realizzare le cose potrebbero rimanere delusi. I chierici che animano il tempio di Gond a Battledale prediligono l'aspetto di artigiano della divinità piuttosto che quello di inventore.

Hap (Villaggio, 467): Questo gruppo di dodici edifici permanenti e varie fattorie circostanti è dotato di un fabbro, una segheria, una taverna, un santuario di Lathander e una squadra permanente di Soldati del Lord Ilmeth che va dai cinque ai quindici elementi. Le guardie trascorrono il loro tempo cacciando, giocando d'azzardo o addestrandosi nell'uso delle armi, ma tengono anche d'occhio il traffico lungo la Strada di Rauthauvyr e non perdono di vista la Collina di Haptooth.

Maniero di Aencar: Sei chilometri a sud di Essembra, in piena vista della Strada di Rauthauvyr, si erge una delle rovine ingannevolmente più attraenti di Faerûn. A differenza di molte altre tenute

Aencar, il Re Incappucciato

La gente delle Valli ammira quegli eroi che somigliano a loro: modesti, lavoratori e pazienti. Si riprendono in fretta dopo una sconfitta, ricostruiscono piuttosto che commiserarsi e si fanno avanti per difendere ciò in cui credono, ma senza strepitare tanto. "Temo che prima dovrai colpire me" è l'avvertimento reso popolare dal primo uomo che riunì le Valli, Aencar il Re Incappucciato.

Aenkar Burlisk era un combattente di Battledale cresciuto assieme agli elfi locali, da cui aveva appreso i segreti delle foreste, le tattiche militari e la saggezza, assieme alla pazienza e alla comprensione per gli altri. Quando raggiunse la maggiore età, Aencar lasciò le Valli e partì all'avventura assieme ad alcuni avventurieri Sembiani che si facevano chiamare il Mantello di Maglia.

I guerrieri del Mantello fecero fortuna come mercenari, servendo un nobile Sembiano dopo l'altro. Inevitabilmente, finirono sulla lista nera di molti nemici della Sembia e di nobili codardi, che li volevano morti. I guerrieri del Mantello decisero di abbandonare la Sembia e di tornare a Battledale.

Quaggiù, Aencar e i suoi compagni scoprirono che alcuni mercanti corrotti si stavano approfittando della gente del posto attraverso prestiti a usura e sicari a pagamento. Il Mantello pose fine a queste azioni e Aencar, il capo del gruppo, venne acclamato Signore di Battledale. Aencar si prese cura della sicurezza e del benessere dalla sua gente come un allevatore diligente sa fare con la sua mandria, e gli altri membri del Mantello ottennero ruoli personali di sorveglianza nella valle. Per nove anni Aencar rese Battledale sempre più forte. I mercanti delle altre Valli lo osservarono con attenzione, apprezzarono ciò che videro e gli parlarono dei mostri e dei tiranni di ogni luogo.

Nel 1038 CV, Aencar decise di diventare Re delle Valli. Nei mesi invernali convinse la gente di Shadowdale e di Tasseldale a unirsi a Battledale sotto il suo comando. In primavera colpì improvviso come una tempesta le altre valli, agendo fulmineamente e lasciando gli uomini del Mantello dietro di sé come lord o "maestri della spada". Nel giro di una stagione, la bandiera del Mantello svettava su tutte le valli eccetto Archendale e High Dale. Nel giro di due anni, la gente delle Valli aveva imparato ad amare il suo re e ad apprezzare il suo governo.

Purtroppo, Aencar governò come Re delle Valli solo per sei estati, e le storie che parlano del suo "regno di quindici anni" in realtà includono nel calcolo anche il periodo passato come Signore di Battledale. Durante questo periodo, Aencar non si riposò mai dalla lotta ai mostri, ai briganti, agli agenti di Archendale e della Sembia e ai maghi malvagi. Dopo che un mago maledisse Aencar con una malattia che trasmetteva la decomposizione, il re nascose le sue fattezze dietro una maschera e un cappuccio rosso, diventando il Re Incappucciato.

Nel 1044 CV, Aencar venne ucciso da un dracolich nel corso di una festa. I suoi luogotenenti distrussero il drago scheletrico e i suoi evocatori (alcuni maghi malvagi, tra cui Alacanther di Arrabar) e bruciarono le spoglie di Aencar all'interno del suo maniero. Il castello in rovina e le sue molte torri esistono ancora, ad est della Strada di Rauthauvyr.

Illustrazione di Carlo Arellano

infestate, il Maniero di Aencar sembra ancora una tenuta lussuosa e splendida, anche se ha più l'aspetto della dimora di un signore della guerra, a giudicare dai bassorilievi di cavalieri che ricoprono le pareti esterne del castello. In realtà i giardini esterni e i dintorni del Maniero di Aencar sono abbastanza sicuri da poter ospitare il grande festival di Scudiuniti di Battledale.

L'interno del maniero, tuttavia, è un'altra questione. Di certo il castello è infestato, ma gli wraith non sembrano disturbare nessuno di coloro che vi entrano. Il Culto del Drago ha una roccaforte segreta in uno dei sotterranei del castello, alla quale si accede attraverso alcuni tunnel del Sottosuolo.

Maniero di Ilmeth: L'attuale Signore di Battledale vive in una fortezza cinta da un fossato all'interno della grande recinzione della Corte della Battaglia, sul lato orientale fortificato di Essembra. Ilmeth (Grr8/Cam3 di Helm umano LN) è un uomo giusto, ma cupo e a volte ossessionato dalle sue responsabilità. Prima fra tutte il comando del piccolo esercito di Battledale, uno squadrone di cento guerrieri conosciuti come i Soldati del Lord. Se gli avventurieri si tengono alla larga da Ilmeth (e soprattutto dal suo maniero!), questi li tollera burberamente come utili esploratori e spade aggiuntive che non deve nutrire, armare o guarire.

Rifugi Fantasma: Per ogni tenuta di proprietà di un nobile Sembiano ne esistono altre due o tre che sono cadute in rovina e sono state inghiottite dalla foresta. Con tutta l'attenzione degli abitanti rivolta a fronteggiare i drow di Cormanthor, le strade e le campagne di Battledale non sono più sicure come un tempo. Alcuni banditi si sono nascosti tra le rovine di queste tenute, spesso rimanendovi anche per molti giorni. Ilmeth sta cercando compagnie di avventurieri di buona reputazione per ripulire questi "rifugi fantasma", dal momento che i soldati sotto il suo comando sono troppo occupati a pattugliare la zona per prevenire le incursioni dei drow.

STORIA REGIONALE

Battledale all'inizio era composta dai frammenti di altre valli, che si unirono assieme quando i loro governi si dimostrarono inaffidabili e la gente decise di sistemare i propri affari da sola.

Essembra, l'insediamento principale di Battledale, ha una storia più degna di nota. La città porta il nome di un'avventuriera dai capelli rossi che si guadagnò la fama con la spada e con l'astuzia. L'avventuriera Essembra respinse il corteggiamento di un signore degli elfi, strangolò un re dei nani con le sue mani in uno scontro di lotta e infine rivelò la sua vera natura di drago del canto sposando un drago d'argento. C'è chi dice che i discendenti di Essembra, in parte anch'essi dei draghi, vivano ancora nei pressi della città che porta il suo nome. Di certo la moderna Essembra produce un gran numero di abili stregoni, sia umani che mezzelfi, i cui talenti fluiscono liberi invece di essere inquadrati nelle regole degli incantesimi dei maghi.

Circa trecento anni fa, Battledale offrì alle Valli la cosa più vicina a un Grande Re che ebbero mai. Aencar divenne il signore della guerra di Battledale nell'anno 1030 CV. Scelse il titolo di "Re Incappucciato" e iniziò una campagna per unificare le Valli. Dopo alcuni successi, l'uomo che voleva diventare Grande Re accettò l'invito a una festa ad Essembra che si rivelò una trappola. Aencar venne ucciso da un dracolich evocato da uno dei suoi nemici. Shadowdale e le altre valli non avevano alcun legame con Battledale stessa: la loro fedeltà era stata giurata ad Aencar, quindi il sogno di unificare le Valli morì assieme al Re Incappucciato.

Un discendente del capitano dell'esercito di Aencar è alla guida di Battledale oggi. Il Cancelliere Ilmeth, l'attuale signore di Essembra, è un pensoso combattente che funge da delegato di Battledale al Consiglio delle Valli.

Assieme a Deepingdale, Battledale è seriamente impegnata a combattere i drow che ora occupano una parte di Cormanthor. Gli abitanti di Essembra in particolare sono sempre stati buoni amici degli elfi di Cormanthor, e hanno il dente particolarmente avvelenato verso gli invasori drow, specialmente dopo l'attacco all'Abbazia della Spada.

TRAME ED EVENTI

La più grande minaccia alla sicurezza di Battledale è il Casato drow dei Jaelre (vedi "Cormanthor", più sotto), che intravede l'opportunità di poter sbaragliare una valle debole mentre accumula le forze per poter affrontare le valli meglio difese o meglio organizzate. Gli scontri con i drow preoccupano la gente di Battledale, specialmente a causa del festival quadriennale di Scudiuniti che si deve tenere fuori dal Maniero di Aencar a Mezzestate. Il Signore di Essembra cerca avventurieri competenti e fedeli che lo aiutino a rendere sicuri i confini di Battledale prima che la festa cominci.

Una strana visita: Un Mago Rosso è giunto pacificamente a Battledale, dicendo a tutti quelli che fanno domande che è venuto per visitare la Torre di Dracandros sulla Collina di Haptooth. Si reca fino ad Hap ed entra nella torre, ma non ne esce mai più. Strane luci e strani suoni che cominciano a provenire dalla torre convincono la gente del luogo che questo è un lavoro per degli avventurieri. Agli eroi viene chiesto di scoprire cosa è accaduto al Mago Rosso e di scoprire cosa cercava originariamente nella torre.

cormanthor

Capitale: Myth Drannor (vedi testo)
Popolazione: 154.223 (drow 47%, elfi 30%, mezzelfi 10%, umani 10%, halfling 2%)
Governo: Nessuno
Religioni: Corellon Larethian, Eilistraee, Mielikki, Mystra, Silvanus, Vhaeraun
Importazioni: Nessuna
Esportazioni: Carne, oggetti magici saccheggiati da Myth Drannor, pellicce
Allineamento: Tutti

Quando gli umani camminano sotto i giganteschi aceri, le enormi chiomenere e le torreggianti querce di Cormanthor, capiscono di essere entrati in un mondo a cui non appartengono. La grande foresta è un monumento vivente di un'era verde dimenticata, un tempo in cui gli umani erano un elemento marginale invece della società dominante.

Nel corso della Ritirata Elfica, più del 90% degli elfi che consideravano Cormanthor la loro patria partirono per Evermeet o si trasferirono ad ovest, ad Evereska. Sono in pochi quelli che sono rimasti, principalmente nella zona di Semberholme nei pressi del Lago Sember e nelle comunità di Bristar e di Collina Lunacrescente a Deepingdale. Altri, che hanno compagni umani, amici umani o figli mezzelfi, sono rimasti in altre zone delle Valli.

Quando gli elfi hanno lasciato Cormanthor, hanno collocato trappole e interdizioni magiche per scoraggiare gli umani e le altre creature dall'occupare le loro terre ancestrali. Le difese erano particolarmente forti nella zona che circondava la vecchia Corte Elfica. I seguaci della Regina Amlaruil dovevano sapere che i loro sforzi non avrebbero tenuto gli intrusi lontani per sempre. Ma probabilmente non avevano immaginato che i loro antichi nemici, i drow, sarebbero stati i primi a oltrepassare le difese e a reclamare la foresta.

VITA E SOCIETÀ

Le formalità della Corte Elfica hanno ceduto il posto alle battute di caccia dei ranger e ai sentieri nascosti dei druidi. Anche se Cormanthor è ancora splendida, ed è ancora una grande foresta degna dei canti dei bardi e dei leggiadri versi dei poeti, ora trema ad ogni albero che viene abbattuto ai suoi margini e al suono delle battaglie che si combattono nel suo cuore.

La guerra dilaga a Cormanthor, man mano che gli umani, gli elfi, i drow e gli gnoll lottano per strappare nuovi insediamenti alle fronde degli alberi e per fondare fortezze e confini che possano difendere dalle incursioni dei rivali. I vecchi Boschi Elfici si estendono per centinaia e centinaia di chilometri. Potrebbero dimostrarsi vasti a sufficienza da contenere tutti i poteri in lotta e i loro insediamenti. I drow, gli elfi e alcuni colonizzatori umani possono marciare per giorni e perfino decadi nella foresta senza imbattersi in alcun segno della presenza o dell'esistenza altrui. Ma perfino Cormanthor potrebbe non rivelarsi abbastanza estesa da poter essere condivisa da tutte queste razze.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Cormanthor stessa è la caratteristica dominante dell'intera regione. Un tempo la grande foresta si estendeva ininterrottamente fino al Golfo del Drago, e ricopriva le terre che oggi sono diventate la Sem-

Illustrazione di Todd Lockwood

bia e il Cormyr. Anche dopo migliaia di anni di colonizzazione umana, i grandi boschi della Corte Elfica sono le terre boschive più imponenti di questa parte del Faerûn.

Lago Sember: Questo splendido lago nella zona meridionale di Cormanthor è il cuore della comunità elfica di Semberholme. I semplici umani raramente sono i benvenuti sulle rive del lago, che viene considerato il cuore della vita elfica di quaggiù.

LUOGHI IMPORTANTI

Sono stati gli elfi a creare gran parte delle meraviglie della foresta, ma gli umani e alcune divinità impazzite hanno lasciato delle profonde cicatrici.

Alberi Intrecciati (Piccolo paese, 1.168): Dopo la Corte Elfica e Semberholme, Alberi Intrecciati era la terza comunità più grande di Cormanthor. Era popolata per lo più da giovani, guerrieri, avventurieri, mezzelfi e ladri che non si erano uniti alla Ritirata.

Alberi Intrecciati sarebbe ora la comunità più grande della foresta, ma molti dei suoi abitanti sono quasi sempre altrove. La Corte Elfica e Semberholme erano formati principalmente da ampi spazi abitativi per famiglie e zone comunitarie, mentre Alberi Intrecciati è famoso per le sue passerelle interconnesse, per le sue corde collegate, le piattaforme e i piccoli fortini elfici occupati dall'eclettica comunità di elfi, mezzelfi od occasionali amici o amanti umani. D'inverno, quando gli elfi girovaghi tornano a casa e le pattuglie diminuiscono, la popolazione effettiva di Alberi Intrecciati diventa il doppio di quella indicata.

Corte Elfica: La Corte copriva un'ampia regione della foresta. Gli elfi amano gli spazi ricchi di vita, e così lasciano abbastanza spazio tra una casa-albero e l'altra per permettere alle creature della foresta di attraversare in modo naturale le zone abitate senza sentirsi intrappolati all'interno di una città. La Corte esercitava la sua influenza su tutta la parte nordoccidentale di Cormanthor, anche quando si trattava soltanto di creare una serie di radure naturali collegate da raggi di luce solare che penetravano dagli alberi e piccoli *portali* di connessione.

L'abbandonata Corte Elfica di Cormanthor

Anche se gli elfi della luna e del sole della Corte hanno smantellato le strutture più grandi nel corso della Ritirata, le case-albero plasmate dagli elfi della vecchia Corte Elfica costituiscono tuttora le abitazioni più comode e difendibili per i drow di superficie, che vantano decenni di pratica nello smantellare difese elfiche e nel superare i guardiani verdi.

Tra i drow, quelli del Casato Jaelre sono quelli che passano la maggior parte del loro tempo a stabilire un insediamento nella zona della Corte. A differenza di altri saccheggiatori precedenti, i drow evitano i tumuli elfici sotto le case-alberi, in quanto preferiscono non perdere tempo a combattere gli spiriti guardiani degli elfi defunti quando c'è il dominio della foresta da assicurarsi.

Myth Drannor: Myth Drannor è probabilmente il luogo più ricco e pericoloso da esplorare di tutto Faerûn. In realtà è costituito da una dozzina di luoghi adiacenti, composti dalle varie rovine dell'enorme città elfica e umana che un tempo costituiva il più grande centro di magia del mondo.

Myth Drannor ospitava una civiltà incredibilmente potente, e vari oggetti magici o preziosi giacciono ancora ovunque tra le rovine, assieme ai loro guardiani magici e alle creature che invasero la città. Gli avventurieri umani, non umani e mostruosi che entrano tra le rovine spesso lasciano le loro proprietà, i loro cadaveri e a volte anche le loro anime laggiù, pronti per essere raccolti dal culto corrotto, dal mago ambizioso o dal gruppo di avventurieri seguenti che passerà nei paraggi.

Nei secoli passati, una forma di magia elfica superiore conosciuta come *mythal* proteggeva le rovine di Myth Drannor. Quando gli elfi si sono trasferiti ad Evermeet, il *mythal* si è indebolito. Le leggi della magia sono mutevoli all'interno di Myth Drannor, ma molti degli effetti di distorsione spaziale e temporale creati dal *mythal* ora sono svaniti.

Pietra Verticale: Questa enorme colonna naturale di pietra grigia lucida, innalzata per commemorare il Patto delle Valli tra la Corte Elfica e la nuova gente delle Valli, si erge ancora orgogliosa nella foresta. La pietra ripara magicamente ogni danno che subisce, e così le rune elfiche incise tutt'intorno al suo basamento, che definiscono i dettagli del trattato, sono ancora chiaramente leggibili dopo 1.372 anni dalla loro creazione. In origine, gli umani non potevano avvicinarsi alla Pietra Verticale. Quando Rauthauvyr di Sembia si fece strada con la forza attraverso la foresta, minacciando di scatenare una guerra se non gli fosse stato concesso di costruire, gli elfi diressero la strada nel raggio visivo della Pietra Verticale. Stava ad indicare che quegli umani che erano amici degli elfi non dovevano ricorrere alla violenza per ottenere ciò che volevano.

Semberholme: Le querce e gli aceri che attingono dalle acque pure del Lago Sember crescono assai più alti del resto degli alberi della foresta, e creano una sorta di cattedrale vivente dove possono rifugiarsi quegli elfi che vogliono allontanarsi dalla politica e dalla frenesia della Corte Elfica. Le caverne di pietra calcarea che un tempo offrivano rifugio agli elfi ora sono diventate degli ottimi nascondigli per i drow di superficie. Data la vicinanza di Bristar e Collina Lunacrescente e l'importanza storica dell'area come una delle tre comunità elfiche più importanti di Cormanthor, Semberholme potrebbe venire ferocemente contesa nei tempi a venire.

Strada di Moander: Moander, un potere di corruzione e decomposizione, era stato creduto morto fin dai giorni di gloria di Myth Drannor. In realtà, Moander dormiva tra le rovine di Yûlash, a nord delle Valli. Nel 1357 CV, Alias dai Lacci Azzurri risvegliò involontariamente la vecchia divinità, che si levò e tracciò una scia di devastazione verso le rovine di Myth Drannor, intenzionata ad assorbire le energie magiche che ancora pervadono quel luogo pericoloso. Alias e i suoi compagni riuscirono a fermare Moander, ma solo dopo che questi distrusse un'ampia striscia di terreno all'interno della foresta.

Nella zona danneggiata la vegetazione è ricresciuta con grosse difficoltà. La "strada" ora è ricoperta da strani funghi, disgustose melme e vari mostri vegetali. Questo non impedisce agli agenti Zhent di usare la strada come via rapida (e, per loro, sicura) per raggiungere Myth Drannor, ma perfino loro si tengono alla larga dalla grossa collina formata dal cadavere della divinità.

Vallata delle Voci Perdute: La Vallata delle Voci Perdute attraversa la Strada di Rauthauvyr tra la Pietra Verticale ed Essembra. In realtà, la valle esisteva già in precedenza, ed è stata la sfortunata Strada di Rauthauvyr ad attraversare questo antico territorio di sepoltura elfico. Quei viaggiatori che rimangono sulla strada sono più o meno al sicuro. Ma gli umani che si allontanano dalla strada ed entrano nella foresta della Vallata delle Voci Perdute rischiano di incontrare fantasmi elfici e spiriti guardiani che sottraggono loro vari anni di vita o che li uccidono sul posto. L'area è sacra per gli elfi, che a volte la visitano da sôli, ma mai in gruppo. Gli elfi non costruiscono nulla nella zona e non vi abitano. I drow evitano la zona ancora più meticolosamente degli umani.

Illustrazione di Todd Lockwood

STORIA REGIONALE

Venne un tempo in cui la foresta verde e fitta si estendeva senza nessuna interruzione dal Mare delle Stelle Cadute a nord fino alla Terra Tormentata, ad ovest oltre i passi dei Picchi del Tuono e attorno alle Terre di Pietra fino ai Corni Tempestosi. Gli alberi si affacciavano su entrambe le rive del Golfo del Drago, interrotti solo da qualche vetta occasionale, da radure aperte dalla caduta degli alberi più grossi e dalle cicatrici bruciate provocate dalla caduta di un fulmine.

Poi vennero gli elfi, i primi giardinieri della foresta. Scoprirono una bellezza sacra in grado di toccare le profondità della loro anima sulle rive del Lago Sember. Videro le opere delle loro somme divinità nel nord, nei pressi di Elventree. Si insediarono lassù, nel posto che ancora oggi è noto come la Corte Elfica, e curarono i boschi con l'amore del miglior giardiniere reale. Gli elfi scacciarono le "ombre perenni" sotto gli alberi creando radure magiche. Le bestie più grandi e terribili vennero uccise o scacciate nel corso delle cacce eldritch.

Il regno di Cormanthyr nella grande foresta di Cormanthor venne fondato circa quattromila anni prima della creazione delle Valli e dell'inizio del Calendario delle Valli. Per un periodo di tempo gli elfi vissero liberi nella loro grande foresta, ma poi i millenni di dominio elfico ebbero fine quando gli umani giunsero nel Faerûn. Gli elfi osservarono sempre più infuriati gli umani che abbattevano gli alberi ai bordi del bosco che un tempo non aveva confini, riducendolo sempre di più, aprendo strade e piste attraverso il cuore indisturbato della foresta. Molti taglialegna, avventurieri e coloni che penetravano spavaldamente nelle distese verdi delle vecchie foreste elfiche caddero sotto una pioggia di frecce elfiche.

E tuttavia nuove ondate di umani continuavano a venire, numerosi come cimici. Una quercia dopo l'altra cadeva sotto le loro asce, poi toccava alle chiomenere e agli alberi del crepuscolo, e poi portarono le loro spade e i loro maghi per contrastare le frecce degli elfi. I signori degli elfi, che sapevano leggere in questi eventi, videro che il cuore e la forza degli elfi sarebbero stati spazzati via se avessero combattuto con gli umani ad ogni occasione. Simili battaglie li avrebbero lasciati troppo deboli di fronte alle orde degli orchi, alle incursioni dei drow dai reami sottostanti e alle avversità inviate dai poteri divini, come i temibili "inverni da lupo" e i voli dei draghi.

Quindi diedero il benvenuto agli umani come alleati e concessero il permesso di passare e di stabilirsi nella foresta perfino agli gnomi, ai nani e agli halfling. Questi furono i primi anni del Patto delle Valli che creò le Valli stesse. Gli elfi cercarono di stringere la pace con gli umani invece di combatterli, anche se continuarono sempre ad osservarli attentamente. Per proteggere se stessi e una parte del loro reame originario innalzarono grandi aree di magia chiamate *mythal* all'interno dei confini di Cormanthor.

Ogni *mythal* era il risultato di un rituale di alta magia elfica che generava un campo di energia magica in grado di governare varie condizioni all'interno dei suoi confini. Alcuni *mythal* proteggevano la foresta spegnendo ogni tipo di fuoco e di magia esplosiva; altri incrementavano il potere degli incantesimi che attingevano alle energie delle divinità elfiche o delle pergamene elfiche mentre annullavano le magie non elfiche.

Col passare dei secoli, gli elfi di Cormanthor aprirono vari *portali* all'interno della foresta, crearono nascondigli invisibili e interdizioni. Quindi, gli elfi resero gli alberi vivi con la magia. Purtroppo, l'alta magia elfica esige un caro prezzo. La foresta, disseminata di *portali*, fu di nuovo raggiungibile da altri *portali* generati altrove, portando sul reame la minaccia di attacchi da parte di vari nemici e condannando il *mythal* a decadere col passare del tempo. Oggi la città di Myth Drannor, un tempo uno dei massimi splendori del Faerûn, è un cumulo di rovine infestate da immondi vaganti. Il resto di Cormanthor non è pericoloso come Myth Drannor, ma secoli di interdizioni magiche, *portali* ed evocazioni hanno trasformato alcune parti della foresta in zone che solo i più abili, i più esperti della foresta o i più dotati magicamente possono affrontare e oltrepassare uscendone illesi.

I DROW DI CORMANTHOR

Per molti anni gli immondi e l'alta magia corrotta di Myth Drannor sono stati considerati i peggiori pericoli del Bosco Elfico, ma ora è comparso un pericolo ancora peggiore: i drow sono tornati sul mondo di superficie. Man mano che gli ultimi decenni di Ritirata Elfica hanno lasciato vaste zone della Corte Elfica e le sue foreste circostanti praticamente deserte, alcune fazioni drow del Sottosuolo (specialmente quelle che sono fedeli a Vhaeraun piuttosto che a Lolth) hanno meditato sulla possibilità di tornare nel mondo di superficie. Prima sono arrivati alcuni piccoli gruppi di esploratori, poi bande da guerra più grosse e infine interi eserciti di conquista, con tanto di carovane di schiavi e carri carichi di suppellettili: i drow si sono insediati nelle zone più fitte di Cormanthor.

I drow sono stati assenti da Cormanthor per molto tempo, ma si sono fatti subito notare conducendo razzie contro Archendale, Battledale, Deepingdale e Mistledale. Ma le ripetute razzie e gli agguati a tradimento nella foresta potrebbero non essere il peggio che i drow hanno da offrire alle gente delle Valli. Il Grande Druido di Cormanthor è scomparso nei pressi di Myth Drannor poco dopo l'invasione dei drow. La storia riferita dagli animali della foresta ai druidi narra che il Grande Druido è perito nel corso di una grande battaglia contro un demone evocato dai drow appena arrivati a Myth Drannor. La sola consolazione per la gente delle Valli è che pare che il Grande Druido abbia ucciso a sua volta il suo aggressore demoniaco.

Ancora più allarmante della possibilità di una guerra sotto gli alberi di Cormanthor è l'interesse dei drow per gli antichi *mythal* del reame abbandonato. I drow cercano di distorcere gli antichi *mythal* del Cormanthor riplasmandoli in nuove forme che si rivelino utili per loro. Ma le forme di alta magia elfica che possono risultare vantaggiose per simili esseri probabilmente hanno l'effetto di demoralizzare e indebolire sia gli umani che gli elfi. I drow non sono mai riusciti a creare da soli dei *mythal* potenti, ma col tempo e l'opportunità di studiarli, potrebbero padroneggiare la magia della Corte Elfica e far scendere l'oscurità sulla grande foresta. Quegli elfi che hanno fatto ritorno da Evermeet lo sanno bene, e si adoperano per occultare le antiche magie agli occhi dei drow o per difendere quei luoghi troppo grandi da nascondere facendo uso dei guardiani più potenti che riescono a trovare.

Anche se la cosa non è risaputa da molti, i drow che si sono trasferiti a Cormanthor sono divisi in più fazioni. Alcuni gruppi di drow sono in competizione e altri arrivano perfino a collaborare pur di fare di Cormanthor la loro nuova fortezza. Le fazioni principali vengono descritte di seguito, assieme ad alcune brevi note sulle altre forze drow presenti a Cormanthor.

Bacia-Ragni (1.168 drow): Questo termine si riferisce a tutti i drow adoratori di Lolth che si sono allontanati dagli altri gruppi o che sono giunti a Cormanthor seguendo altre vie dal Sottosuolo. Non hanno alcuna intenzione di insediarsi permanentemente in superficie. Intendono piuttosto riconquistare le loro città natali usando lo strumento principale di cambiamento sociale dei drow: la guerra civile. Gli adoratori di Lolth (Ssinssriggorbb) preferiscono radunarsi attorno agli ingressi per il Sottosuolo, anche se ciò li rende vulnerabili ai predatori provenienti dalle città del Sottosuolo.

Casato Jaelre (7.945 drow): Decenni fa, un casato di adoratori di Vhaeraun fu sconfitto nel corso di una guerra civile a Menzoberranzan. Prendendo il nome di Casato Jaelre, i drow sconfitti vagarono nelle profondità del Sottosuolo, troppo deboli per poter riconquistare la loro città natale. Più o meno nello stesso periodo in cui gli Auzkovyn attraversarono il *portale* sotto l'Abbazia della Spada, i drow del Casato Jaelre scoprirono altri *portali* nella città gnomesca in rovina di Blingdenstone che conducevano verso zone di Cormanthor un tempo inaccessibili a causa del potente *mythal* di Myth Drannor.

A differenza del clan Auzkovyn, i drow del Casato Jaelre cercano di insediarsi nelle abitazioni degli elfi originari, specialmente nei dintorni della Corte Elfica. Sono motivati in parte dalla speranza di potersi impadronire dei *mythal* e delle interdizioni originali degli elfi, per poi usare la magia elfica per tenere lontani sia gli elfi che gli altri nemici drow.

Un ingegnoso stregone-ladro drow chiamato Jezz lo Zoppo guida le forze del Casato Jaelre che hanno il compito di creare dei diversivi nelle Valli. Queste incursioni hanno il compito di distogliere l'attenzione dalle attività dei drow nei pressi della vecchia Corte Elfica. Al momento, Jezz sta seminando la devastazione a Mistledale con molto successo.

Clan Auzkovyn (3.505 drow): Per secoli i drow Auzkovyn (così chiamati in onore del defunto fondatore del clan) hanno vagato per le zone superiori del Sottosuolo, e di tanto in tanto si sono insediati

Illustrazione di Matt Wilson

anche nel mondo di superficie. Circa duecento anni fa, gli Auzkovyn si appropriarono di un piccolo rifugio nel cuore della Grande Foresta, intenzionati a creare un reame di superficie nonostante quella zona brulicasse di nemici.

Mentre gli Auzkovyn consumavano le loro forze in una lunga serie di scontri, gli elfi dei boschi della Grande Foresta (che non hanno mai aderito alla Ritirata) si fecero più forti e vigorosi, intenzionati a rifondare l'antico regno elfico di Eaerlann. I drow di superficie della Grande Foresta riconobbero la maggiore potenza degli elfi dei boschi e si resero conto che li attendeva solo una lunga guerriglia.

Dopo lunghi sforzi condotti in segreto, i drow della Grande Foresta crearono un *portale* che conduceva a Cormanthor, e più precisamente nel Sottosuolo nei pressi dell'Abbazia della Spada. Anche se gli adoratori di Tempus deviarono l'assalto degli Auzkovyn distruggendo il primo *portale*, il resto dei drow della Grande Foresta ne forgiò rapidamente un secondo per raggiungere la sua avanguardia nelle foreste a nord di Battledale.

A differenza del Casato Jaelre, il clan Auzkovyn non intende stabilirsi nei vecchi centri elfici come la Corte Elfica. Gli Auzkovyn si sentono più a loro agio come nomadi dei boschi. In vari periodi si spostano in gruppi grandi o piccoli per tutta Cormanthor, allestendo accampamenti temporanei a terra, tra gli alberi e a volte nelle caverne d'accesso al Sottosuolo.

La maggior parte dei drow Auzkovyn offre sacrifici a Vhaeraun, anche se non tutti lo considerano la loro divinità patrona. A differenza degli altri drow di superficie che hanno invaso Cormanthor, gli Auzkovyn sono pronti ad accettare elfi, mezzelfi e perfino umani adoratori di Vhaeraun nel loro clan, il che potrebbe rivelarsi un atteggiamento vincente nei tempi lunghi.

In quanto adoratori di Vhaeraun che non sono intenzionati ad occupare alcun territorio specifico, i drow Auzkovyn hanno una buona intesa col Casato Jaelre. Naturalmente, per delle fazioni di drow malvagi "avere una buona intesa" significa non tagliarsi la gola l'un l'altro dopo essersi colpiti con frecce soporifere.

Predoni del Sottosuolo: I *portali* di Blingdenstone che hanno permesso al Casato Jaelre di entrare a Cormanthor hanno anche permesso ad alcuni ambiziosi comandanti di Menzoberranzan di seguirli. I razziatori di Menzoberranzan conducono incursioni sia contro i loro vecchi compagni che contro la gente delle Valli. (Quest'ultima opzione offre in più il vantaggio di far ricadere la colpa sui drow che si stanno insediando a Cormanthor).

Illustrazione di Matt Wilson

Jezz lo Zoppo

TRAME ED EVENTI

Predoni drow, banditi umani e creature ostili di ogni tipo nella foresta fanno di Cormanthor un posto pericoloso da visitare. Nel cuore della foresta, il *mythal* che sta svanendo attorno a Myth Drannor protegge ricchezze e poteri indicibili, ma racchiude anche entità malvagie innominabili.

Armeria elfica: I personaggi trovano una mappa che conduce a un nascondiglio di tesori elfici che sembra situato nei pressi della vecchia Corte Elfica. Se le annotazioni della mappa sono affidabili, la caverna nascosta contiene diverse armature complete magiche in grado di adattarsi a chiunque le indossi e di conferire potenti incantesimi da battaglia e poteri magici. A complicare le cose sta però il fatto che la mappa è stata stilata in modo da frustrare perfino gli elfi, con tracce correlate ad alberi di tipo particolare e alle ombre che proiettano nelle particolari ore del giorno come punti di riferimento.

Quando i PG capiscono come funziona la mappa, scoprono che la zona da raggiungere è frequentata dai drow del Casato Jaelre. Se i PG riescono a superare tutti gli ostacoli e a ottenere le armature, possono utilizzare *lettura del magico* per leggere le sottili rune elfiche disegnate sul metallo. Il problema finale deriva dal fatto che ogni armatura è abbinata a una strana *costrizione* magica che completa il suo potere imponendo a chi la indossa obblighi e imprese da compiere. Alcune armature possono perfino condurre chi le indossa in viaggi imprevisti verso strane rovine in altre zone del Faerûn.

JEZZ LO ZOPPO

Drow Ldr6/Str6: GS 14; umanoide Medio (elfo); DV 6d4 più 6d4; pf 36; Iniz +9; Vel 9 m; CA 24 (17 a contatto, 24 colto alla sprovvista); Att +14/+9 in mischia (1d4+2/15-20, *kukri affilato+2*) o +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Attacco furtivo +3d6; QS Tratti drow, eludere, benefici del famiglio, localizzare trappole, schivare prodigioso (non subisce attacchi ai fianchi, bonus Des alla CA); RI 23; AL NM; TS Temp +4, Rifl +12, Vol +9; For 10, Des 20, Cos 11, Int 16, Sag 14, Car 19. Altezza 1,58 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Ascoltare +15, Camuffare +8, Cavalcare +7, Cercare +10, Concentrazione +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (luoghi di Cormanthor) +8, Diplomazia +12, Equilibrio +11, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +17, Nuotare +1, Osservare +15, Percepire Inganni +8, Raggirare +9, Sapienza Magica +13, Scalare +5, Utilizzare Corde +10, Utilizzare Oggetti Magici +6; Adattamento alla Luce Diurna, Arma Preferita (kukri), Competenza nelle Armi Esotiche (kukri), Furtivo, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Qualità speciali: Benefici del famiglio: conferisce a Jezz Sensi Acuti quando è entro portata, condividere incantesimi, legame empatico (1,6 km), il famiglio può trasmettere incantesimi di contatto, scrutare sul famiglio, parlare con il famiglio.

Incantesimi conosciuti (6/7/6/4; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; probabilità di fallimento degli incantesimi del 10%): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo, riparare, suono fantasma*; 1°-*caduta morbida, cambiare sembianze, foschia occultante, scudo*; 2°-*grazia felina, invisibilità*; 3°-*volare*.

Proprietà: Kukri affilato+2, armatura di pelle del movimento silenzioso+5, anello di protezione+2, guanto della conservazione, unguento di Keoghtom, cucchiaio di Murlynd, corda per scalare, balsamo della pietra (2 dosi).

Keheneshnef: Famiglio vipera; GS 1/2; bestia magica Minuscola; DV 1/4 d8 (12 DV); pf 18; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 20 (15 a contatto, 17 colto alla sprovvista); Att +12 in mischia (veleno, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Veleno (danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei a Cos, CD 11, tempo d'insorgenza 1 minuto); QS Eludere migliorato, olfatto acuto; AL NM; TS Temp +4, Rifl +10, Vol +8; For 6, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Equilibrio +11, Nascondersi +18, Osservare +15, Scalare +12; Arma Preferita (morso).

Jezz lo Zoppo è uno dei capi del Casato Jaelre e comanda i drow che effettuano le incursioni nelle Valli per attirare l'attenzione lontano da quelli che ora abitano nei vecchi luoghi elfici di Cormanthor. Jezz era un esploratore della sua tribù quando ancora la tribù viveva nel Sottosuolo. Si ruppe una gamba durante un combattimento contro un umber hulk quando il soffitto di una caverna gli franò addosso. I suoi compagni lo credevano morto, ma lui riuscì a trascinarsi fino al loro accampamento una decade dopo. Uno dei chierici riuscì a far rientrare l'osso guarito e a rimetterlo in posizione normale, ma la vecchia ferita gli fa ancora male di tanto in tanto, e indossa uno stivale e un gambale speciale per poter camminare più agilmente.

Giovane e sicuro di sé, sa fino a che punto può provocare la gente delle Valli prima che si infuri a tal punto da calare sulla foresta numerosissima. Preferisce mantenere la sua banda con pochi membri e i suoi seguaci pronti a spostarsi in un batter d'occhio. Considerato il

suo carisma e il rispetto che i suoi seguaci gli dimostrano, se il Casato Jaelre riesce a ricavarsi una collocazione permanente all'interno della foresta, Jezz potrebbe essere scelto come portavoce per il mondo esterno.

Daggerdale

Capitale: Dagger Falls
Popolazione: 28.041 (88% umani, 5% nani, 3% mezzorchi, 2% gnomi, 1% halfling)
Governo: Signoria
Religioni: Lathander (Mielikki, Silvanus, Tempus)
Importazioni: Armature, armi, carta, gioielli, libri, manufatti in metallo, tessuti, vetro
Esportazioni: Carne, minerali, pellicce
Allineamento: LB, NB, N

La gente di Daggerdale (Valle del Pugnale) è nota per essere brusca, cupa e impietosa, in gran parte a causa del fatto che Zhentil Keep ha tentato di impadronirsi di questa terra per decenni, cercando di governarla come stato vassallo o di schiacciarla com'è accaduto con Teshendale. Gli agenti Zhent hanno governato la città per quasi trent'anni, costringendo Randal Morn (il legittimo signore della valle) a una vita da fuorilegge nella sua stessa terra.

Tre anni fa, Randal Morn (Grr6/Ldr4 umano NB) sbaragliò gli invasori Zhent nella sua terra natale e reclamò il trono dei suoi antenati. Randal Morn riesce a malapena a tenere assieme la sua comunità dilaniata dalla guerra di fronte alle aggressioni degli Zhent, e non è in grado di aiutare le altre valli a risolvere i loro problemi.

Tra tutte le valli, Daggerdale è quella che più probabilmente può offrire contratti e sostegno ai gruppi di avventurieri disposti a combattere gli Zhent, a liberare le miniere infestate dai mostri, a salvare ostaggi catturati dai banditi, ad uccidere i banditi stessi o a viaggiare verso le montagne per dare la caccia ai vampiri predatori. Se Daggerdale deve sopravvivere, i seguaci di Randal Morn e i suoi agenti a pagamento devono portare l'ordine nelle terre selvagge della valle e scacciare i mostri locali.

Vita e società

Gli anni passati sotto l'occupazione degli Zhentarim hanno costretto la gente di Daggerdale a mettere da parte i loro aratri e a diventare cacciatori o pastori. Selvaggina e capre potevano essere nascosti dagli agenti delle tasse Zhent; i campi coltivati a frumento e gli orti di cavolfiori invece no.

Molte delle comunità di Daggerdale tengono le porte cittadine chiuse e le aprono solo agli amici fidati o alla gente per cui garantisce qualcun altro. Alcuni si comportano come se fossero ancora in guerra con gli Zhent. È possibile che i modi bruschi dell'attuale società di Daggerdale si calmino col tempo, ma c'è il rischio che la gente di Daggerdale diventi spietata quanto gli stessi Zhent, per poter sopravvivere.

Caratteristiche geografiche principali

La maggior parte del territorio è composta da distese di colline boscose interrotte da labirintiche vallate rocciose. È una terra ottima per far pascolare il bestiame, mentre le fattorie più grosse devono limitarsi alla regione nei pressi di Dagger Falls.

Colline del Pugnale: Esistono alcune zone del fitto sottobosco di felci delle Colline del Pugnale che non sono dominate dai banditi. Purtroppo, tali zone sono dominate dai mostri: lupi, leucrotta, orsigufi, licantropi e perfino alcuni beholder vanno a caccia nelle zone più selvagge. Negli anni di occupazione Zhent, le terre coltivate delle fattorie sono state reclamate dalla natura: non dalle foreste al sud, ma dai fitti arbusti e dai roveti delle colline settentrionali. Queste piante sono tanto resistenti al fuoco quanto alle intrusioni umane.

Cascate del Pugnale: Le cascate sopra Daggerford, che danno alla città di Dagger Falls il suo nome, non sono navigabili in alcun modo. A differenza delle Cascate della Piuma lungo l'Ashaba, il balzo delle Cascate del Pugnale è troppo alto perché i salmoni che risalgono la corrente dal Mare delle Stelle Cadute possano superarlo.

Foresta di Confine: La Foresta di Confine costituisce la frontiera che collega quattro diverse regioni del Faerûn: Daggerdale e le Valli a sud, il Mare della Luna e la Cittadella del Corvo degli Zhent a est, l'Anauroch a ovest e la Terra Tormentata a nord. Gli abitanti nativi della foresta sono folletti come satiri, pixie, spiritelli e driadi. In parte a causa della loro costante lotta con i taglialegna Zhent che lavorano fuori Snowmantle, i folletti della Foresta di Confine tendono ad essere più crudeli e violenti rispetto ai folletti capricciosi ma giocherelloni del sud.

Montagne della Bocca del Deserto: Queste aspre montagne segnano il confine occidentale delle Valli e incombono sulle colline di Daggerdale. Ora che la città di Shade si trova nella Depressione della Sete, le Montagne della Bocca del Deserto proteggono le Valli da ben più dei venti aspri dell'Anauroch.

Il grande regno nanico di Tethyamar un tempo occupava le Montagne della Bocca del Deserto. Molte centinaia di anni fa, cadde per mano di orchi, ogre, maghi malvagi e immondi, alcuni dei quali ancora oggi si nascondono tra i picchi montani. L'ultimo re del Tethyamar, Ghellin, morì di vecchiaia nel 1369 CV nel Cormyr, sognando ancora di riconquistare il suo reame perduto.

Luoghi importanti

La città di Dagger Falls è la pietra angolare di Daggerdale. Molti dei luoghi principali della regione sono all'interno o vicino alla città.

Dagger Falls (Grande paese, 2.804): Le mura di pietra di Dagger Falls non saranno belle, ma per gli abitanti di Battledale sono il posto più sicuro che offre la loro terra tormentata. La città cinta da mura sorge a nordovest di Daggerford, dove il Sentiero di Tethyamar attraversa il Fiume Tesh sotto le cascate. Le costruzioni in pietra e i tetti inclinati degli edifici cittadini permettono agli abitanti di sopravvivere anche alle grandi nevicate invernali.

Dagger Falls è nata come magazzino per i metalli nanici che venivano spediti dalle montagne verso le terre del sud. Dopo tutti questi anni, è ancora una città di frontiera, un posto dove tutti girano armati e sono pronti ad estrarre le armi per difendere la quiete pubblica (oltre che per regolare le dispute private).

Luce di Lathander: Il tempio di Lathander a Dagger Falls ancora puzza di fumo a causa degli incendi che lo hanno devastato durante l'occupazione degli Zhent. La gente di Daggerdale ha ricostruito il tempio come segno della sua volontà di guarire le ferite lasciate dall'occupazione. I chierici di Lathander sono amati, anche perché molti giovani sacerdoti di tutte le Valli giungono a Daggerdale per diffondere la luce del Signore del Mattino là dove ce n'è più bisogno.

Nido dell'Aquila: Questo piccolo monte roccioso che sorge sopra Dagger Falls ospita alcuni altari sacri al clan nanico dei Brightblade, che a volte ritorna sul posto per effettuare dei sacrifici. Qualsiasi favore che si possa fare ai nani rende felice Randal Morn, in quanto i rapporti della sua famiglia con loro, in passato, erano sfociati in una faida di sangue. Ora Morn non può più permettersi questo tipo di conflitti, se vuole tenere la città libera dalle grinfie degli Zhentarim.

Torre del Conestabile: Ricostruita più volte nel corso dei secoli, questa fortezza nei pressi di Dagger Falls è talmente imponente che Randal Morn intende farne la sede del suo nuovo governo. Al momento ciò gli è impedito da un cataclisma magico attivo all'interno della struttura: una tempesta ciclica di incantesimi *fulmine, palla di fuoco, disintegrazione* e *sciame di meteore* che si alterna a potenti magie che riparano ogni volta tutti i danni inflitti alla fortezza. Quei pazzi che entrano nella torre subiscono tutti i danni inflitti dagli incantesimi, ma non vengono aiutati dagli incantesimi di riparazione. Randal Morn ha promesso di pagare 5.000 mo e di offrire un titolo nobiliare e delle terre a chi renderà la fortezza praticabile.

Storia regionale

Daggerdale era nata come la gioiosa comunità di Merrydale (Valle Felice). La pace e la prosperità della comunità terminarono nel sangue a causa di un'invasione di vampiri. La gente fu costretta a trafiggere i propri bambini non morti, e nella valle ci fu ben poco di cui essere felici da quel momento in poi, e nel corso di pochi anni il nome non venne più usato. Daggerdale, una traduzione in lingua nanica del nome originale della valle, gradualmente si sostituì al nome di Merrydale.

Daggerdale prosperò per molto tempo grazie a un fitto scambio commerciale con il reame nanico di Tethyamar. Quando il regno

cadde, per Daggerdale iniziarono i tempi bui. Il suo fiorente commercio ebbe fine, e Daggerdale divenne una provincia rurale, poco toccata dagli eventi che riguardavano le altre Valli.

Tutto questo cambiò nel 1336 CV. Due decenni dopo la caduta di Teshendale sotto gli Zhent, Daggerdale subì lo stesso destino. Randal Morn, il signore ereditario di Daggerdale, venne costretto a fuggire in esilio sulle colline. Per anni condusse una triste lotta contro le forze d'occupazione degli Zhent, che si erano insediate nella città più grande della valle, Dagger Falls.

Nel 1353 CV, Randal Morn e i suoi amici riuscirono a uccidere Malyk, il governatore fantoccio che gli Zhent avevano nominato per dare alla valle una parvenza d'autonomia. Ma questo aumentò solo la determinazione di Zhentil Keep a stringere ancora di più il pugno attorno alla valle. Gli Zhent nominarono una serie di conestabili e ingaggiarono persone del luogo poco raccomandabili perché agissero come agenti di sorveglianza di sostegno alla guarnigione Zhent. La lotta contro i fuorilegge di Randal Morn sulle colline sembrava volgere in favore degli Zhent, quindi i conestabili sfruttarono al massimo l'opportunità di tiranneggiare sui loro stessi compatrioti delle Valli.

La guerra personale di Morn sfociò in una battaglia a tutto campo nel 1369 CV, anno in cui riuscì a riconquistare la città di Dagger Falls e a uccidere o a mettere in fuga tutti gli Zhent. La lunga battaglia lasciò molte cicatrici, in quanto quella di Daggerdale fu una guerra civile, che spesso vide la gente delle Valli lottare contro la stessa gente delle Valli.

Trame ed eventi

I vari problemi e le numerose lotte interne di Zhentil Keep degli ultimi cinque anni hanno dato a Randal Morn un minimo di respiro nel processo di liberazione della sua terra. Ma anche questa parentesi sembra essere terminata. Gli Zhent controllano praticamente tutto il Mare della Luna. Alcuni agenti della Rete Nera tornano a guardare a sud, e Daggerdale potrebbe non avere la forza di respingere gli Zhent una seconda volta.

Imprese oscure, reliquia luminosa: Quando gli Zhentarim hanno incendiato il tempio di Lathander, hanno anche saccheggiato i suoi altari. Una delle reliquie sacre del tempio, una torcia magica che emana una luce in grado di dissolvere gli incantesimi di *oscurità* sembra non essere stata mai riportata a Zhentil Keep. Gli incantesimi di divinazione lanciati dai sacerdoti hanno stabilito che la torcia è situata da qualche parte all'interno del Nido dell'Aquila probabilmente nella zona sacra ai nani Brightblade.

Si tratta di una missione delicata, perché i nani Brightblade conservano a loro volta alcune reliquie sacre nel Nido dell'Aquila che non devono essere toccate. Solo quegli avventurieri che Randal Morn o il tempio di Lathander considerano fidati verranno presi in considerazione per l'impresa.

Deepingdale

Capitale: Highmoon
Popolazione: 50.239 (umani 70%, mezzelfi 20%, elfi 9%)
Governo: Repubblica guidata da un lord eletto
Religioni: Corellon Larethian, Oghma
Importazioni: Cotone, lana, manufatti preziosi, seta, tessuti
Esportazioni: Carne, legname, pellicce
Allineamento: LB, NB, CB

Deepingdale (Valle Profonda), situata lungo la controversa strada che va dal Cormyr alla Sembia, avrebbe potuto scegliere la via delle armi, il sentiero militare scelto da Archendale e Scardale. Ma anche se la sua gente si tiene pronta al combattimento e i suoi governanti sanno cosa significhi la guerra, Deepingdale ha evitato l'ossessione di Scardale per la conquista e la preoccupazione di Archendale per il potere. Deepingdale è invece rimasta fedele al patto che fondò le Valli, secondo il quale gli umani erano ospiti degli elfi e avevano il compito di custodire assieme a loro i potenti alberi della foresta.

La gente delle altre Valli e perfino alcuni elfi chiamano Deepingdale con il nome di Valle degli Alberi. A differenza dei contadini delle altre Valli, che prosperano man mano che sgombrano la terra dalla vegetazione, la gente di Deepingdale è esperta nelle arti forestali, e riesce a conservare le distese verdi originarie della regione. I boschi delle zone occupate dagli umani di Deepingdale sono ben tenuti quanto le fattorie di Featherdale. Un attento raccolto e una meticolosa gestione delle siepi, del legname, della selvaggina e dei ricchi corsi d'acqua della regione hanno trasformato la valle in un grande giardino boschivo.

Vita e società

Tra tutta la gente delle Valli, gli abitanti di Deepingdale sono probabilmente i più tolleranti e i più pacifici. Tendono a giudicare il prossimo dalle sue azioni e non dalle sue parole o dal suo aspetto, quindi gli avventurieri che si presentano bene di solito diventano subito popolari a Deepingdale. D'altra parte, gli avventurieri che giocano con la verità o che insistono per abbattere gli alberi o andare a caccia dove non dovrebbero scoprono che la gente di Deepingdale può permettersi di essere tollerante perché sa come trattare con la gente che viene considerata una minaccia. Un gran numero di abitanti di Deepingdale si offre volontario per la milizia locale.

La maggior parte degli avventurieri di Deepingdale sceglie la via del ranger, e anche molti membri umani della milizia hanno imparato a muoversi silenziosamente nei boschi della loro terra. I membri non umani della milizia comprendono alcuni arcieri elfici da Collina Lunacrescente e alcuni ranger-stregoni da Bristar.

Caratteristiche geografiche principali

Deepingdale è adiacente a Cormanthor ed è vicina alla grande foresta più di ogni altra valle. Gli abitanti di Deepingdale vivono all'ombra degli alberi e tra la vegetazione più aperta ai margini della grande foresta.

Il Corno di Sangue: Questa imponente montagna, che si erge sopra le rovine della scomparsa Sessrendale come una grossa zanna rossa, al momento è abitata da un drago rosso adulto giovane chiamato Thraxata. Deepingdale ha la sfortuna di essere la valle più vicina alla sua tana. Thraxata spesso caccia a sud e ad ovest, verso il Cormyr, ma ha anche assalito e saccheggiato varie carovane sulla Via dell'Est. Questo drago femmina diventa sempre più aggressivo man mano che la sua forza e il suo potere crescono col passare degli anni.

Glaemril e il Fiume del Vino: Deepingdale è composta dalla terra delimitata da questi due corsi d'acqua. Le acque di entrambi i fiumi sono impetuose e ricche di salmoni, di cui si nutrono le creature della foresta e anche gli abitanti di Highmoon. Se uno straniero pesca più di un salmone per nutrirsi, viene considerato un bandito.

Lago Eredruie: Questo incantevole specchio d'acqua è anche la sorgente del Glaemril. Gli abitanti di Deepingdale, e specialmente gli elfi della luna di Bristar che proteggono le acque dagli intrusi, lo chiamano polla invece di lago, perché i suoi poteri soprannaturali sono di gran lunga superiori alle sue dimensioni. È sacro alla divinità elfica Labelas Enoreth. Le fiale che contengono l'acqua del lago funzionano come incantesimi *cura ferite leggere* (in forma di pozioni), ma solo per gli elfi e i mezzelfi. Il potere dell'acqua dura per circa un giorno dopo che è stata presa dal lago, sebbene nessun individuo possa beneficiare di più di tre dosi nell'arco di una decade: ulteriori sorsi non hanno alcun effetto.

Luoghi importanti

Esistono molti insediamenti umani disseminati lungo la trafficata strada nota come la Via dell'Est, dalle Colline di Glaun fin quasi ai confini della vecchia Sessrendale. Il cuore di questa comunità, tuttavia, risiede nella foresta e nei boschi che costeggiano la strada.

Bristar (Villaggio, 701): Situato subito a sud del Lago Eredruie, il villaggio degli elfi della luna di Bristar è sopravvissuto agli anni della Ritirata rafforzando i suoi legami a Deepingdale invece di unirsi alla vicina comunità di Semberholme in obbedienza alla Corte Elfica. Ora che la Ritirata è finita, Bristar è una delle più grosse comunità elfiche rimaste a Cormanthor. Bristar fornisce una compagnia di arcieri alla milizia di Deepingdale e continua a pattugliare i boschi incessantemente in cerca di esploratori e razziatori drow.

Fogli di Conoscenza: Questo tempio di Oghma a Highmoon, più alto perfino della Torre della Luna Crescente di Lord Ulath, ospita una delle più grandi biblioteche del Faerûn. La biblioteca del

tempio evita tutti i libri collegati alla magia e preferisce concentrarsi sugli argomenti estranei all'Arte. Di conseguenza, il catalogo del tempio è cresciuto senza attirare attenzioni indesiderate da parte di maghi troppo curiosi.

Gli stranieri possono esaminare i volumi al costo di 15 mo per volume, un prezzo che potrebbe sembrare esoso ma che è migliore di quello che sembra, in quanto la biblioteca ha un catalogo molto ben organizzato, compilato grazie alla previdenza del suo gran sacerdote, Danali l'Archivista (Chr9 di Oghma umano LB). Ne risulta che un ricercatore può identificare il libro o i libri che cerca senza dover pagare per consultare un volume che potrebbe non contenere le informazioni desiderate. I chierici e gli iniziati di Oghma pagano solo 1 mo per volume, un prezzo che si applica solo a loro, e non ai loro amici curiosi.

Guardianera: A nord del Glaemril, in una zona della foresta talmente fitta che solo gli elfi possono raggiungerla, si apre un lungo e profondo crepaccio nel terreno della foresta, circondato da alberi anneriti e contorti. Da quello che i maghi delle Valli e della Corte Elfica sono riusciti a capire, un tempo il crepaccio era la prigione di un enorme potere malvagio di decadenza e di corruzione. Non è ben chiaro se si trattasse di Moander, ora defunto, in una delle sue forme più antiche o di qualche altra creatura malvagia. Non è nemmeno chiaro se il mostro sia ancora contenuto all'interno della sua prigione, in quanto nessuno ha osato calarsi nell'oscurità innaturale tra le ripide pareti del crepaccio.

Ciò che è certo è che il crepaccio è un fulcro di potere per gli spiriti maligni e le divinità oscure. La follia colpisce le creature della foresta e le bestie magiche che sconfinano nella zona, che a volte vengono pervase da una furia assassina. I sacerdoti di Cyric, il Principe delle Menzogne, vengono rafforzati dalle energie che pulsano attorno al crepaccio. Si recano in visita alla Guardianera per una sorta di sacrilego pellegrinaggio che li rinvigorisce, anche se non vi si trattengono mai a lungo. Perfino gli elfi Vhaerauniani si tengono alla larga da questo luogo.

Highmoon (Grande paese, 3.505): Dopo Silverymoon, molto più a nord, Highmoon è la città di Faerûn dove gli umani, gli elfi e i mezzelfi vivono meglio integrati fra loro. La città ha solo trecento anni, e sta crescendo in fretta. Prima dell'arrivo dei drow Vhaerauniani, il progetto di costruire delle mura attorno alla città venne bocciato in quanto c'era ben poco sostegno per una preparazione militare contro ipotetici nemici. Ora che il clan drow Auzkovyn della Grande Foresta infesta i margini meridionali di Cormanthor, l'espansione e la fortificazione delle mura di Highmoon procede spedita.

Collina Lunacrescente (Villaggio, 818): Proprio come la gente di Bristar, gli elfi di questo villaggio che sorge solo pochi chilometri a nordest del Lago Eredruie prestano servizio nelle Spade di Deepingdale, la milizia non ufficiale e assai poco utilizzata delle Valli. Gli elfi di Collina Lunacrescente sono meno aperti degli elfi di Bristar. Gli avventurieri non sono i benvenuti a Collina Lunacrescente, e farebbero bene ad affinare la loro abilità nello schivare le frecce.

Torre della Luna Crescente: La nera roccaforte di Lord Theremen Ulath si erge su una collina all'interno delle mura di Highmoon. Essendo una fortezza che non ha mai dovuto respingere un attacco vero e proprio, è famosa per il buon umore del suo signore, le meraviglie della sua architettura interna e gli splendori delle sue feste più che per la sua potenza marziale.

A Ulath va bene così. Affascinati dalle storie che si raccontano sulle meraviglie della torre (piante pensili in un atrio a cielo aperto, ma protette in qualche modo dalle piogge più forti, e una sorprendente mappa delle Valli scolpita su un enorme tavolo di legno nella Sala delle Stelle Cadute), gli aggressori potrebbero sottovalutare le difese della fortezza. Venne costruita nel 1022 CV dall'eroe mezzelfo Aglauntaras e nasconde difese e armi insolite, quasi tutte non magiche.

Torre di Rhauntides: Fino al 1371 CV, questa piccola torre esagonale in cima alla Collina degli Incantesimi di Highmoon era la dimora del saggio di Deepingdale, il rinomato mago Rhauntides. Morì di vecchiaia, lasciando le sue proprietà a Theremen Ulath (Grr7 mezzelfo della luna NB), il signore di Highmoon. Ulath ha trasferito tutto nelle cripte della Torre delle Luna Crescente. Shaunil Tharm, l'apprendista di Rhauntides, ha preso per sé la *cintura delle stelle* magica del mago ed è partita per una missione segreta, e da allora non è più tornata.

Con grande sorpresa di tutti, la torre vera e propria è stata lasciata da Rhauntides ad un'energica monaca di Waterdeep, con cui il mago aveva stretto amicizia quando quest'ultima era passata a Deepingdale come avventuriera. La monaca, Teesha Than (Mnc11/Esp1 umana LB) ha usato la torre di Rhauntides per aprire un piccolo monastero. È il primo monastero del Vecchio Ordine che compare nelle Valli. La gente del luogo all'inizio era sospettosa, ma ora si è resa conto che i monaci che si addestrano sotto la guida di Teesha sono dei bravi vicini.

Storia regionale

Deepingdale venne fondata dalla stregona mezzelfa Imryll Eluarshee. Imryll, nota come la Principessa di Deeping, aveva fondato una società in cui gli umani, gli elfi e i mezzelfi si riunivano per condividere un ideale comune basato sullo stile di vita degli elfi e sui segreti che insegnavano a vivere nella grande foresta senza distruggerla alla maniera degli umani.

I rapporti di Deepingdale con gli elfi e la Corte Elfica sono sempre stati cordiali e sono migliorati col passare dei secoli. Avere degli antenati mezzelfi è motivo di orgoglio per la gente di Deepingdale. Anche al culmine della Ritirata Elfica, Ulath e gli altri mezzelfi e umani di Deepingdale hanno mantenuto ottimi rapporti con le comunità di Bristar e Collina Lunacrescente.

A differenza di altri governanti delle Valli, che hanno opinioni contrastanti sulla fine della Ritirata, Lord Ulath accoglie a braccia aperte quegli elfi che desiderano stabilirsi a Deepingdale o che intendono combattere i drow Vhaerauniani per riprendere le loro antiche abitazioni a Cormanthor. Ulath accoglie perfino i drow adoratori di Eilistraee, consapevole del fatto che potrebbero avere accesso alle magie per scacciare i seguaci di Vhaeraun e di Lolth.

La possibilità di usare potenti magie è il cruccio principale di Ulath, da quando è morto il suo fidato consigliere, il mago Rhauntides. I maghi che dimostrano saggezza e bravura possono trovare lavoro presso Ulath, finché è impegnato a cercare il successore di Rhauntides.

Trame ed eventi

Come le altre valli più pacifiche, Deepingdale ora è minacciata da un nemico pericoloso e determinato. L'angolo sudovest della foresta ospitava il più grosso insediamento di elfi nel corso della Ritirata, ma gli Auzkovyn considerano Deepingdale e i suoi alleati elfici la maggior minaccia al loro dominio sulla foresta.

Il Re delle Tempeste: Da qualche parte sulle montagne a sud del Passo del Tuono si erge la nera fortezza del Re delle Tempeste, un gigante delle nuvole stregone caotico malvagio che ha ottenuto la fedeltà di varie bande di ogre e di numerose tribù di goblin. Il Re delle Tempeste ha preteso tributi dalla gente di Highmoon, minacciando di devastare tutta la terra tra l'Arkhen e la Via dell'Est se non verrà esaudito. A causa dei sacrifici per costruire in fretta le mura di Highmoon, Lord Ulath non ha né la possibilità né l'intenzione di pagare il tributo. Inoltre, non può permettersi di inviare guerrieri ad arginare un attacco proveniente dalle montagne.

Un gruppo o due di avventurieri esperti potrebbe bastare ad arrestare la squadra d'incursione che il Re delle Tempeste vuole inviare a Deepingdale. Una banda particolarmente determinata e potente potrebbe perfino risolvere il problema alla radice, attaccando direttamente il Re delle Tempeste prima che organizzi il suo esercito di goblin e di ogre.

featherdale

Capitale: Nessuna
Popolazione: 14.020 (84% umani, 11% halfling, 2% mezzelfi, 2% gnomi)
Governo: Democrazia
Religioni: Lathander
Importazioni: Armature, armi, merci manufatte di qualità, olio
Esportazioni: Carne salata, formaggio, grano, mais, vegetali
Allineamento: NB, N, CB

Featherdale (Valle della Piuma) sopravvive come comunità pastorale relativamente innocente mentre le valli più potenti attorno a

lei cadono nell'anarchia o si armano e si preparano alla guerra. Featherdale, che occupa le pianure a nord dell'Ashaba tra il Ponte Piumanera ad ovest e le Cascate della Piuma ad est, ha attraversato tutte le epoche storiche delle Valli senza avere mai avuto un sovrano, una capitale, un esercito o una città di discrete dimensioni.

Le virtù principali degli abitanti di Featherdale sono l'adattabilità, il senso pratico, la robustezza e un'inclinazione naturale a coltivare la terra. I Sembiani in particolare pensano che queste qualità rendano la gente di Featherdale degli ottimi concittadini, ma la Sembia ha provato per tre volte ad annettere Featherdale e ha sempre fallito, e così ha rivolto le sue attenzioni altrove.

VITA E SOCIETÀ

La maggior parte degli abitanti di Featherdale coltiva la terra. I giovani della valle sembrano soddisfatti di stabilirsi accanto ai loro genitori senza dover partire per vedere il mondo, se si eccettua qualche sporadica visita a Essembra, a Shadowdale o, per i più irrequieti, a ciò che resta di Scardale.

Gli unici incontri politici degli abitanti di Featherdale sono le rare riunioni di quattro o cinque giorni chiamati Raduni della Valle. Questi incontri a partecipazione libera vengono tenuti a Feather Falls per risolvere le dispute o i problemi che riguardano gli abitanti di Featherdale. Chiunque può prendere parte a un Raduno della Valle.

La gente di Featherdale è famosa per serbare rancore a lungo. Sono in pochi a Featherdale a tollerare che un Mago Rosso cammini indisturbato per la valle da quando, dieci anni fa, due Maghi Rossi assassinarono il mago permanente che risiedeva a Featherdale. D'altra parte, se la gente del posto dovesse serbare rancore verso ogni gruppo che ha commesso un torto nei loro confronti, sarebbe una popolazione assai scontrosa. Nella maggior parte dei casi non rinfacciano i tentativi di colpo di stato della Sembia ai suoi singoli abitanti, e non attribuiscono alla gente di Scardale la responsabilità dell'invasione di Featherdale da parte di Lashan di Scardale.

Gli abitanti di Featherdale sistemano le loro dispute in modo onorevole, di solito esponendo le loro rimostranze davanti ad alcuni contadini anziani e rispettati. Circa sessant'anni fa una serie di faide sanguinarie turbò la vita della vallata, quando alcune famiglie rimasero coinvolte in un'aspra disputa per via di una terra contesa. Le famiglie coinvolte nella faida si diedero battaglia fino quasi ad estinguersi, finché i membri sopravvissuti non vennero scacciati verso il Mare della Luna da una famiglia locale di bardi e stregoni che ne aveva avuto abbastanza.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Tecnicamente Featherdale non è neanche una valle come le altre, in quanto è soltanto una pianura. Featherdale è composta dalle ricche terre agricole comprese nell'arco del Fiume Ashaba nel suo tratto orientale, dove scorre verso il Mare delle Stelle Cadute. A differenza del resto degli abitanti delle Valli, la gente di Featherdale ha ben poco a che fare con i boschi elfici.

Cascate della Piuma: Questa cascata segna il confine orientale tra Featherdale e Scardale. L'acqua scende in una serie di piccole cascate dalla pianura allagata di Featherdale fin giù nella Cicatrice, il crepaccio che dà a Scardale il suo nome. Le navi e le chiatte non sono in grado di risalire la cascata, mentre i salmoni che devono depositare le uova in cima al Fiume Ashaba riescono a risalire in cima alle cascate dopo una lotta lunga un giorno tra le cascate minori e le pozze più calme sparse lungo la parete della cascata.

Fiume Ashaba: Questo grande fiume scende dai Corni Tempestosi nei pressi di Daggerdale, attraversa Shadowdale quindi si dirige verso il Mare delle Stelle Cadute attraversando Cormanthor, Mistledale, Battledale, Featherdale e infine la Cicatrice e Scardale stessa.

La vita economica e sociale di Featherdale ruota attorno al Fiume Ashaba. Il trasporto e le comunicazioni attraverso la vallata avvengono via fiume in piccole barche manovrate da uomini e donne che si guadagnano da vivere traghettando la gente su e giù per l'Ashaba. Nei secoli scorsi le acque del fiume straripavano in primavera e inondavano i campi coltivati della valle, ma un complesso sistema di dighe e varie magie collaudate ora impediscono alle piene di fare troppi danni.

LUOGHI IMPORTANTI

Tutti i cittadini di Featherdale messi assieme equivalgono a un piccolo paese della Sembia o del Cormyr. Per la maggior parte, Featherdale è una regione che gli abitanti delle Terre Centrali conoscono solo come un piacevole tratto di strada tra altre regioni di importanza maggiore.

Feather Falls (Villaggio, 584): Questo paese nei pressi della cascata era il più grosso insediamento di Featherdale, ma ora quel primato spetta a Ponte Piumanera. Feather Falls è il punto d'attracco standard per tutte le piccole barche che navigano sull'Ashaba. Ora che Cholandrothipe è morto, i carichi delle navi vengono issati a fatica fin sopra la cascata.

Ponte Piumanera (Villaggio, 818): L'insediamento di Ponte Piumanera, in rapida espansione, sorge attorno a un ponte dallo stesso nome che attraversa il Fiume Ashaba. Il ponte, come il paese, è stato ricostruito più volte dai tempi della sua prima costruzione come passerella di legno traballante e dipinta di nero per rassicurare i viaggiatori sulla sua solidità. Ora è un ponte di pietra, sorvegliato da giovani abitanti di Featherdale che fanno la guardia in cerca di Maghi Rossi o cultisti di Cyric. Se ne avvistano qualcuno, i giovani cavalcano subito verso le colline per chiamare aiuto. La gente di Featherdale sa che i sacerdoti di Cyric considerano il ponte un luogo sacro, ma sono in pochi a sapere perché. (Fu qui che la divinità degli omicidi uccise Leira, la precedente dea delle illusioni). I sacerdoti di Cyric visitano il ponte per pregare e per effettuare sacrifici propiziatori.

Tempio Sotto le Cascate: In base all'individuo interpellato, le grotte nascoste dietro le cascate e i macigni delle Cascate della Piuma sono solo storie per spaventare i bambini e gli avventurieri creduloni, oppure veramente dei nascondigli per cultisti segreti, contrabbandieri e stregoni fuorilegge. Alcuni abitanti pronunciano la frase "il Tempio Sotto le Cascate" con toni roboanti per scherzare, ma altri non lo trovano per nulla divertente.

Torre di Cholandrothipe: Il mago Cholandrothipe faceva uso di potenti incantesimi che gli permettevano di restringere intere navi e di portarle al di sopra delle Cascate della Piuma senza dover issare a mano i loro carichi in cima alla cascata. Alcuni anni fa, i Maghi Rossi di Thay uccisero Cholandrothipe, forse perché si rifiutava di condividere i suoi incantesimi con loro, o perché erano in cerca di qualche tesoro accumulato nella sua torre.

I maghi di Thay entrarono nell'angusta torre nei pressi delle Cascate della Piuma, ma i guardiani magici e le trappole contenute al suo interno li costrinsero alla fuga. Da allora, gli avventurieri che sono entrati nella torre parlano di lunghi passaggi sotterranei e di macabri laboratori che lasciano credere che Cholandrothipe fosse assai meno benevolo di quanto pensasse la gente delle Cascate della Piuma.

STORIA REGIONALE

Proprio come Mistledale, Featherdale ha goduto di un'esistenza quasi idilliaca. Là dove Mistledale ha letteralmente evitato ogni tipo di occupazione da parte di forze nemiche, la fortuna di Featherdale è stata quella di essere uscita da questi episodi relativamente illesa. Quando Lashan di Scardale ha conquistato Featherdale, gli abitanti del posto hanno chinato la testa per alcuni mesi, certi che le loro amicizie meticolosamente curate con il resto delle genti delle Valli alla fine li avrebbero salvati. Fintanto che gli abitanti di Featherdale rimangono generosi con i loro vicini e si dimostrano membri affidabili del Consiglio delle Valli, i loro numerosi legami familiari con le valli militarmente più forti dovrebbero dimostrarsi sufficienti a impedire che poteri esterni come la Sembia prendano il sopravvento.

TRAME ED EVENTI

Featherdale viene raramente attaccata dai mostri, e vede ben pochi banditi o briganti: non esistono molti posti dove una banda di predoni possa nascondersi.

Il prezzo della libertà: Un mago Sembiano sta cercando sostegni per installare un nuovo metodo magico per sollevare i carichi al di sopra delle Cascate della Piuma. Ha ripetutamente tentato di indire un Raduno della Valle per discutere del finanziamento e della rea-

lizzazione di questo progetto. Purtroppo, il cosiddetto Sembiano è in realtà uno schiavista Zhent spinto dal solo motivo di attirare più abitanti di Featherdale possibile alle Cascate della Piuma. Quando riuscirà ad indire un Raduno della Valle, farà intervenire vari feroci mercanti di schiavi attraverso l'uso di alcuni *portali* e passaggi nel Sottosuolo per rapire centinaia di abitanti da una terra relativamente indifesa.

Harrowdale

Capitale: Città di Harrowdale
Popolazione: 42.061 (umani 90%, mezzelfi 5%, elfi 4%)
Governo: Repubblica (plutocrazia)
Religioni: Chauntea, Mystra, Oghma, Tymora (Malar, Mielikki, Silvanus)
Importazioni: Armi, carta, minerali, nastri, oggetti in vetro, seta, spezie, utensili
Esportazioni: Formaggio, frutta, lana, legname, manzo, montone, pellicce, sidro
Allineamento: LB, LN, NB

Harrowdale (Valle dell'Erpice), in qualità di valle più vecchia ancora esistente, ha imparato a pensare agli affari suoi, a rispettare i suoi vicini e ad avere cura della sua terra, sia dei campi dei contadini che dei boschi che considera ottenuti in prestito dagli elfi. Fino a poco tempo fa, la gente delle Valli avrebbe descritto gli abitanti di Harrowdale come gente di campagna fin troppo tradizionalista, simili agli abitanti di Featherdale a sud. La trasformazione della Città di Harrowdale in un grosso porto ha cambiato questa opinione.

Vita e società

Le tragedie di Scardale hanno cambiato la vita di Harrowdale nel corso di soli dieci anni. La Città di Harrowdale ora può fregiarsi di essere il miglior porto delle Valli, anche se forse non ancora il più grosso. La gente della Città di Harrowdale di oggi è più mondana delle generazioni passate e più interessata a intrattenere i visitatori provenienti dal mondo esterno. A differenza degli opportunisti di Archenbridge, i nuovi imprenditori della Città di Harrowdale non si sono allontanati dai vecchi valori che hanno retto la loro valle, e preferiscono un piano graduale e ben misurato rispetto alle speculazioni più rischiose.

La gente di campagna non è cambiata molto. Come la gente di Deepingdale, quella di Harrowdale spesso vive tra gli alberi. Gli abitanti della valle non sono legati alla Corte Elfica come la gente di Deepingdale, ma sono comunque grandi amici dei druidi, dei ranger e di tutti coloro che condividono il legame degli elfi con la terra.

Harrowdale è governata dal Consiglio dei Sette Cittadini, le sette persone più ricche della valle. Un Cittadino mantiene la sua posizione a vita, e quando un membro del Consiglio muore, gli abitanti della valle scelgono il più ricco non Cittadino della valle che prenda il suo posto.

Caratteristiche geografiche principali

I confini di Harrowdale sono difficili da non vedere: Cormanthor a nord, il Golfo del Drago ad est e il Campo Freddo a sudovest. La valle in sé è quasi tutta occupata da campi coltivati, che diventano dei frutteti nelle vicinanze del mare e del Bosco di Velar al suo centro.

Bosco di Velar: I boscaioli e i taglialegna di Harrowdale si limitano a lavorare ai margini di questo bosco. Manti assassini, troll, uccelli stigei, pipistrelli d'ossa e altri pericolosi predatori infestano l'interno della foresta, e vengono a loro volta cacciati dagli adoratori di Eilistraee, che hanno eretto un tempio nascosto nella zona settentrionale del bosco. I drow che adorano la Vergine Oscura passano molto del loro tempo a Cormanthor ora, a combattere contro i drow Vhaerauniani, ma non lasciano comunque il tempio senza protezione.

Il Campo Freddo: A sud di Harrowdale e a nord di Scardale si estende questa brughiera priva di alberi, infestata dagli spiriti di decine di guerrieri che morirono nel corso di numerose battaglie. In estate, i pastori di Harrowdale e i contadini di Scardale portano le loro bestie a pascolare tra l'erba alta, dal momento che alle pecore importa assai poco degli spiriti che dormono un sonno inquieto nelle tombe nascoste sotto le colline. D'inverno, solo i pazzi si spingono oltre i confini del Campo Freddo.

Luoghi importanti

I luoghi più significativi di Harrowdale sono nei pressi della Città di Harrowdale, lungo la costa del Mare delle Stelle Cadute.

Casa di Mystra: Tutti e tre i templi della Città di Harrowdale spesso ingaggiano o aiutano gli avventurieri. I chierici del tempio di Tymora amano fare scommesse sulla sorte degli avventurieri, e pagano numerosi gruppi per mandarli alla ricerca di reliquie benedette dalla dea. Il tempio di Oghma, in cambio di una piccola quota, offre assistenza e sapienza. La Casa di Mystra desidera a sua volta attirarsi la benevolenza degli avventurieri. Purtroppo per la gran sacerdotessa del tempio, Llewan Aspenwold (Chr11 di Mystra umana NB), la Città di Harrowdale si è rivelata una cattiva scelta per un tempio a Mystra. I vecchi abitanti della valle non si fidano dei maghi e degli altri praticanti dell'Arte, e le generazioni più giovani non sembrano essere portate alla magia: sono pochi coloro che possiedono i talenti di base necessari allo studio dell'Arte. Il tempio fa affidamento sul patronato di viaggiatori, mercanti e altri stranieri, e sui clienti della taverna Pioggia di Stelle.

Città di Harrowdale (Grande paese, 4.206): È un dato di fatto che il modo di sbrigare gli affari di Harrowdale e l'incremento delle nuove attività in questa città portuale non abbia soffocato gli altri pregi del villaggio. Alcuni degli edifici degni di nota utilizzati in città risalgono all'era precedente della città, da sei a settecento anni fa.

Il Consiglio dei Sette Cittadini governa la città in modo inflessibile. L'ufficio del conestabile è presieduto da Ellarian Dawnhorn (Grr5/Mag4 elfa del sole LB). Ellarian ha poca simpatia per gli avventurieri, e ancor meno per gli avventurieri Sembiani. Quegli avventurieri che riescono a passare inosservati a Ellarian possono cercare miglior fortuna ai templi cittadini e presso la popolazione. Gli abitanti non hanno nulla contro gli avventurieri, purché siano in città per risolvere i problemi, e non per crearne.

Fortezza di Halvan: La vecchia residenza dell'odiato tiranno della Città di Harrowdale è ora una rovina annerita dal fuoco ai margini della città che ancora nasconde vari segreti, tra cui il presunto tesoro di Halvan. È evidente a tutti che la multa di 50 mo che le guardie cittadine impongono a chiunque si aggiri tra le rovine serve solo a tenere i giovani lontani dal terreno del castello. Le organizzazioni segrete, le confraternite oscure, le sette monacali, gli evocatori di mostri e gli avventurieri sono ancora attirati dalla fortezza in rovina come ratti dal buio.

Storia regionale

Nei primi secoli delle Valli, Harrowdale era stata chiamata Velarsdale (Valle di Velar) in nome del suo fondatore, che diede anche il nome al Bosco di Velar. A quei tempi, Velarsdale era dominata da sovrani caotici e disorganizzata almeno quanto l'odierna Featherdale. Un tiranno chiamato Halvan insegnò alla gente di Velarsdale che la disorganizzazione poteva costare loro la libertà. Dopo la folle (e fatale) impresa di Halvan di aprire il Sentiero di Halfaxe nel cuore della Corte Elfica, la gente della valle cambiò nome e istituì l'attuale forma di autogoverno, un consiglio governativo composto dai sette mercanti più ricchi della Città di Harrowdale.

Nel corso degli ultimi venti anni, la sequela di disastri che ha colpito Scardale ha permesso ad Harrowdale di diventare uno dei porti principali delle Valli. La prosperità economica che ne è derivata è mitigata da diversi fattori. Alcuni dei Sette Cittadini non hanno molta urgenza di incoraggiare gli abitanti della valle a diventare più ricchi di loro. Non sono nemmeno troppo entusiasti di sfruttare indiscriminatamente le nuove opportunità economiche per il loro immediato profitto. Quindi, la politica economica di Harrowdale incoraggia una crescita graduale e sostenibile invece di un profitto rapido. Questo sembra andar bene alla gente, che è felice di vedere nuovo oro arrivare nelle sue tasche, ma meno entusiasta di dover condividere il suo spazio con gli opportunisti Sembiani, i truffatori del Mare della Luna e la gente di Archendale che fiuta i grossi affari.

TRAME ED EVENTI

L'angolo della Corte Elfica che sorge ad est del Fiume degli Elfi è una delle zone più selvagge e desolate della foresta, abitata da animali crudeli, bestie magiche e pericolose bande di gnoll provenienti dal Vast. Le piccole tenute terriere e i vari appezzamenti della zona settentrionale di Harrowdale sono costantemente assaliti da animali selvaggi o dalle bande degli gnoll.

Il mercato nero: Un chierico di Tyr avvia una campagna mirata a tenere la merce Zhent al di fuori di Harrowdale. Il Consiglio dei Sette è leggermente imbarazzato dal fatto che gli Zhent facciano transitare una parte così ingente del loro commercio attraverso Harrowdale. Preferirebbero che il chierico si concentrasse su come fermare gli attacchi degli Zhent piuttosto che occuparsi del commercio, ma il chierico continua nella sua crociata finché un assassino non tenta di ucciderlo. Sono gli Zhent che hanno deciso di reagire, oppure un mercante di Harrowdale ha esagerato nel voler tappare la bocca al chierico?

High Dale

Capitale: Highcastle
Popolazione: 8.179 (umani 86%, gnomi 10%, mezzelfi 3%)
Governo: Repubblica con Gran Conestabile eletto
Religioni: Divinità della Radura della Danza
Importazioni: Armature, armi, carta, libri, manufatti in metallo, tessuti
Esportazioni: Rame
Allineamento: LB, LN, NB

Coloro che sono nati ad High Dale (Valle Alta) amano la sua aria frizzante, la sua splendida vista dei Picchi del Tuono tra il Cormyr e la Sembia e lo stile di vita autosufficiente e indipendente di pastori, contadini, artigiani e intagliatori di pietre. Quanti invece non sono nati ad High Dale la considerano poco più di un passo montano strategico o conveniente al di sopra delle foreste.

VITA E SOCIETÀ

La gente di High Dale ha un unico enorme vantaggio sui suoi cugini di pianura: eccettuata la posizione strategica come valico di montagna tra il Cormyr e la Sembia, non possiedono niente di desiderabile dagli altri.

La gente di High Dale vive relativamente libera dagli intrighi politici e dalle competizioni mercantili che spesso si insinuano nella vita delle Valli. La vigilanza sui mostri, a cui non importa della politica e dell'economia, è sempre necessaria, ma se una vita semplice equivale a una vita felice, allora la gente di High Dale è decisamente felice.

La pace di High Dale potrebbe tuttavia subire una brusca interruzione molto presto: Già nel corso del Periodo dei Disordini alcuni mercenari Zhent hanno occupato la valle. Più recentemente, alcuni potenti principi-mercanti Sembiani hanno adocchiato i problemi del Cormyr e cominciano a contemplare l'idea di un'invasione. Se questo dovesse accadere, High Dale sarebbe la strada perfetta attraverso cui un esercito di accerchiamento potrebbe entrare nel Cormyr e intrappolare eventuali forze impegnate a difendere le pianure a sud della Vasta Palude.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Alcune mappe nemmeno riportano l'esistenza di High Dale, rintanata com'è sotto il corpo principale dei Picchi del Tuono e subito a nord della propaggine di quella catena montuosa che si estende a fianco della Vasta Palude del Cormyr ad ovest. La zona principale di High Dale è un altopiano adatto ad essere coltivato. La gente di High Dale incrementa la terra utilizzabile sull'altopiano costruendo grossi gradoni a terrazza sulle fiancate delle montagne.

Il passo di High Dale contiene tre vallate nascoste che si diramano lateralmente dal valico: la Gola di Rame, la Radura della Danza e la Valle Nascosta. I comuni viandanti di solito non vedono mai queste terre, che comunque sono state a malapena colonizzate dalla gente delle Valli. La Radura della Danza, tuttavia, è abitata da potenti creature umane e sovrumane.

Gola di Rame: Questa valle è attraversata da numerosi giacimenti di rame. Quelli toccati dalle miniere attualmente attive non sono neanche la metà. Forse alcune delle miniere arrivano fino al Sottosuolo, ma i minatori ancora non lo sanno.

Valle Nascosta: Secoli fa alcuni gnomi, con la benedizione della gente di High Dale, si insediarono in questa remota vallata. In base alla stagione, gli umani che attraversano la valle sono troppo presi ad ammirare le sue distese di stelle alpine (in tarda estate o in autunno) o i suoi banchi di nebbia (nella altre stagioni) per notare le case degli gnomi, nascoste tra gli alberi e i macigni delle pareti della vallata. Gli gnomi prendono parte alla vita di High Dale, ma prima del Periodo dei Disordini avevano ben poco a che fare con il resto del mondo. Dopo che Gond si manifestò in forma di gnomo durante il Periodo dei Disordini nel 1358 CV, molti degli gnomi della Valle più giovani abbandonarono le loro comodità in cerca di avventura. Quelli che sono rimasti nella vallata spesso cercano di estorcere notizie dei loro amici agli avventurieri di passaggio.

Zanna della Viverna: A nord e ad est del resto della vallata, questo massiccio sperone dei Picchi del Tuono è un famigerato covo di viverne. Più di una dozzina di viverne di varie età hanno costruito il loro rifugio sulla montagna. Almeno una di loro possiede un'intelligenza superiore alla media e capacità organizzative. Le viverne fanno la guardia per avvistare eventuali intrusi provenienti dal cielo. Anche alcuni strani piccoli branchi di pecore smagrite possono essere trovati in angoli nascosti dei Picchi del Tuono ai quali è possibile accedere solo dall'alto. Gli uccisori di mostri ipotizzano che le viverne si siano garantite una fonte di cibo che si rinnova permettendo ad alcuni degli animali che hanno rapito di riprodursi sui pascoli isolati d'alta quota. Pensano anche che esista un tesoro composto dagli oggetti delle centinaia di vittime delle viverne lungo la Via del Tuono.

LUOGHI IMPORTANTI

High Dale può vantarsi di possedere un posto di splendore sulla grande mappa di Faerûn: la Radura della Danza, una valle sacra alle divinità principali che chiedono ai loro adoratori di rendere il mondo un posto migliore.

Castello Alto: Questo castello, che domina sopra la città di Highcastle, è stato parzialmente ridotto in rovina dalle rocce che franano dalle montagne soprastanti. Le balliste e le catapulte hanno ancora un'eccellente portata su tutta la Via del Tuono e sul resto della vallata. L'attacco degli Zhent nel 1358 CV ha aggirato le difese del castello penetrando nella valle attraverso un *portale* magico.

Highcastle (Villaggio, 818): Solo alcuni dei negozi e delle taverne nel principale insediamento di High Dale rimangono aperti per tutto l'inverno, dal momento che molti viaggiatori hanno il buon senso di evitare la Via del Tuono col cattivo tempo. Highcastle ha dovuto sopportare tempi duri nel corso della breve occupazione Zhent, perdendo quelle poche ricchezze che i suoi cittadini più ricchi avevano accumulato.

Punta di Freccia: La Compagnia degli Arcieri di Pegaso, una banda di mercenari provenienti dall'esterno della valle, ha costruito questa roccaforte poco al di fuori di Highcastle. Come condizione per potersi insediare a High Dale, i membri della compagnia hanno dovuto acconsentire a subire un impedimento magico che non permette loro di impugnare le armi contro la valle o tentare di impadronirsene. Data la remota collocazione delle Compagnia, il costo per chi vuole unirsi a loro è basso, ma i suoi membri offrono un eccellente addestramento.

La Radura della Danza: La terza delle valli nascoste di High Dale, pochi chilometri a nordovest di Highcastle, viene curata come un giardino sacro dai chierici di Mielikki, Mystra, Oghma, Selûne e Silvanus. Il luogo è consacrato agli umani e agli elfi; più di una dozzina di divinità umane ed elfiche si manifestarono qui nel 720 CV per ispirare la fondazione degli Arpisti. Gli elfi e gli Arpisti si recano ancora nella Radura della Danza come pellegrini, anche se i patti stretti con gli dei non permettono loro di rimanere a lungo sul posto. Un altro accordo stretto alla Radura della Danza prevede che il Cormyr intervenga se High Dale dovesse essere minacciata.

Via del Tuono: Questa via carovaniera taglia da Thunderstone nel Cormyr passando per High Dale e poi scende verso la cittadina di Saerb nella Sembia. Sono in pochi a passare per la Via del Tuono, che è scomoda e meno diretta della via principale che passa per Daerlun

a sud o per il Passo del Tuono a nord, ma è la cosa che ad High Dale più si avvicina a una strada mercantile.

STORIA REGIONALE

Paragonata ad Archendale, Battledale e Shadowdale, High Dale ha avuto ben poco a che fare con i momenti fondamentali della storia delle Valli. High Dale si distingue per ciò che *non* è avvenuto all'interno dei suoi confini. Nonostante qualche occasione di tensione o qualche scaramuccia, il Cormyr e la Sembia non hanno mai combattuto per controllare questo passo tra i Picchi del Tuono.

Gli storici al di fuori di High Dale considerano solo due eventi locali degni di essere ricordati: la manifestazione di oltre una dozzina delle divinità più potenti del Faerûn nella Radura della Danza, sei secoli fa, e la recente occupazione di High Dale da parte delle forze di Zhentil Keep nel corso del Periodo dei Disordini. Elminster e i Tre Ranger hanno eliminato gli Zhent prima che potessero infliggere danni seri, e la gente di High Dale è stata felice di poter scendere dal palcoscenico della storia e di tornare alla vita tranquilla che tanto ama.

TRAME ED EVENTI

High Dale è minacciata dalle forze del gigante Re delle Tempeste proprio come Deepingdale. Le montagne a nord di High Dale sono praticamente invalicabili, ma i servitori goblin del malvagio gigante delle nuvole hanno scoperto dei passaggi sotterranei che conducono dalla nera fortezza del Re delle Tempeste fino alle pendici della Gola di Rame e della Valle Nascosta.

Cacciare i cacciatori: Le difese magiche della Radura della Danza sono troppo potenti, e soltanto i più grandi malvagi del Faerûn potrebbero assaltarle direttamente, ma i pellegrini che viaggiano in segreto fino al luogo sacro, forse, non sono altrettanto ben difesi. Alcuni druidi malvagi e il Popolo del Sangue Nero hanno giurato di dare una morte crudele ai pellegrini delle terre rocciose tra il Passo del Tuono e High Dale.

mistledale

Capitale: Ashabenford
Popolazione: 27.807 (umani 87%, nani 5%, gnomi 3%, halfling 2%, mezzelfi 2%)
Governo: Repubblica
Religioni: Chauntea, Moradin, Silvanus, Tyr
Importazioni: Manufatti, minerali, olio, tessuti
Esportazioni: Barbabietole, carne, fieno, formaggio, grano, patate, sidro, vegetali
Allineamento: LB, NB, CB

Migliaia di anni fa, i cieli garantirono la futura prosperità di Mistledale (Valle della Nebbia) quando una stella cadente aprì una scia lunga centosessanta chilometri e ampia quarantotto tra i boschi elfici. Gli alberi non ricrebbero mai nella zona dove era caduta la stella, ma la terra si rivelò estremamente fertile una volta che la gente delle Valli tentò di ararla. Mistledale è sempre stata la più fortunata tra le valli: benedetta da una terra estremamente fertile, protetta da nemici come Zhentil Keep e la Sembia dalle valli circostanti e dalla Corte Elfica, e percorsa da vie commerciali che collegano regioni più grosse come il Cormyr e il Mare della Luna.

VITA E SOCIETÀ

La vita a Mistledale è bella, o almeno lo era finché non sono iniziate le lotte contro i drow della foresta. La valle non ha alcun signore; sono sei Consiglieri eletti a fungere da organo governativo. Il Consiglio dei Sei sceglie un settimo Mistran che funge da gran consigliere, impugna una verga nera come simbolo di potere e comanda i Cavalieri di Mistledale. L'attuale gran consigliere è Haresk Malorn (Esp6/Grr2 umano LB), un tranquillo mercante noto più per la sua saggezza e la sua compassione che per la sua perizia marziale. Haresk sta facendo un ottimo lavoro per mantenere la sua gente calma davanti al pericolo, ma si preoccupa di dover rinunciare alla carica per cedere il posto a un vero guerriero.

Mistledale è una valle molto ampia. I suoi piccoli insediamenti possono scorgersi l'un l'altro sulle distese collinose, tranne che al mattino e alla sera, quando la nebbia si alza dai fiumi ricoprendo la vallata. Per comunicare nella valle, ogni borgo è dotato di campane speciali costruite in modo da trasmettere il suono anche nella nebbia. Ogni campana trasmette messaggi diversi di allarme o di richiesta. I suoni vengono compresi immediatamente dai residenti stabili della valle, ma rimangono un mistero per tutti gli stranieri.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Mistledale occupa l'ampia vallata lungo entrambi i lati della Strada del Mare della Luna, ad est di Elmo di Peldan e ad ovest, dove la foresta si stringe fino ad arrivare a cinque chilometri dalla Pietra Verticale. Il Fiume Ashaba attraversa la valle al suo centro, e viene a sua volta attraversato dalla Strada del Mare della Luna, presso l'eccellente guado naturale di Ashabenford.

Tra tutte le Valli, Mistledale è la più vicina alle antiche rovine di Myth Drannor. Alcune piste nella foresta, in alcuni tratti assai pericolose, portano fino a Shadowdale e ad Essembra ad est.

Campi dei Tumuli: I Campi dei Tumuli, situati ai confini occidentali della valle, sono così chiamati a causa dei guerrieri sepolti lungo le file di basse colline ricoperte d'erba che popolano la zona. I cadaveri degli antichi maghi-guerrieri Netheresi sepolti qui hanno la sgradevole tendenza a manifestare letali poteri da non morti.

Territorio delle Bestie: Il confine occidentale di Mistledale è sempre stato pericoloso, grazie a una popolazione in apparenza indistruttibile di bugbear, orchi, goblin e altre fastidiose creature che scendono dai Picchi del Tuono verso il clima più clemente delle Valli. Il posto è perfetto per i ranger e per gli altri cacciatori più esperti, ma è assai poco piacevole per la gente comune. L'arrivo dei drow del Casato Jaelre non ha migliorato la reputazione di questa terra.

LUOGHI IMPORTANTI

Proprietari terrieri e contadini fieramente indipendenti sono i principali abitanti di Mistledale. Centinaia di piccole fattorie spuntano in tutta la vallata, ma i veri villaggi sono pochi.

Abbazia del Covone Dorato: Come Goldenfields sulla Costa della Spada Settentrionale, anche questo tempio di Chauntea funge da fattoria fortificata. L'Abbazia del Covone Dorato non è grande come quella di Goldenfields, in quanto ricopre solo sette chilometri quadrati, ma i suoi dodici campi a coltivazione separata vantano la produzione per acro più alta di tutto il Faerûn umano. Si dice che l'Abbazia abbia talmente tanto cibo immagazzinato da poter sfamare tutte le Valli per anni. I chierici di Chauntea che dirigono l'Abbazia godono di grande influenza e potere in tutta Mistledale.

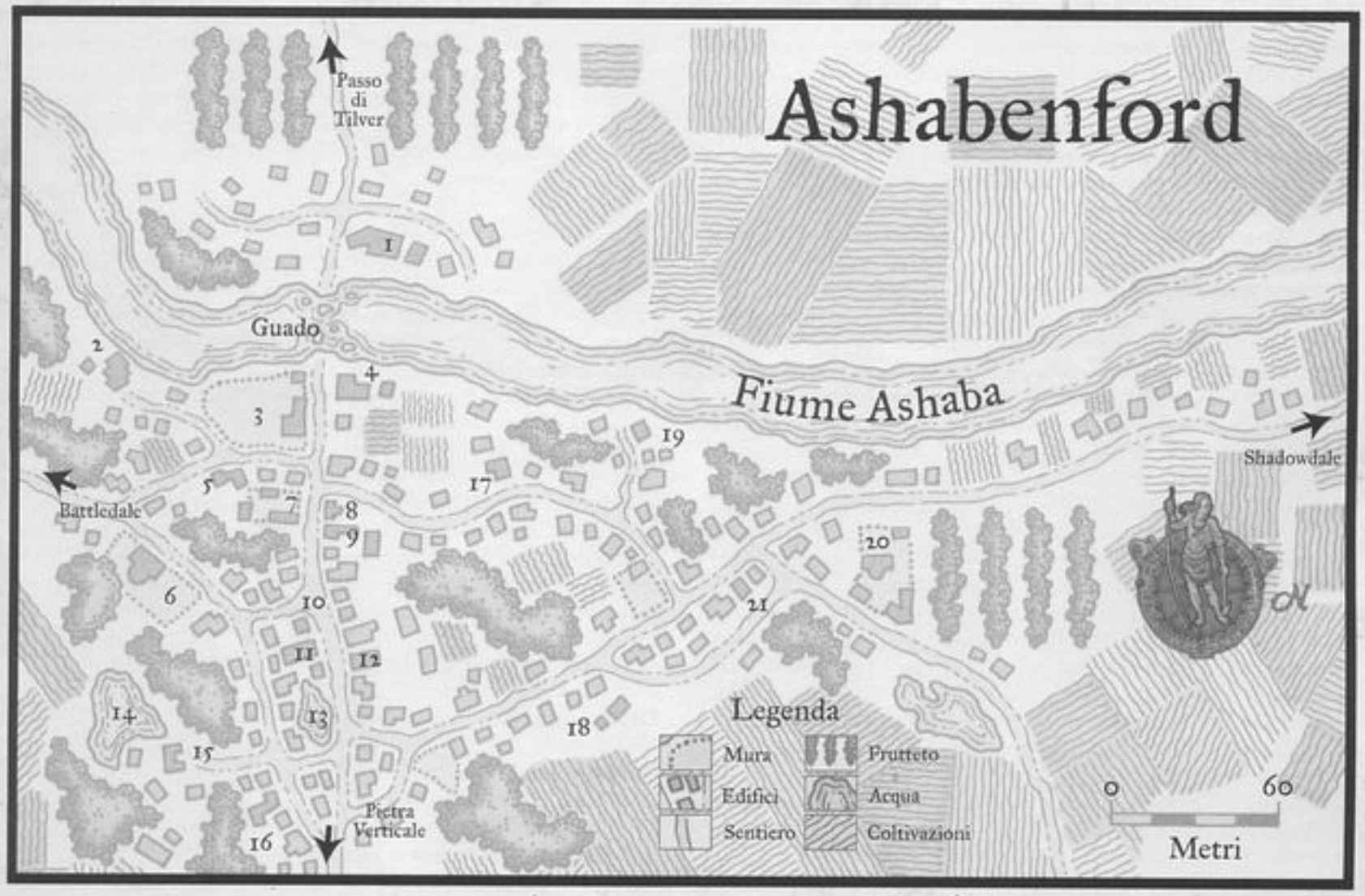
Ashabenford (Piccolo paese, 1.869): Ashabenford è il più grande paese di Mistledale, un centro di mercato per tutte le fattorie circostanti e un luogo piacevole che tutti visitano volentieri. Il Casato Jaelre dei drow di Cormanthor ha iniziato una campagna di incursioni e di guerriglia per indebolire la gente di Ashabenford e per distrarli dalle nuove fortezze drow che stanno sorgendo nella Corte Elfica. Le ville, le case e gli affari lungo la riva est del Fiume Ashaba non sono stati costruiti pensando alla difesa, e la difesa è la cosa di cui Ashabenford ha più bisogno ora.

La mappa di Ashabenford nella pagina seguente illustra un tipico villaggio delle Valli. Le locazioni indicate con un numero sono descritte qui sotto.

1. Locanda del Cervo Bianco: Questa locanda, di proprietà dell'avventuriero a riposo Holfast Harpenshield (Grr9 umano NB), ospita tutta la gente di buon cuore che passa per Ashabenford. Holfast ha un debole specialmente per gli avventurieri buoni, e condivide volentieri informazioni e consigli con coloro che gli fanno domande. Non si fa problemi a buttare in strada un mercante Sembiano o del Mare della Luna, se decide che non gli piacciono le sue maniere o la sua faccia. Il pernottamento qui costa 1 mo per notte.

2. Mulino di Thorm: Thorm Ubler (Esp3 umano NM) è un individuo avaro che ama riempirsi le tasche grazie al fatto che è il proprietario dell'unico mulino a Mistledale. Heldo e Paryus, i suoi due figli buoni a nulla, sono gli attaccabrighe della città (entrambi, Com5 umano CM), anche se in un modo o nell'altro sono sempre riusciti a non farsi coinvolgere in nulla di tanto serio da farsi buttare fuori dalla città o peggio.

3. Stalle Kaulvaeras: Kaulveras Greymantle (Esp2/Grr2 mezzelfo



della luna LN) gestisce una delle migliori stalle di tutte le Valli, e mantiene un'ottima scuderia di cavalli e di pony. Alleva e addestra anche cavalli da guerra, sebbene in una qualsiasi decade abbia solo 1d4-2 cavalli da guerra leggeri e 1d4-3 cavalli da guerra pesanti pronti per la vendita.

4. Pelli Pregiate da Lhuin: Lhando Luin (Esp2 umano NB) è un eccellente conciatore. La sua merce normalmente è economica ma di ottima qualità, e i suoi prezzi sono inferiori del 10% circa rispetto a quelli indicati nel *Manuale del Giocatore*.

5. Il Velo di Velluto: Questa piccola sala da ballo e salone per feste è a malapena degna di tale definizione, se paragonata ai locali profumati delle grandi città come Waterdeep o Suzail. Gli intrattenitori e i servitori di quaggiù raccolgono notizie da tutti gli angoli delle Valli da chiunque capiti a passare.

6. Tempio di Tyr: Questo grosso e imponente tempio, eretto solo tre anni fa, rende Ashabenford una comunità più importante di quanto il normale viaggiatore si aspetti. Il Gran Sacerdote Nerval Watchwill (Chr7 di Tyr umano LB) non si fida degli avventurieri, e passa gran parte del suo tempo sforzandosi di aiutare i Cavalieri a difendere la città dalle razzie dei drow di Cormanthor.

7. Le Braccia di Ashabenford: Le Braccia, un locale più vecchio e più appariscente del Cervo Bianco, chiede 1 moneta d'oro e 6 d'argento per notte, ma offre un servizio di lusso per gli standard delle Valli.

8. Santuario di Chauntea: Questo piccolo santuario, ora messo in ombra dal tempio di Tyr più nuovo e più grande, è curato da una sacerdotessa chiamata Jhanira Barasstan (Chr6 di Chauntea umana NB).

9. Le Buone Fiasche di Arhlo: Questa distilleria, famosa nei dintorni, produce birra e liquori di ottima qualità e viene gestita da un uomo anonimo e tranquillo chiamato Arhlo di Arabel (Esp4 umano LB).

10. Multhimmer il Mercante: Multhimmer (Ldr7 umano CN) gestisce questo emporio, dove si compra e si vende di tutto. Qualche volta tratta merce rubata, sebbene il proprietario faccia attenzione a non trafficare con merci rubate in città.

11. Braunstar Wheelwright: Braunstar (Grr1/Esp6 umano LN) è il tipico esempio di abitante delle valli, stolido, riflessivo e dotato di molto senso pratico. Costruisce e ripara carri normali e carovanieri di ogni tipo.

12. Importazioni di Jarwain: Questo piccolo negozio, specializzato in sete, spezie, cotone e nastri importati dal Cormyr, è gestito da Jarwain in persona (Esp3 mezzelfo della luna CM), un individuo attraente dagli occhi infuocati e dai modi suadenti. I prezzi della merce di Jarwain sono aumentati vertiginosamente di recente, a causa delle incertezze e delle interruzioni del commercio nel Cormyr dilaniato dalla guerra.

13. Stagno dei cavalli: Un pozzo a cielo aperto utilizzabile da tutti i passanti; lo Stagno dei Cavalli è anche un tipico posto dove radunarsi per spettegolare.

14. Stagno di Haresk: Le leggende locali parlano di un capitano fuorilegge dei tempi antichi che nascose un grande tesoro in fondo a questo stagno. Di tanto in tanto qualcuno prova a dragarlo, ma scopre solo fango e alghe.

15. Casa del Gran Consigliere: Il Gran Consigliere di Mistledale, Haresk Malorn, possiede un emporio in città e numerose terre nei dintorni. Non è un guerriero né un nobile, ma è un mercante saggio e onesto ben visto dalla gente della città. La casa di Haresk è la più grande di Ashabenford, quindi il Consiglio dei Sei la usa come sede del governo locale. Il progetto di costruire un palazzo o una sala del consiglio separate esiste, ma prende polvere da anni, in quanto nessuno desidera davvero spendere così tanti soldi per un edificio pubblico.

16. Consorzio dell'Aquila Nera: Iletian Blackeagle (Grr3 umano LN) compra dai locali grano, formaggio, birra e barili di carne salata che poi rivende a Hillsfar e ad Harrowdale.

17. Almaes l'Alchimista: Almaes (Mag3/Esp3 gnomo NB), meglio conosciuto come Almaestaddamir Auldcastle, produce e vende un gran numero di misture alchemiche, comprese borse dell'impedimento, verghe del sole, acido, antitossine e di tanto in tanto qualche sacchetto di polvere nera. Ha allegramente proposto di costruire una macchina che catapulti dei barilotti di polvere nera sulla prossima banda di drow in cerca di guai, ma il Gran Consigliere Haresk ha gentilmente declinato l'offerta.

18. Casa di Jhaer Brightsong: Jhaer Brightsong (Brd6 elfa della luna CB), una viaggiatrice irrequieta, non è quasi mai in casa. È conosciuta come il miglior menestrello di Mistledale, ma passa molto tempo in viaggio per tutte le Valli, o anche nelle terre vicine. Adora le vecchie storie di magia o di un triste destino che poi viene scampato, e a volte aiuta quegli avventurieri che condividono le sue storie con lei.

19. Noristuor il Mago: Il mago Noristuor, famoso per il suo pessimo umore, la sua lingua tagliente e il suo aspetto spaventoso (Mag8 tiefling N) ha scelto di abitare ad Ashabenford per evitare stupide interruzioni nelle sue ricerche, come spiega con modi spicci e con vocaboli piuttosto estremi a chiunque provochi tali interruzioni. Noristuor non è molto amato dalla gente di Ashabenford, ma se non altro si fa gli affari suoi, e in rare occasioni acconsente ad usare la magia per il beneficio della città.

20. Caserma dei Cavalieri: Questo complesso recintato è il quartier generale dei Cavalieri di Mistledale. I Cavalieri addestrano la milizia di Ashabenford nel cortile e usano la guardiola del complesso come prigione cittadina. I sovversivi vengono imprigionati qui dentro, finché il Gran Consigliere non decide cosa farne.

21. Casa di Arvien: Questa è l'abitazione di Arvien Blackhair (Esp2/Ldr4 umana LM), un'artigiana che lavora lo stagno e il peltro. Arvien è in realtà una spia Zhent che osserva attentamente le attività del consiglio e i movimenti dei Cavalieri. È molto brava nel suo lavoro e la gente di città, all'oscuro della sua vera missione, pensa che potrebbe essere un ottimo nuovo Consigliere.

Covo di Galath: A circa ventiquattro chilometri da Glen, e a tre chilometri all'interno di Cormanthor, questa fortezza dei banditi in rovina sembra racchiudere al suo interno grandi tesori. Le storie al riguardo sono abbastanza diffuse da attirare dei gruppi di avventurieri di tanto in tanto. Nessuno ha mai trovato il grande tesoro che si dice sia nascosto da qualche parte nei tunnel allagati sotto la fortezza, ma molti hanno dovuto combattere contro vari mostri che erano a loro volta alla ricerca di qualcosa.

Elmo di Peldan (Borgo, 210): Questo piccolo villaggio di abitazioni in pietra è l'insediamento umano più sicuro nel Territorio delle Bestie, sul lato occidentale di Mistledale. I cacciatori provenienti dalla Sembia, dal Cormyr e altrove nel Faerûn vengono fin quaggiù in cerca di tesori straordinari. Alcuni cacciatori diventano a loro volta delle prede.

Glen (Villaggio, 701): Questo villaggio nanico di abitazioni in pietra nasconde un segreto. La "Miniera Profonda" ai margini della città non è affatto una miniera, ma un tunnel che conduce nel Sottosuolo. Il tunnel permette ai nani di Glen di commerciare con i loro simili distanti fino al Reame delle Profondità attraverso un tunnel straordinariamente lungo che attraversa il Sottosuolo, chiamato la Lunga Strada, che a sud passa sotto l'intero Mare delle Stelle Cadute.

Il segreto della Miniera Profonda ha iniziato a circolare per la comunità di Mistledale. Gli abitanti di Mistledale potrebbero preoccuparsene di più se non fossero già troppo occupati a combattere gli Auzkovyn e i drow del Casato Jaelre. Se non altro i nani di Glen fanno un buon lavoro nell'esplorare i loro passaggi nel Sottosuolo, a differenza di certi adoratori di Tempus a Battledale ben noti agli abitanti di Mistledale.

La Strada Oscura: Questo sentiero assai poco utilizzato attraversa Cormanthor fino ad Essembra. Verrebbe utilizzato molto più spesso dai non elfi, se non passasse così vicino alla Vallata delle Voci Perdute. Per gli abitanti di Mistledale la sola consolazione alla vicinanza alla Vallata delle Voci Perdute è che quel posto è evitato dai drow ancor più che dagli umani. Attirare gli inseguitori drow nella Vallata non sarebbe una cattiva tattica, se la persona che fugge avesse più interesse a distruggere i drow che a salvare la propria pelle.

STORIA REGIONALE

Anche se a volte vengono trascurati da coloro che esaminano la potenza militare delle Valli, gli abitanti di Mistledale sono tutt'altro che pacifici. Solo nei tempi più recenti, nel 1356 CV, i Cavalieri di Mistledale (con qualche aiuto) hanno sconfitto Lashan di Scardale e il suo esercito. Nella guerra proprio come nella pace, Mistledale continua a godere della sua fortuna.

Nell'anno corrente, sembra che la proverbiale buona sorte di Mistledale si stia esaurendo, almeno stando ad alcuni osservatori. Tra tutte le Valli, Mistledale è quella che deve subire le pressioni maggiori dall'avanzata dei drow di Vhaeraun a Cormanthor. Prima solo il lato occidentale di Mistledale era soggetto alle incursioni dei mostri, ma ora l'intera valle è sul chi vive, senza mai sapere dove scoppierà il prossimo combattimento contro i drow.

Gli stessi Cavalieri che hanno respinto l'esercito di settemila uomini degli Zhent durante il Periodo dei Disordini hanno avuto meno fortuna contro i drow. A differenza degli Zhent, i drow conducono una guerriglia fatta di incursioni e di rapide ritirate. I difensori di Mistledale ancora non sanno che i gruppi di drow che vivono a Cormanthor sono più d'uno, o che i loro principali antagonisti sono i drow comandati da Jezz del Casato Jaelre.

TRAME ED EVENTI

Il Gran Consigliere e i Cavalieri al suo comando hanno come priorità quella di scoprire da dove partono le razzie dei drow e da quanti uomini sono composte le loro forze, per poi contrattaccare. Finora tutti gli sforzi di localizzare i drow Vhaerauniani e di cacciarli da Mistledale sono falliti.

La Rete Nera: Un mercante Sembiano è stato ucciso lungo la Strada del Mare della Luna da un gruppo di razziatori drow che poi sono stati rapidamente dispersi dai Cavalieri di Mistledale. Sul cadavere i Cavalieri hanno scoperto una lettera sigillata e scritta in codice che, una volta decifrata, si è rivelata essere una descrizione dettagliata degli sforzi di Haresk per migliorare le difese di Ashabenford. A quanto pare una spia Zhent ad Ashabenford ha consegnato la lettera al Sembiano. Chi è la spia, e cos'altro ha appreso? Forse gli Zhent hanno intenzione di invadere Mistledale?

scardale

Capitale: Chandlerscross
Popolazione: 125.015 (94% umani, 3% mezzorchi, 2% halfling)
Governo: Repubblica (anarchia)
Religioni: Tempus, Tymora
Importazioni: Manufatti, olio, sostanze illecite
Esportazioni: Grano, sidro, vegetali
Allineamento: LN, N, CM

Scardale (Valle della Cicatrice), abbattuta dalle stesse guerre che aveva scatenato, dalle occupazioni nemiche e da una terribile epidemia, avrebbe potuto fare la stessa fine di Teshendale. La gente di Scardale, tuttavia, è di una pasta assai dura. Pur di rimettere in piedi la propria valle, ha sacrificato la vecchia capitale, il porto di Scardale dove l'Ashaba si riversa nel Mare delle Stelle Cadute.

La città di Scardale è nell'anarchia più totale, ma le altre città principali della valle, Scarsdeep e Chandlerscross, si stanno ancora riprendendo dai disastri che hanno colpito Scardale nel corso degli ultimi quindici anni e stanno lentamente rimettendo in forze la valle. Nel frattempo, i Sembiani e gli Zhent stanno diventando le fazioni più potenti della città di Scardale.

VITA E SOCIETÀ

Il porto della città di Scardale deve ancora riprendersi dalla triplice tragedia della sconfitta a Mistledale, dell'occupazione e dell'epidemia. Il potere si è spostato dalla città portuale verso le comunità agricole e mercantili dell'entroterra, principalmente poiché molti abitanti sono scappati dalla città di Scardale per andare a vivere con i loro parenti nelle terre interne.

L'attuale governo della valle è un consiglio composto da nove persone. Il capo ufficiale del consiglio è il Governatore delle Provvigioni Khelvos Dermmen (Grr4/Chr4 di Torm umano LN), un sacerdote scelto per sostituire il precedente lord Myrian Beechwood, che ha dato le dimissioni. Quattro membri a testa vengono scelti dalle due città di Chandlerscross e di Scarsdeep, e l'ultimo membro viene scelto a caso tra le fattorie che sorgono lungo l'Ashaba. Prima che l'epidemia non costringesse gli abitanti della città di Scardale all'evacuazione, il consiglio era composto da tredici membri e comprendeva i comandanti delle guarnigioni Sembiane, Zhent, di Hillsfar e delle Valli presenti nella città di Scardale, anche se all'atto pratico i comandanti delle guarnigioni raramente si preoccupavano di partecipare al Consiglio di Scardale e molto spesso ignoravano i suoi editti.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Le tre caratteristiche geografiche principali sono il Fiume Ashaba, che attraversa la valle da ovest a est, il Mare delle Stelle Cadute

Illustrazione di Carlo Arellano

Illustrazione di Carlo Arellano

Fontana dei Quattro Delfini

alla foce del fiume e la grande gola chiamata la Cicatrice, che dà alla valle il suo nome.

La Cicatrice: Stando alla leggenda, questa ripida gola è il risultato di un colpo vagante della spada di Corellon Larethian mentre duellava contro il dio degli orchi Gruumsh. La ferita è ancora profonda, ma è guarita bene, e il Fiume Ashaba attraversa rapidamente la Cicatrice nel suo tratto finale verso il mare. La Cicatrice è ampia dai ventiquattro ai trentadue chilometri per gran parte della sua lunghezza. Le Cascate della Piuma segnano il margine occidentale della gola, e la città di Scardale il margine orientale, dove l'Ashaba si riversa nel Mare delle Stelle Cadute.

Il declino della città di Scardale ha condotto alla nascita di un nuovo porto, più all'interno lungo l'Ashaba, la città di Chandlerscross all'interno della Cicatrice. Le navi che procedono dall'oceano non possono risalire il fiume fino a Chandlerscross. E anche le navi più piccole devono scaricare le loro merci e issare i carichi al di sopra delle Cascate della Piuma.

LUOGHI IMPORTANTI

La città di Scardale ha perso la sua posizione dominante, e il potere si è trasferito nelle città e presso gli abitanti delle terre interne.

Chandlerscross (Grande paese, 4.790): Il caos che ha colpito la città di Scardale non ha raggiunto Chandlerscross. La città è pulita, la vernice sulle case di legno è fresca e la guardia cittadina (composta esclusivamente da abitanti di Scardale, senza nessuna presenza straniera a comandare) è discreta e competente. Anche se non troppo rispettosi dell'originale patto delle Valli, i cittadini di Chandlerscross in genere credono che la collaborazione con il resto delle Valli sia un'ottima cosa, almeno fin quando le Valli tengono i loro eserciti fuori da Scardale e le loro spie nella Sembia e nel Cormyr.

Chandlerscross funge da sede del governo di Scardale assieme alla vicina città di Scarsdeep. Il Governatore delle Provvigioni Khelvos Dermmen amministra la valle da una piccola fortezza sull'Ashaba, e per gli incontri regolari il Consiglio di Scardale si riunisce qui.

Città di Scardale (Grande paese, 4.440 [in precedenza piccola città, 11.099]): Prima dell'epidemia, la città di Scardale contava oltre 10.000 abitanti, il che ne faceva la più potente città delle Valli. Anche così danneggiata, è comunque tuttora molto grande per gli standard delle Valli. La popolazione si è in qualche modo ripresa dai tempi dell'epidemia. Per ogni cittadino onesto che è fuggito dalla città, uno o due ladri e banditi sono venuti ad abitare al suo interno, considerando la vita a Scardale preferibile a una vita in fuga nelle foreste delle Valli.

Solo i mercanti più coraggiosi, più forti o più malvagi portano i loro carichi nel vecchio porto di Scardale. Ma anche in queste condizioni, il porto è comunque frenetico di attività almeno quanto lo era negli anni dell'occupazione, il che la dice lunga su quanti coraggiosi mercanti privi di scrupoli popolano il Mare delle Stelle Cadute.

Dal momento che nessun governo importante ha voluto rischiare di occupare Scardale dopo l'epidemia, la città si governa da sola attraverso la legge dell'anarchia, gli obblighi delle politiche del potere e l'arma a doppio taglio delle amicizie. Nell'attuale condizione tumultuosa di Scardale, le sole cose che contano sono l'identità e le intenzioni dei gruppi che al momento lottano per ottenere il controllo della città.

Un luogo che merita di essere ricordato nella città di Scardale è la Fontana dei Quattro Delfini. In qualche modo, questa splendida statua di quattro delfini che saltano fuori dalle acque è sopravvissuta alla devastazione di Scardale. Il cortile nel quale la fontana è stata costruita è il centro del quartiere portuale di Scardale. Non solo è amato dagli abitanti per la sua calma e la sua bellezza, ma è anche assai apprezzato da coloro che amano la riservatezza e la discrezione, in quanto genera un effetto magico che impedisce ogni magia per ascoltare o per scrutare ciò che accade all'interno del cortile.

Quando è possibile, i membri dell'enclave di Thay conducono i loro affari alla Fontana dei Quattro Delfini. Desiderano dare alla gente delle Valli l'impressione di poter acquistare oggetti magici preziosi senza doversi preoccupare di essere osservati dai maghi delle altre valli.

STORIA REGIONALE

Dopo aver ereditato il trono da suo padre Uluf, Lord Lashan Aumersair prese ad accumulare le ricchezze e il potere di Scardale con l'intenzione di conquistare tutte le valli meridionali. Nel 1356 CV, conquistò Harrowdale, Featherdale e, per un breve periodo di tempo, Battledale. Poi si mosse contro Mistledale e la sua alleata Shadowdale, ma fu sonoramente sconfitto da una frettolosa alleanza delle altre valli e delle potenze straniere che non volevano vedere la regione unita e comandata da un unico sovrano potente come Lashan.

Dopo la caduta di Lashan, Scardale venne occupata da un'instabile coalizione di truppe del Cormyr, della Sembia, delle altre valli e perfino di Zhentil Keep. Le azioni di Lashan avevano minacciato la sicurezza dell'intera regione delle Terre Centrali, quindi tutti i poteri delle Terre Centrali dovevano giocare un ruolo nel garantire che la minaccia non si sarebbe ripetuta. In realtà i Sembiani e gli Zhent volevano tenere Scardale per sé, quindi diedero istruzioni alle loro guarnigioni di perseguire quello scopo.

Nel 1370 CV, la Sembia si sentì pronta ad assicurarsi il potere. Le forze Cormyreane e delle altre Valli erano già partite, le truppe di Hillsfar erano state corrotte usando del denaro, e di sicuro nessuno avrebbe protestato troppo se la Sembia avesse scacciato le truppe Zhent dalla valle. Ma prima che i Sembiani potessero agire, Scardale venne colpita dalla sua seconda, grave tragedia, l'Epidemia Tremante. La guarnigione Sembiana ne venne praticamente annientata: solo tre uomini sopravvissero. Le città e l'entroterra di Scardale vennero colpite in maniera assai più leggera dall'epidemia.

Ciò che rimane della città di Scardale è una zona senza leggi contesa tra le bande, gli agenti dei vari reami, i cultisti e i capi religiosi. Le altre valli parlano di formare un governo provvisorio per controllare la città di Scardale e impedire alle cose di peggiorare, ma il Governatore Khelvos e il suo consiglio di Scardale si oppongono a un'ulteriore occupazione di qualsiasi tipo. Considerati i problemi delle altre Valli con gli Zhent e l'arrivo dei drow a Cormanthor, sono in pochi quelli che insistono per controllare la gente di Scardale.

Mentre Khelvos e il resto del Consiglio si stanno dando da fare per rimettere la nazione in piedi e meditano sul modo di riportare l'ordine e la legge nella città più grande, un numero sempre maggiore di abitanti di Scardale auspica un rapido ritorno della famiglia Aumersair. Nessun erede degli Aumersair si è fatto avanti, e la sorte di Lashan rimane ancora ignota, ma un documento scoperto di recente ha scosso il Consiglio delle Provvigioni e ha messo in allarme tutte le altre valli. Il testamento e le ultime volontà di Lashan, scoperto nella città di Scardale alcuni mesi dopo l'epidemia, rivela che Scyllua Darkhope, cavaliere degli Zhent (vedi i suoi dati alla voce "Mare della Luna") è la figlia illegittima di Lashan e la nomina sua erede.

La notizia che la "legittima" erede della famiglia Aumersair sia una campionessa degli Zhent ha suscitato diverse reazioni nella valle. Alcuni abitanti di Scardale credono che Scyllua sarebbe un'ottima signora e incoraggiano apertamente il ritorno della famiglia Aumersair in qualsiasi forma. Altri pensano che la città di Scardale e i suoi problemi di discendenza sono questioni di cui la valle potrebbe fare a meno al momento. In ogni caso, Scyllua non è ancora venuta a Scardale per far valere i suoi diritti, e non è affatto chiaro cosa accadrebbe se lo facesse.

FAZIONI DI SCARDALE

Anche se Scardale non è governata al momento, non è completamente priva di leggi. Alcune fazioni si adoperano per portare la loro idea di ordine nel caos cittadino.

I Corvi d'Argento: La politica ufficiale della Sembia è di lasciare la situazione a Scardale così com'è finché il mistero dell'Epidemia Tremante non viene risolto. I Corvi d'Argento però sono agli ordini di Miklos Selkirk (vedi "Sembia"), e non del governo della Sembia, e Miklos non ha alcuna intenzione di stare a guardare mentre gli Zhent portano via alla Sembia il suo premio da sotto il naso. Miklos spera di poter ricostruire la città di Scardale come porto franco sul Mare delle Stelle Cadute che rispetti il Patto delle Valli solo d'ufficio. Pensa che "Silverdale" (Valle d'Argento) sia proprio un bel nome.

I Danzatori: Questi halfling guerrieri-ladri di solito girano armati di kukri potenziati magicamente. Non sembrano altro che comuni briganti in cerca di un'opportunità per strappare più oro possibile dal caos della città. I Danzatori sono rapidi ad affermare la loro forza con le lame e i fulmini. Il loro motto è "Con i Danzatori puoi ballare una volta sola".

Enclave di Thay: I Maghi Rossi di Thay hanno un'enclave di medie dimensioni che opera nella città di Scardale. Di solito, i Maghi Rossi vendono oggetti magici a chiunque sia in grado di pagare il loro prezzo, più che conveniente. I Maghi Rossi che agiscono a Scardale sono di allineamento neutrale, e di conseguenza si trovano ad essere uno dei gruppi di potere più fidati che al momento agiscono a Scardale. Perfino gli agenti degli Arpisti della zona li trattano con un certo rispetto, in quanto i Maghi Rossi di Scardale si astengono scrupolosamente dalla schiavitù.

La Lunga Morte: I monaci della Lunga Morte hanno approfittato della dissoluzione di Scardale per fondare una scuola nei vecchi magazzini del quartiere portuale. La loro esistenza non è del tutto pubblica, ma le varie fazioni politiche della città sperano tutte di poter usare i monaci come loro alleati, invece che come nemici.

Zhentil Keep: La gente delle Valli sta meditando su cosa fare riguardo ai diritti di Scyllua sul trono di Scardale, sempre che l'intera faccenda non sia un trucco degli Zhentarim. I loro agenti in città stanno preparando il terreno per l'eventuale discesa di Scyllua, ma le vecchie abitudini sono dure a morire, e alcuni Zhent si danno alle loro solite attività di sabotaggio, rapimento, estorsione e omicidio.

TRAME ED EVENTI

Le grandi domande che assillano Scardale sono evidenti, ma le risposte non sono così ovvie. L'occupazione è finita? Chi comanda nella città di Scardale?

Alla prima domanda la risposta sembrerebbe sì, purché non si consideri la città di Scardale. La gente di Scardale si sta occupando degli affari propri, e lo fa ormai da anni. Ma presto o tardi il Consiglio delle Provvigioni dovrà essere sostituito da un lord, da un gran consigliere o da una carica permanente di qualche altro tipo, e non è chiaro il metodo che verrà usato per scegliere il successore di Khelvos Dermmen. Le fazioni degli abitanti di Scardale, alcune delle quali sostenute e fomentate da poteri e interessi stranieri, hanno iniziato a manovrare per scoprire la mano vincente quando verrà il momento di proclamare di nuovo l'indipendenza di Scardale. Alcune di queste manovre prevedono sottili minacce, il reclutamento di forze armate, grosse cifre di denaro usate per corruzioni e manovre sporche di ogni tipo.

Quanto al governo della città di Scardale, la prima potenza che riuscirà a occupare la città con duecento soldati probabilmente riuscirà a reclamarla per sé, a meno che le altre potenze non siano disposte a dar battaglia per il controllo della città usando le loro truppe.

shadowdale

Capitale: Shadowdale
Popolazione: 14.020 (umani 78%, mezzelfi 8%, elfi 6%, gnomi 4%, halfling 3%)
Governo: Signoria elettiva
Religioni: Chauntea, Lathander, Tymora (Mielikki, Silvanus)
Importazioni: Gioielli, manufatti, minerali
Esportazioni: Oggetti magici saccheggiati, prodotti finiti, sidro
Allineamento: CB, NB, CN

Shadowdale (Valle d'Ombra) è la più famosa di tutte le Valli, grazie alla storia delle sue vittorie contro i drow, gli Zhent e gli aspiranti conquistatori come Lashan di Scardale. Anche se piccola, Shadowdale rimedia con la qualità alla scarsa quantità dei suoi cittadini. La valle è famosa per ospitare quegli avventurieri che ora preferiscono una vita più tranquilla ma che sono in grado di esercitare una forza estrema, se si rivela necessario.

VITA E SOCIETÀ

La popolazione di Shadowdale, anche se non è diffusa sul territorio quanto quella di Battledale, vive al di fuori delle mura cittadine e delle palizzate dei villaggi, in piccole fattorie e baite i cui comignoli rimangono a portata di vista ma i cui litigi degli abitanti non arri-

Illustrazione di Carlo Arellano

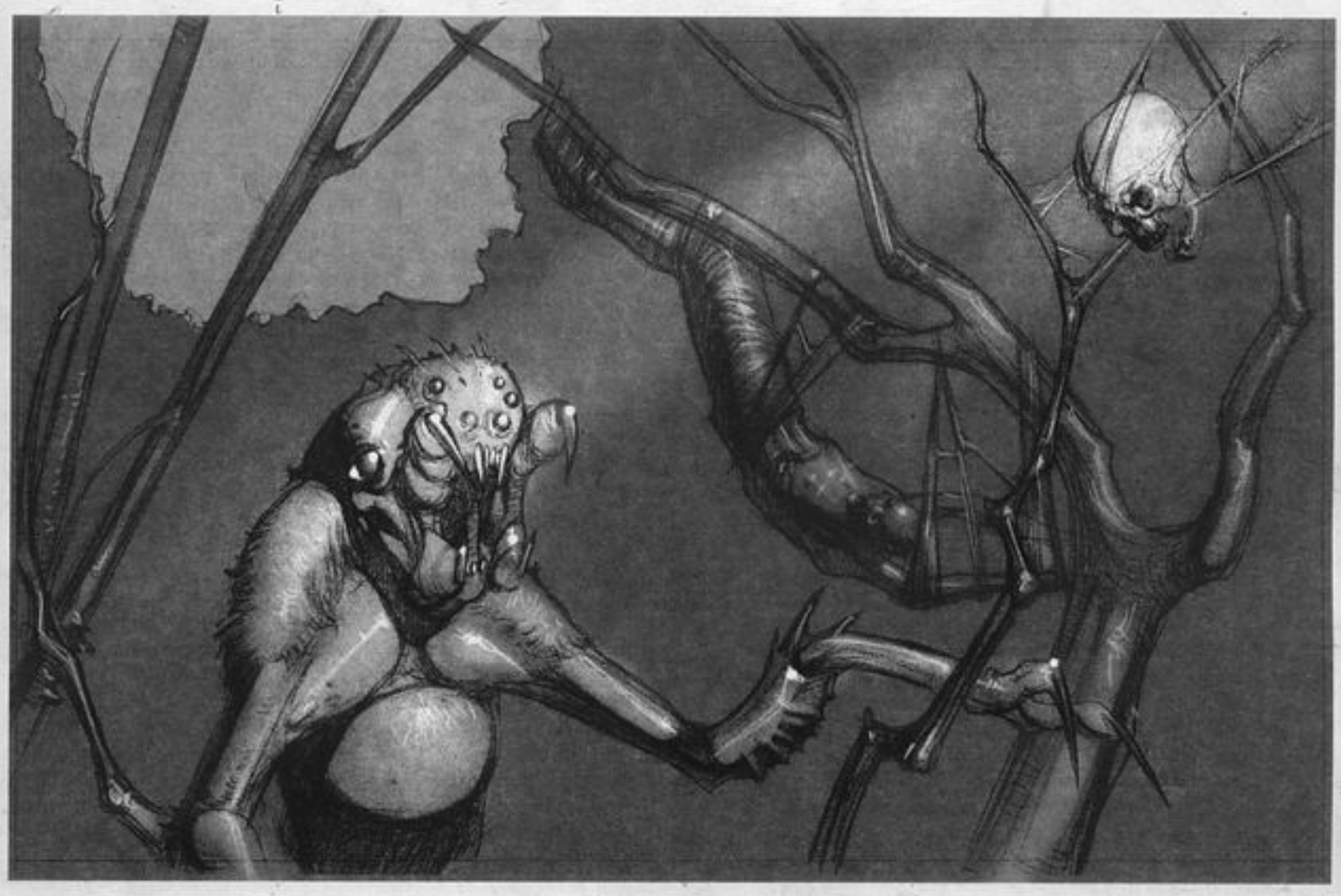


Illustrazione di Carlo Arellano

Bosco dei Ragni

vano a portata d'orecchio.

La gente di Shadowdale, per tradizione, sceglie il suo signore per acclamazione popolare. Gli ultimi due lord sono stati suggeriti da Khelben "Bastone Nero" Arunsun di Waterdeep, ma la tradizione permane, per sottolineare l'orgoglioso rifiuto di Shadowdale di non farsi comandare da nessuno se non dagli eroi più meritevoli. Il paese di Shadowdale è il centro della vita civica della valle e la residenza dei suoi eroi, del suo lord e della milizia del lord.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

A differenza di Mistledale ad ovest, la cui terra è stata sgombrata da un meteorite, Shadowdale alterna zone di terra a cielo aperto a piccole foreste di fitta vegetazione. La Strada del Nord tra il Cormyr e il Mare della Luna passa da sud a nord attraverso la valle, e il Fiume Ashaba la attraversa da ovest a est. Il paese di Shadowdale e la presenza incombente del Vecchio Teschio dominano i boschi dove la Strada del Nord e l'Ashaba si incrociano.

Bosco dei Ragni: I maghi e gli stregoni le cui componenti degli incantesimi necessitano di ragnatele, uova o zanne di ragni giganti hanno un motivo per recarsi in questa buia foresta. Tutti gli altri farebbero bene a tenere d'occhio le cime degli alberi mentre viaggiano sulla Strada del Nord verso Shadowdale o la Gola delle Ombre. Ettercap e chitine escono spesso dai boschi per catturare i viaggiatori e trascinarli via nella foresta.

Gola delle Ombre: Questo passo attraverso le Montagne della Bocca del Deserto a sud di Shadowdale segna diversi confini. Innanzi tutto, la Gola delle Ombre è il punto in cui le Montagne della Bocca del Deserto diventano i Picchi del Tuono. Secondariamente, la Gola delle Ombre separa le terre orientali controllate dalle Valli dalle terre occidentali controllate dal Cormyr. Infine, ora che Tilverton è un cratere nero fumante, la Gola delle Ombre segna il punto in cui i viaggiatori dal nord devono deviare per passare oltre quelle rovine magiche.

Vecchio Teschio: Quando i drow governavano Shadowdale, questo promontorio di granito bianco che si erge sul lato nord della Strada del Nord e ad est del Fiume Ashaba, incombeva sulla città come un messaggio dall'oltretomba, un presagio di una disgrazia futura. Ora che la valle è libera e ha dimostrato il suo valore contro i suoi molti nemici, la sua gente si è quasi affezionata alla vecchia mole di pietra bianca. I pastori portano i loro greggi dalla città a pascolare sulle colline attorno al Teschio, il che impedisce alla sporadica vegetazione di crescere troppo.

Sottoterra il Vecchio Teschio racconta una storia diversa. La Torre Contorta era solo la punta del potere dei drow nella valle. Le profondità del Vecchio Teschio scendono fin giù nel Sottosuolo. Oggigiorno, gli abitanti mostruosi del Vecchio Teschio raramente assalgono gli abitanti della città, specialmente dal 1350 CV, anno in cui Elminster ha deciso di abitare in un mulino a vento abbandonato sul lato sud della collina. Gli avventurieri che insistono per trovare una strada che conduca alla vecchia sporgenza vulcanica devono passare oltre la zona di protezione di Elminster, e devono affidare le loro speranze di sopravvivenza alla propria prontezza. Ogni tanto, qualche gruppo di avventurieri crede di aver ripulito il Vecchio Teschio una volta per tutte, ma un uguale numero di abitanti del Sottosuolo del Vecchio Teschio può vantarsi di aver insegnato agli stolti intrusi di Shadowdale una lezione.

LUOGHI IMPORTANTI

I luoghi più degni di nota della valle si trovano nei pressi del paese di Shadowdale, nella foresta al margine occidentale della valle.

Boschetto dei Druidi: Appena fuori dei margini del paese di Shadowdale a nordovest, si riuniva uno dei più potenti circoli druidici del Faerûn per condurre rituali e incrementare la potenza della foresta. Il circolo si è sciolto qualche tempo dopo il Periodo dei Disordini. Quei druidi potenti che erano membri del Circolo a volte tornano a visitare la vecchia radura e il suo cerchio di antichi menhir, ma nessuno fa mai menzione dell'attuale ubicazione degli altri druidi.

Il bosco è senza dubbio un luogo di potere. Le antiche pietre verticali di sicuro racchiudono molti segreti, alcuni dei quali forse potrebbero essere usati per combattere i drow della foresta.

Locanda del Vecchio Teschio: La locanda alle pendici del Vecchio Teschio è vecchia di oltre cento anni. È conosciuta in tutte le Terre Centrali come uno dei migliori covi di avventurieri in tutto Faerûn, al punto che nelle terre al di fuori delle Valli gli avventurieri usano il termine "vecchio teschio" per indicare un posto dove si beve bene. La proprietaria, Jhaele Silvermane (Esp2/Grr4 umana NB) è una

donna dotata di senso pratico, stimata dagli avventori assidui del locale e pronta a liberarsi sbrigativamente dei ficcanaso e dei perdigiorno. Molti avventurieri pensano che le cantine della taverna nascondano dei passaggi che conducono fino al Sottosuolo sotto al Vecchio Teschio, ma si tratta di una diceria talmente ovvia che chiunque abbia un minimo di esperienza giudica chi divulga la notizia un vero e proprio novellino.

Salone dell'Alba: Lathander stesso potrebbe arrossire di fronte all'ostentazione di questo tempio nel paese di Shadowdale. L'edificio è una meraviglia di vetro infrangibile tinto di rosa scolpito a forma di una gigantesca fenice, che saluta l'alba con le ali spalancate. Bane in persona distrusse la prima versione del Salone dell'Alba durante il Periodo dei Disordini. Lo zelante clericato di Lathander lo ricostruì in ogni minimo dettaglio, con sommo sconcerto dei residenti di Shadowdale, che hanno grande stima di Lathander, ma non troppa stima dei suoi sacerdoti, che hanno eretto per ben due volte questa mostruosità appariscente nella loro città.

Shadowdale (Piccolo paese, 1.402): L'aspetto placido di Shadowdale e i modi tranquilli della sua gente hanno indotto almeno una mezza dozzina di aspiranti conquistatori a sottovalutare il loro bersaglio. All'interno di queste robuste abitazioni in legno e pietra, costruite per resistere agli inverni che spingono i Sembiani a fare ritorno alle loro calde pianure, la gente delle Valli mantiene un curioso equilibrio tra la normale vita quotidiana e un incrollabile coraggio e determinazione.

A differenza della gente delle altre Valli situate lungo le vie carovaniere, la gente di Shadowdale non si sforza di attirare l'attenzione dei mercanti o di accattivarsi i carovanieri. Si rifiutano di regolare la vita cittadina in base ai bisogni di viaggiatori che sono lì soltanto di passaggio.

Torre Contorta: Se l'abilità di resistere al potere inarrestabile di un'invasione Zhent è indicativa, allora la Torre Contorta, un edificio a forma di elica, è la fortezza più resistente delle Valli. La torre si è guadagnata il suo nome a causa del suo equilibrio precario. Il lord di Shadowdale, Mourngrym, governa da questa vecchia roccaforte drow. La guarnigione della torre conta quasi cento uomini. La torre al momento viene anche usata come luogo di atterraggio per gli ippogrifi che fungono da cavalcature aeree per alcune guardie della torre.

Storm Silverhand

Torre di Elminster: Se Elminster non è l'essere mortale più potente del Faerûn, allora non è chiaro chi possa esserlo. Vive in una modesta torre che ha l'aspetto di un granaio o di un mulino a vento sul lato sud del Vecchio Teschio. Non ama i visitatori.

STORIA REGIONALE

Prima della fondazione di Shadowdale, alcuni drow adoratori di Lolth approfittarono della caduta di Myth Drannor per conquistare la zona nota come la Terra Sotto l'Ombra. Gli umani e gli elfi combatterono contro i drow per quasi due secoli, finché il grande mago dell'acqua Ashaba non scacciò gli elfi dalla Torre Contorta nel 906 CV. Per questo intervento, la gente di Shadowdale nominò Ashaba il suo primo lord.

Nei quattro secoli che sono passati dalla fondazione di Shadowdale, il Pendente di Ashaba, il simbolo magico che rappresenta la signoria su Shadowdale, è passato nelle mani di uomini buoni, di grandi eroi (Aencar il Re Incappucciato) e di un paio di falsi re. Il peggiore di tutti, un ingannatore di nome Jyordhan, divenne lord di Shadowdale nel 1339 CV, governando prima di nascosto e poi apertamente in nome degli Zhent. Jyordhan venne ucciso sei anni dopo dal mago Khelben di Waterdeep, che in seguito promosse un nuovo candidato per la signoria, un avventuriero chiamato Doust Soulwood.

Il lord attuale, Mourngrym Amcathra (Grr8 umano NB) è stato suggerito da Khelben al momento del ritiro di Soulwood. In nome dei servizi prestati a Lord Soulwood e alla Valle, il popolo ha acclamato Mourngrym come suo nuovo lord. Ha sposato un'agente Cormyreana chiamata Shaerl Rowanmantle (Ldr8 umana LN), che presto ha rinunciato alla fedeltà al Cormyr in nome del bene del suo popolo adottivo. La coppia ha un figlio di quattordici anni, Scotti. Mourngrym ha cresciuto il figlio come se dovesse ereditare da lui il titolo, un intento che potrebbe mettere alla prova la determinazione della valle nel non volere lord ereditari.

Data la storia di Shadowdale come campo di battaglia tra gli umani e i drow, è ironico che Lord Mourngrym finora abbia mantenuto il suo esercito al di fuori della lotta contro i drow Vhaerauniani. I drow di superficie che si sono insediati a Cormanthor hanno deciso di non infiltrarsi e non razziare Shadowdale. Le altre valli accusano Mourngrym di voltare le spalle al destino comune delle Valli. Mourngrym è più preoccupato da altre minacce delle quali non discute in pubblico per timore di sconvolgere i delegati già ansiosi del Consiglio delle Valli.

TRAME ED EVENTI

Gli avventurieri giungono a Shadowdale per tre motivi: per esplorare le caverne del Sottosuolo sotto il Vecchio Teschio, per organizzare spedizioni verso la Corte Elfica o per infastidire Elminster in cerca di qualche frammento di conoscenza. Pochi di coloro che giungono a Shadowdale per il terzo motivo ripartono soddisfatti, anche se di tanto in tanto riescono ad apprendere qualcosa.

Non è di queste parti: Un gruppo di avventurieri curiosi si raduna nella Locanda del Vecchio Teschio nel giro di quindici giorni. Anche se provengono da zone diverse, si conoscono tutti e fanno tutti mostra di un qualche addestramento militare, perfino i maghi. Mentre raccolgono provviste e fanno progetti, risulta evidente che intendono esplorare tutti assieme Castello Krag (vedi il Capitolo 8, la sezione "Dungeon famosi di Faerûn"). Il gruppo potrebbe essere composto dai Corvi d'Argento della Sembia, o dai Maghi della Guerra del Cormyr. In ogni caso, sembrano essere in possesso di informazioni in più rispetto ai PG: ad esempio, sembrano essere fin troppo competenti per una semplice esplorazione all'interno di Castello Krag.

Se i PG si limitano a voltare le spalle al problema, il gruppo militare ha successo e si impossessa in modo semipermanente di Castello Krag, oppure fallisce clamorosamente, scatenando un'entità maligna e incontrollata su Shadowdale. Elminster e le altre colonne della comunità sono impegnate in altre battaglie, e tocca ai PG risolvere il problema.

STORM SILVERHAND

Umana (Eletta di Mystra) Ldr1/Grr4/Str12/Brd8/Ear3: GS 32; umanoide Media (umana); DV 1d6+8 più 4d10+32 più 12d4+96 più 3d6+24; pf 226; Iniz +8; Vel 9 m; CA 28 (16 a contatto, 24 colta alla sprovvista); Att +18/+13/+8 in mischia (1d8+9/19-20, *spada lunga della fortuna+1*) o +16/+11/+6 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS Attacco furtivo +1d6; QS Musica bardica, conoscenze bardiche +10, immunità di Eletta, capacità magiche di Eletta, individuazione del magico, Costituzione potenziata, nemico prescelto (Zhentarim +1); capacità di Arpista, conoscenze di Arpista, benefici di livello epico, immunità all'elettricità, localizzare trappole, fuoco d'argento, guarigione magica; AL CB; TS Temp +18, Rifl +15, Vol +18; For 18, Des 18, Cos 26, Int 15, Sag 16, Car 18. Altezza 1,85 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +15, Camuffare +6, Cavalcare +9, Cercare +8, Concentrazione +23, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (luoghi delle Valli) +6, Conoscenze (religioni) +6, Decifrare Scritture +6, Diplomazia +12, Disattivare Congegni +6, Equilibrio +9, Guarire +10, Intrattenere (danza, canto) +16, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +18, Osservare +11, Percepire Inganni +9, Professione (erborista) +8, Raccogliere Informazioni +9, Raggirare +6, Saltare +5, Sapienza Magica +17, Scalare +8, Scassinare Serrature +8, Scrutare +12, Svuotare Tasche +8, Utilizzare Corde +8, Utilizzare Oggetti Magici +9;

Illustrazione di Todd Lockwood

Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere alla Cieca, Creare Oggetti Meravigliosi, Fortuna degli Eroi, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Musica bardica: controcanto, affascinare, ispirare competenza, infondere coraggio, suggestione; Immunità di Eletta: Storm è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *cerchio di morte, charme, disintegrazione, dissimulare, labirinto, palla di fuoco, paura, regressione mentale, sciame di meteore, spruzzo prismatico.* Capacità magiche di Eletta: 1 volta al giorno: *conoscenza delle leggende, dweomer sinodico di Simbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti ferita di guarigione per livello dell'incantesimo), *identificare, individuazione dei pensieri, pelle di pietra, respirare sott'acqua, teletrasporto.* Individuazione del magico (Sop): Campo visivo. Immunità all'elettricità: Storm è immune a tutte le forme naturali di elettricità, come ad esempio i fulmini. Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletta di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Storm. Benefici di livello epico: Cinque livelli effettivi di bardo e tre di esploratore Arpista (inclusi nel totale soprastante). Capacità di Arpista: Occhio di Deneir (bonus sacro di +2 contro glifi, rune e simboli), Abilità Focalizzata (Intrattenere), Abilità Focalizzata (Percepire Inganni), sorriso di Tymora (bonus di fortuna +2 a un tiro salvezza al giorno). Fuoco d'argento (Sop): Vedi il Capitolo 2 per i dettagli. Guarigione magica: Questi incantesimi le conferiscono punti ferita temporanei (che scompaiono dopo 1 ora) invece di causare danni: *catena di fulmini, dardo incantato, fulmine, tempesta di ghiaccio.*

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/2; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; fallimento degli incantesimi arcani 20%): 0-*aprire/chiudere, frastornare, lampo, lettura del magico, luci danzanti, resistenza*; 1°-*caduta morbida, charme, cura ferite leggere, identificare*; 2°-*cura ferite moderate, invisibilità, luce diurna, suggestione*; 3°-*cura ferite gravi, intermittenza, scrutare.*

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/5/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; fallimento degli incantesimi arcani 20%): 0-*distruggere non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*comprensione dei linguaggi, dardo incantato, incuti paura, movimenti del ragno, saltare*; 2°-*grazia felina, immagine speculare, ragnatela, serratura arcana, vedere invisibilità*; 3°-*blocca persone, dissolvi magie, linguaggi, volare*; 4°-*charme sui mostri, creazione minore, porta dimensionale*; 5°-*blocca mostri, teletrasporto*; 6°-*campo anti-magia.*

Incantesimi da Arpista conosciuti (2/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; fallimento degli incantesimi arcani 20%): 1°-*caduta morbida, cambiare sembianze, cancellare, cavalcatura, charme, comprensione dei linguaggi, dispersione, lettura del magico, luce, messaggio, movimenti del ragno, saltare, sonno*; 2°-*bocca magica, dissimulare, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, localizza oggetto, maschera d'ombra, scassinare, scurovisione, splendore dell'aquila, vedere invisibilità.*

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+5, cotta di maglia elfica +2, mantello elfico, stivali elfici, anello di protezione+2, anello accumula incantesimi, amuleto anti-individuazione e localizzazione, tiara di resistenza al fuoco maggiore, spada lunga della fortuna+1 (1 *desiderio* rimasto), 2 *pozioni di cura ferite gravi* (10°), *buckler della caduta morbida e del calore.* Grazie ai suoi contatti con gli Arpisti, Storm ha accesso a molti altri oggetti, avendo tempo a disposizione.

La famosa Barda di Shadowale è nota per i suoi modi allegri e le sue eroiche avventure come capo degli Arpisti. Affronta la vita con inesauribile entusiasmo e passione, mostra ben poca arroganza personale e passa molto tempo ad addestrare i giovani Arpisti, proteggendo Shadowdale dai suoi nemici e aiutando i giovani più infelici. L'unica cosa che fa infuriare Storm è l'infelicità della gente di buon cuore; adoperarsi per rendere gli altri felici le conferisce un'energia notevole.

La gente di Shadowdale la considera la guaritrice, levatrice, erborista locale e un'amica contadina che si farà viva per aiutare nel momento del raccolto, portando con sé vari amici Arpisti che serviranno da "braccianti" volenterosi e gratuiti. Tutti le portano i loro malati a qualsiasi ora, e lei li accoglie sempre con il sorriso e un gesto gentile. I bambini la amano, i popolani la adorano e gli elfi di Evereska le hanno assegnato dei titoli nobiliari mai prima d'ora conferiti ad un umano.

La stupidità dei governanti riesce ad esasperarla, ma è l'abuso deliberato dell'autorità che riesce a mandarla su tutte le furie. Il temperamento determinato e intenzionato a pareggiare i conti la spinge a organizzare sempre una qualche forma di "giustizia poetica" (una punizione adeguata al crimine) per i truffatori, i ladri, gli incendiari, i vandali e i tiranni, e combatterà questi nemici senza alcun pensiero per la sua incolumità personale, ma sempre con una profonda consapevolezza del pericolo che le sue azioni potrebbero provocare per gli altri. Lavorerà invece a fianco di quei sovrani che pensa possano essere "recuperati" attraverso l'educazione e la guida. Gli Arpisti la considerano il loro membro più prezioso. Altri potranno essere più potenti o più saggi di lei, ma Storm è la maestra e l'ispiratrice perfetta degli Arpisti. È anche una prescelta personale delle dea Mystra, che più volte l'ha salvata da morte certa (anche se Storm non si aspetta mai di poter contare su un simile aiuto).

Tasseldale

Capitale: Tegal's Mark
Popolazione: 14.020 (umani 94%, halfling 2%, gnomi 2%, mezzelfi 1%)
Governo: Repubblica
Religioni: Tyr
Importazioni: Argento, gioielli, oro, stagno
Esportazioni: Ceramica, manufatti preziosi, tessuti
Allineamento: LB, LN, N

Tasseldale (Valle del Fiocco) sorge a nord e ad est del Bosco dell'Arco, a sudovest di Featherdale e appena a nord della Sembia. Tasseldale è una valle di artigiani e commercianti, che risente molto dell'influenza della Sembia. La gente di Archendale e i membri del Consiglio delle Valli si dimostrano sorpresi che la Sembia non abbia ancora annesso Tasseldale alla nazione. La verità è che la Sembia preferisce lasciare Tasseldale libera come stato cuscinetto indipendente al nord. La Sembia non ingloberà Tasseldale come ha già fatto trasformando Moondale in Ordulin finché non potrà anche impadronirsi della valli che contano più a nord.

"Tassel" è una parola locale che significa paese. I dodici tassel di Tasseldale ospitano oltre metà degli abitanti della valle. I tassel equivalgono ai borghi delle altre nazioni.

Vita e società

Gli abitanti di Tasseldale sono per la maggior parte un popolo felice, una comunità ordinata di artigiani, piccoli contadini, mercanti e artisti che si considerano gli amici della Sembia invece dei loro vassalli.

Nonostante il disprezzo che gli abitanti delle Valli a volte dimostrano nei loro confronti, gli abitanti di Tasseldale tendono ad essere un popolo coraggioso e ponderato, in grado di difendere i suoi interessi quando ce n'è bisogno. A differenza del resto della gente delle Valli, sono anche in grado di affrontare situazioni in cui non devono necessariamente rimanere sempre sulla difensiva.

Una considerevole minoranza di abitanti di Tasseldale non è particolarmente avvezza alla vita del libero artigiano. Tali cittadini migrano spesso nelle altre Valli per un po' di tempo, oppure si danno alla caccia o piazzano trappole nel Bosco dell'Arco. Come per compensare la placidità del resto della valle, i boscaioli di Tasseldale hanno la fama di teste calde che rivaleggia con quella degli abitanti di Archendale.

Caratteristiche geografiche principali

Come la Sembia a sud, Tasseldale è una pianura ampia e regolare ideale per le coltivazioni. Il Bosco dell'Arco ad ovest fornisce pellicce, legname e selvaggina a quegli abitanti della valle che preferiscono non lavorare con il telaio o con l'aratro.

Acquitrino di Glaun: A sudovest delle Colline Opache, l'Acquitrino di Glaun ostacola i viaggiatori che attraversano la zona con impedimenti naturali come sabbie mobili, piante carnivore e fuochi fatui maligni. Gli abitanti locali sanno come farsi strada nell'Acquitrino per raccogliere la sua torba e minare i suoi giacimenti di ferro senza disturbare gli spiriti non morti che riposano nei tumuli al centro della palude.

Illustrazione di Todd Lockwood

Colline Opache: Le Colline Opache partono diagonalmente dalla parte settentrionale della valle, separandola da Battledale a nord, da Deepingdale ad ovest e dalla porzione di Featherdale del Fiume Ashaba a nord. I pony selvaggi qui sono più comuni dei goblin, quindi gli abitanti di Tasseldale considerano le colline una terra sicura.

LUOGHI IMPORTANTI

C'è chi direbbe che Tasseldale non ha luoghi importanti. E solo un abitante della valle si opporrebbe a questa affermazione.

Abbazia del Giusto Martello: Questa abbazia dedicata a Tyr è la principale responsabile dell'addomesticamento delle Colline Opache. L'abbazia, situata nei pressi del Fiume Ashaba, dà importanza all'aspetto "giusto" dell'area di influenza di Tyr, dispensando un'istruzione legale gratuita a tutti coloro che si recano fin laggiù per studiare. Dati i problemi con i drow proprio a nord di Battledale, l'abbazia non ha personale a sufficienza. I suoi vecchi difensori preferiscono viaggiare a nord e combattere per la causa della giustizia piuttosto che pattugliare le Colline Opache già controllate. Molti vecchi difensori non sono riusciti a sopravvivere alle incursioni nella foresta, il che ha spinto l'abbazia ad ammorbidire il suo atteggiamento nei confronti degli avventurieri.

Ordine dell'Anima Solare: I monaci dell'Anima Solare hanno contribuito a modo loro alla pacificazione delle Colline Opache, ristrutturando una tenuta in rovina e trasformandola in uno dei pochi monasteri attivi nelle Valli. L'ordine accetta gli studenti meglio qualificati di tutte le nazionalità e le razze, ma si dimostra particolarmente duro con gli aspiranti monaci di origini Sembiane.

Sharburg: Lo Sharburg, situato al di sopra di Tegal's Mark, è un antico forte elfico convertito nel quartier generale militare dei marshair a cavallo (una variante locale del termine "maresciallo") che pattugliano la valle. Se le voci che parlano di magie elfiche nascoste all'interno dello Sharburg non sono solo pie illusioni, sembra proprio che gli abitanti di Tasseldale abbiano deciso di non farne uso.

Tegal's Mark (Piccolo paese, 1.402): La cosiddetta capitale di Tasseldale viene così chiamata per via del simbolo di un antico fabbro armaiolo. Gli abitanti di Tegal's Mark sono orgogliosi dell'artigianato della città. Il modo più rapido di cercare guai qui è vendendo merce scadente, o peggio ancora, dicendo che è stata prodotta a Tegal's Mark.

STORIA REGIONALE

La rivalità tra gli abitanti delle foreste di Archendale e quelli di alcuni borghi di Tasseldale come Archtassel è sfociata nella violenza nel 1368, dopo che alcuni cacciatori di Tasseldale sono stati uccisi da un aggressore sconosciuto. I cittadini di Archendale e di Tasseldale ora conducono una guerra tutta loro nel Bosco dell'Arco.

La Guerra dei Boscaioli dipende dalla disponibilità dei giovani, degli uomini più robusti, dei soldati e dei ranger di indossare i colori della propria fazione nel Bosco dell'Arco. La gente di Archendale indossa i colori nero e argento, mentre quella di Tasseldale veste di blu e giallo. Coloro che vengono malmenati fino a perdere i sensi o si arrendono rimediano qualche osso rotto e vengono privati dei loro colori, ma di solito vengono lasciati in vita. Diverse locande di entrambe le valli fomentano il gioco mettendo in mostra i colori strappati alla fazione opposta.

Le donne ranger e guerriere delle due valli di solito non si lasciano coinvolgere in questo stupido combattimento, ma quelle che vi partecipano prendono la cosa molto seriamente. La frase "portare una donna alla Guerra dei Boscaioli" indica una situazione che potrebbe diventare letale, in quanto le avventuriere femmine di entrambe le valli hanno ucciso vari Boscaioli rivali nel corso dell'anno precedente.

il vast

Capitale: Nessuna
Popolazione: 1.308.960 (umani 78%, nani 9%, halfling 5%, elfi 3%, gnomi 2%, mezzelfi 1%, mezzorchi 1%)
Governo: Città-stato e tenute feudali; molte città sono governate da consigli di mercanti e di proprietari terrieri
Religioni: Chauntea, Clangeddin, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Waukeen
Importazioni: Merci di lusso, sale, vetro
Esportazioni: Argento, bestiame, ferro, grano, nickel, pergamena, rame, tessuti
Allineamento: LN, N, NB

Il Vast è una terra verde composta da fattorie e territori di caccia sulla riva orientale del Golfo del Drago, ed è noto soprattutto per i suoi porti popolosi: Calaunt la malvagia, Tantras la mutevole, il rifugio degli avventurieri Ravens Bluff e la rigida Procampur. Gli orchi e i nani si contendono il dominio sulle montagne vicine. Le razzie degli orchi nelle pianure sono rare, ma sufficientemente dannose da mantenere la popolazione umana concentrata nelle zone costiere. Gli intrighi tra le fazioni rivali e il gran numero di rovine naniche sono un ottimo richiamo per gli avventurieri.

Grazie al Mare delle Stelle Cadute, il Vast gode di un clima mite nel corso di tutto l'anno, con estati lunghe e fresche e inverni brevi e miti. Gran parte del Vast è composto da verdi terre coltivate, separate tra loro da piccoli muriccioli in pietra. Tra una fattoria e l'altra spuntano di tanto in tanto dei piccoli boschetti. Dozzine di ruscelli e torrenti attraversano la terra, ma raramente confluiscono in fiumi più grandi. Sfociano invece in piccoli laghi il cui deflusso si fa strada sottoterra fino al bacino del Mare Interno. Questo incrocio di corsi d'acqua è dovuto all'esistenza di molti strati rocciosi infranti o inclinati sotto il suolo terroso della distesa. I pozzi naturali, le caverne e i crepacci abbondano.

VITA E SOCIETÀ

La gente del Vast è dotata di uno spirito innato che la spinge all'esplorazione, e si considera un tutt'uno con la terra che abita. La loro fedeltà va innanzi tutto alla propria comunità locale. Gli abitanti girano sempre armati (anche se con armi semplici come fionde, coltelli e bastoni ferrati), specialmente al di fuori delle città. Tendono a non immischiarsi negli affari altrui, ma i bardi e i menestrelli sono sempre i benvenuti, in quanto la gente del Vast adora le ballate ben suonate e sentire le ultime novità sulle altre terre.

Cinghiali, cervi e orsi neri popolano le foreste e le montagne del Vast. La caccia è un mestiere per vivere nella campagna, specialmente nelle zone più lontane dai centri abitati.

CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE PRINCIPALI

Il Mare delle Stelle Cadute segna il confine del Vast a ovest e a sud. Gli Speroni della Terra delimitano i confini della regione a est e a nord.

Fiume di Fuoco: Questo largo e placido fiume scende dalle montagne della regione e scorre verso ovest per riversarsi nel Mare delle Stelle Cadute presso Ravens Bluff. Effettua un salto nel vuoto presso le Cascate del Drago, a circa centosessanta chilometri risalendo il suo corso da Ravens Bluff.

Montagne Ripide: Questa estensione degli Speroni della Terra si spinge verso il Golfo del Drago ad ovest. Le sue ripide pendici rendono difficile l'attività mineraria, ma alcune vene di rame, argento e ferro recentemente scoperte hanno convinto molti ad affrontare le difficoltà delle montagne nella speranza di fare fortuna. Aquile giganti e altre creature alate reclamano i picchi più alti come loro territorio, mentre numerosi orchi e ogre scavano le loro tane nelle zone più remote della catena montuosa.

Due valichi principali consentono ai viaggiatori di spostarsi da nord a sud: il Passo del Sangue Elfico ad ovest e il Passo Glorming ad est.

LUOGHI IMPORTANTI

Il Vast ha fama di ospitare molti posti segreti che sarebbe meglio lasciare indisturbati, specialmente sulle montagne o nel sottosuolo. Naturalmente, i posti più importanti del Vast sono tutt'altro che segreti.

Calaunt (Metropoli, 38.706): Calaunt, al momento la più grande e influente città del Vast, esercita un controllo ferreo sui traffici legali che entrano o escono dal Fiume Vesper. Purtroppo per il resto del Vast, la città non è altrettanto vigile con i pirati o i predoni che navigano sul fiume, fin tanto che non minacciano Calaunt stessa. Anche se sono molti i visitatori che si recano a Calaunt per

affari, sono pochi quelli a cui piace la città. La sua attività maggiore è la tintura delle pelli, e il fetore delle concerie spesso arriva a chilometri di distanza. (I marinai del Mare Interno dicono che si può localizzare Calaunt dal fetore anche in mezzo alla più fitta delle nebbie).

Calaunt è governata da una banda di avventurieri malvagi che si fanno chiamare i Duchi Mercanti, guidati da un individuo che si autodefinisce lo Scettro Supremo. Queste canaglie brutali non hanno problemi a confiscare la proprietà altrui per i loro capricci personali. Chi si reca in visita a Calaunt di solito si muove con discrezione ed evita di mettere in mostra ricchezze o magie.

Procampur (Grande città, 24.631): Procampur, un vecchio porto commerciale ricco e indipendente all'ingresso orientale del Golfo del Drago, è famosa nel Faerûn per i suoi quartieri fortificati, i cui edifici sono tutti dotati di tetti in tegole di un colore assegnato. Si dice che sia la città più ricca del Mare Interno settentrionale, ed è famosa per i suoi orefici, intagliatori di gemme, commercianti di gemme, per la rarità dei ladri e per il suo rigido governo locale. Sorge sopra Proeskampalar, una città nanica sotterranea costruita attorno al -153 CV, ed è stata fondata attorno al 523 CV.

Procampur è governata da un signore supremo ereditario, il Thultyrl. L'attuale Thultyrl è Rendeth del Sangue Reale (Ari3/Grr6 umano CB), un giovane guerriero dai modi riflessivi la cui famiglia è sempre stata distinta da capelli color rame e da occhi verdi-grigi. Un fedele mago consigliere chiamato l'Hamayarch tradizionalmente assiste il Thultyrl. Alcuni sospettano che l'attuale consigliere, Alamondh (Str10 umano NM) sia tutt'altro che onesto e giusto.

Procampur è protetta da alte mura fortificate. Gli unici accessi possibili sono attraverso coppie di cancelli lungo le strade costiere, su ogni lato del porto. Le attività del porto non vengono condotte sotto le leggi ferree della città, e i suoi edifici tornano ad essere il consueto caos di stili, tetti e dimensioni differenti. Il porto è abitato da pescatori, costruttori di navi e mercanti stranieri. È qui che vengono trattenuti il bestiame e le cavalcature (compresi i recinti di addestramento, le rivendite di equipaggiamento e le stalle) che non appartengono alle autorità di Procampur.

Un'unica grossa porta si apre dal porto sulla Via Grande, una strada che tocca tutti i quartieri cittadini. La Via Grande ad est conduce dritta al Quartiere del Castello, dove sorge il Palazzo del Thultyrl dal tetto d'oro e la sua Alta Corte, e dove sono situate le stalle e gli alloggi delle guardie cittadine, decorate da tetti bianchi.

Le guardie alle porte spiegano pazientemente le regole della città a tutti coloro che entrano. A Procampur, ogni attività è assegnata a uno specifico quartiere (o al porto), e le autorità sono severe, onnipresenti e competenti. Il governo ha schiacciato numerosi tentativi di fondare una gilda di ladri in città, e le sue forze hanno facilmente sconfitto sia Mulmaster che la Sembia in numerose battaglie navali.

Ravens Bluff (Metropoli, 28.150): Seconda solo a Calaunt in ricchezza, potere e importanza, Ravens Bluff gode di una posizione privilegiata alle foci del Fiume di Fuoco che la rende il punto di partenza per oltre un terzo dei prodotti agricoli di tutto il Vast. Inoltre, la città attrae avventurieri di ogni tipo, grazie a un governo locale assai indulgente e a un gran numero di misteri e di intrighi da risolvere (molti dei quali nascono proprio a causa dell'atmosfera liberale della città, o provengono dai suoi bassifondi più nascosti). Ravens Bluff è anche un centro per lo scambio e il commercio di oggetti magici.

Ravens Bluff è stata quasi distrutta nell'estate del 1370 CV, quando un'avventuriera chiamata Myrkyssa Jelan è calata sulla città a capo di un esercito composto da mercenari e mostri. La fugace guerra ha lasciato la città priva di una flotta e quasi del tutto priva di un esercito e dei mezzi per mantenersi. I tenaci e ingegnosi cittadini di Ravens Bluff, guidati dal loro nuovo sindaco, Lady Amber Thoden, hanno ricostruito le loro proprietà a una velocità eccezionale.

Il motivo per cui Myrkyssa Jelan ha attaccato la città sono emersi solo in seguito, quando all'inizio del 1372 CV alcuni avventurieri hanno scoperto che Amber Thoden era in realtà Jelan; nel conflitto che ne è seguito, la donna è scomparsa. Il sindaco precedente, grande amico degli avventurieri, Charles O'Kane (Grr17 umano LN) è tornato a governare la turbolenta città.

Tantras (Grande città, 21.816): Famosa (o famigerata) per essere stata la residenza della divinità Torm durante il Periodo dei Disordini, Tantras è una della città più potenti del Vast. Gran parte di Tantras è stata devastata nel 1358 CV, quando gli avatar di Torm e di Bane si sono distrutti l'un l'altro nei pressi della città. (I danni sono stati riparati da tempo). Torm è sempre stato popolare nella città, e ora viene venerato come il salvatore di Tantras.

Tsurlagol (Grande città, 17.594): Conosciuto come la Porta sull'Irraggiungibile Est, questo operoso porto di mare è la città più a sud di tutto il Vast. Serve come punto d'incontro per i mercanti del Vast, di Impiltur, degli Antichi Imperi e del Golfo di Vilhon. La città ospita anche un gran numero di nani che la attraversano di continuo nel corso delle loro imprese per il loro popolo disperso. La posizione di Tsurlagol comporta anche degli svantaggi, e la città detiene il primato poco invidiabile di essere stata saccheggiata e bruciata più volte di qualsiasi altra città della regione. La città attuale sorge su una collina e abbraccia le fondamenta di almeno venti città precedenti.

STORIA REGIONALE

L'origine del nome "il Vast" si è perso nei tempi antichi, ma i saggi credono che derivi dal regno orchesco di Vastar, che un tempo occupava l'intera riva orientale del Golfo del Drago. Gli orchi di Vastar si scontrarono con gli elfi di Myth Drannor, invadendo le rive occidentali del Golfo in più occasioni, utilizzando rozze navi in legno, o passando via terra attraverso la regione settentrionale del Golfo. Col tempo, gli orchi ridussero le dense foreste del Vast alle pianure erbose e ai boschi isolati che sono visibili oggi.

Vastar alla fine cadde, dopo una lunga serie di sconfitte per mano degli elfi, sebbene le pressioni crescenti esercitate dai nani ad ovest contribuirono a loro volta alla caduta degli orchi. I nani si espansero principalmente sottoterra, e il Vast ancora oggi può vantare un gran numero di abitazioni naniche abbandonate.

Dopo la caduta degli orchi, i nani fondarono Roldilar, il Reame delle Spade Splendenti (610-649 CV), ma gli orchi riorganizzatisi, tornarono ad occupare le terre di superficie e i rifugi sotterranei. Gli umani furono rapidi ad approfittare del vuoto di potere lasciato dal crollo del regno nanico. Raggiunsero il Vast dall'affollato Golfo di Vilhon e stabilirono una fortezza a sud del Fiume di Fuoco. Da laggiù, si espansero progressivamente e scacciarono gli orchi dalle pianure. La città di Ravens Bluff venne fondata sulle rovine di Roldilar nel 1222 CV, e da allora è cresciuta prosperosamente.

TRAME ED EVENTI

Molti degli avventurieri che attraversano il Vast finiscono per ritrovarsi a Ravens Bluff, prima o poi. L'esplorazione delle vecchie rovine naniche e le voci di grandi cripte mai scoperte attirano avventurieri da ogni angolo del Faerûn.

Ombre su Scardale: I PG vengono a sapere che un potente capitano mercenario sta organizzando una spedizione di soldati e avventurieri per invadere la città di Scardale e impadronirsene. Nessuno sa con certezza chi stia finanziando il capitano, probabilmente alcuni mercanti di Tantras o di Calaunt. Scardale sarebbe una grande risorsa per qualsiasi città del Vast, in quanto costituirebbe un avamposto sulla riva occidentale del Golfo del Drago. I PG potrebbero essere ingaggiati per fermare l'attacco, oppure per farne parte.

oltre faerûn

Nemmeno gli studiosi più esperti di Candlekeep sanno molto su cosa esista oltre i confini di Faerûn. Anche se alcuni eroi, esploratori, diplomatici e mercanti hanno viaggiato al di fuori di Faerûn, sono davvero rare le persone che hanno visitato più di una particolare regione al di fuori delle terre comunemente conosciute.

kara-tur

Le Terre dell'Orda si estendono per centinaia e centinaia di chilometri, ad est delle terre di Rashemen e Narfell. Eppure ad est delle terre dell'est, oltre il sorgere del sole, esiste una terra leggendaria, vasta e meravigliosa chiamata Kara-Tur. Le sue montagne sono alte fino al cielo, le sue giungle sono impenetrabili e le sue vaste praterie sono il dominio delle feroci tribù di Tuigan che vagano tra le terre

orientali del Faerûn e i vasti imperi di Kara-Tur.

Si narra che Kara-Tur sia una terra di sete, spezie e oro, una splendida terra dominata da crudeli e superbi signori della guerra. I viaggiatori raccontano meravigliati dell'Impero Shou, un regno vasto migliaia di chilometri protetto da una grande muraglia. A Shou Lung, si dice, i templi hanno tetti in oro e l'Imperatore comanda su una corte di cento re e di un milione di soldati.

Soltanto una strada si spinge da queste fantastiche terre fino all'ovest. La Via Dorata attraversa le grandi distese delle Terre dell'Orda, oltrepassa Rashemen e Thesk e finalmente giunge fino al Mare Interno sul porto di Telflamm. È qui che la seta Shou e le spezie esotiche delle isole di Wa giungono nel Faerûn, dopo un viaggio lungo migliaia di chilometri e della durata di molti mesi. La Via Dorata rimane percorribile solo su decisione dei Tuigan, che a volte richiedono esorbitanti tributi per la loro tolleranza e altre volte bloccano semplicemente il percorso.

maztica

Dieci anni fa, alcuni coraggiosi mercenari al servizio di Amn sfidarono il Mare Senza Tracce, veleggiando incontro al tramonto settimana dopo settimana finché non raggiunsero una terra inesplorata ancora più ad ovest del tramonto: Maztica. Dopo aver combattuto contro gli strani guerrieri di quella terra, i mercenari fondarono un insediamento sul continente occidentale. Molte compagnie mercantili potenti ora lottano per accaparrarsi le nuove ricchezze di queste terre. Commerci, scoperte e numerose occasioni di scontro tra la gente di Maztica e i Faerûniani in competizione tra loro sono il risultato.

Di Maztica si conosce ancor meno che di Kara-Tur. È una terra di barriere naturali insormontabili, di centinaia di culture remote ed elusive, molte delle quali sono in lotta tra loro. Ogni anno sempre più oro, gemme e nuove piante esotiche come la vaniglia e il caffè vengono riportate nel Faerûn sui vascelli di Amn, un commercio a senso unico che promette di procurare a quella nazione ricchezze oltre ogni immaginazione.

zakhara

Il più conosciuto e frequentato dei sottocontinenti di Faerûn è Zakhara, che sorge a sudest, oltre il Grande Mare. I sambuchi di Zakhara sono una vista comune nei porti di Halruaa, Nimbral, Dambrath e Luiren, e i mercanti marittimi di quelle terre raccontano di una terra desertica che nasconde mille meraviglie e molte raffinate culture a poche centinaia di chilometri oltre i mari meridionali del Faerûn.

Le rive di Zakhara sono tormentate da numerose orde di feroci corsari. Pretendono pesanti tributi, e a volte bloccano il transito marittimo anche alle terre esotiche meridionali. Ma anche quando le vie sono aperte, non è detto che i viaggiatori Faerûniani siano sempre i benvenuti nelle misteriose città di Zakhara.

Zakhara è una terra di grandi deserti, oasi lussureggianti e di potenti geni che si immischiano negli affari dei mortali. È una terra unita da una profonda fede che promuove la pietà, lo zelo e l'onore, ma allo stesso tempo le sue storie parlano di città infestate dai demoni e di stregoni senza dei che manipolano grandi e strani poteri.

il mare della notte

L'ultima e la più fantastica delle terre oltre il Faerûn è talmente vicina che ogni abitante del Faerûn l'ha vista da lontano. In alto nel cielo si estende un reame di incredibili dimensioni, il cosiddetto Mare della Notte, dove fiumi di stelle e mondi strani e meravigliosi risplendono come fuochi d'argento nel buio.

Esistono mille storie che parlano di maghi che hanno tentato di salire fino al cielo e di esplorare le sue acque buie, di principi che vivono in castelli fatti di luce argentata e di navi elfiche di cristallo che sorgono dai mari occidentali e che veleggiano in oceani stellati ben più vasti e meravigliosi quando il tramonto scende su Toril. In una terra dove i maghi possono far volare i castelli e i chierici possono compiere miracoli divini, le isole e i reami leggendari del mare della notte ispirano l'immaginazione più scatenata e i sogni più strani.

selûne

La luna di Toril viene chiamata Selûne. Attraverso attente osservazioni e ripetute divinazioni i saggi hanno determinato che Selûne ruota attorno a Toril a una distanza di circa trentaduemila chilometri. Anche se Selûne in cielo appare non più grossa di un pugno umano allungando il braccio davanti a sé, è in realtà un mondo completo, forse ampio tremiladuecento chilometri.

Selûne è abbastanza luminosa da proiettare deboli ombre quando è piena. È accompagnata in cielo dalle Lacrime di Selûne, numerose luci più piccole che compaiono nel cielo in un grande arco che circonda la luna. Le favole per bambini parlano di pirati a bordo di navi volanti che calano dalle Lacrime per rubare e saccheggiare, ma nessuno prende queste storie seriamente.

Eclissi

L'orbita di Selûne è quasi sullo stesso piano dell'orbita di Toril attorno al sole, quindi le eclissi solari e lunari sono frequenti. Le eclissi solari non sono mai anulari (la corona del sole non può essere vista durante la totalità) e non sono quasi mai parziali, in quanto l'ombra di Selûne su Toril e l'ombra di Toril su Selûne sono molto grosse. Le eclissi sono dunque uno spettacolo imponente, ma anche piuttosto comuni. Gli abitanti delle varie terre non sempre si accorgono delle eclissi, in quanto le ore in cui Selûne sorge e tramonta sono assai variabili. Le eclissi solari a volte provocano un momentaneo risveglio delle creature notturne, che tornano subito a dormire non appena la luce del giorno ritorna.

Le fasi di Selûne

Selûne diventa piena esattamente a mezzanotte del primo di Hammer, 1372 CV, e ogni trenta giorni, dieci ore e trenta minuti seguenti. Il periodo che va da una luna piena a quella seguente è, tecnicamente parlando, un mese sinodico, il periodo che passa da una congiunzione Sole-Toril-Selûne all'altra. Selûne effettua esattamente quarantotto rivoluzioni sinodiche ogni quattro anni del calendario di Toril. Selûne diventa piena esattamente alla mezzanotte del primo giorno di ogni anno bisestile e segue le stesse identiche fasi lunari indicate su un calendario di quattro anni prima o dopo.

Una festa Faerûniana, la Festa della Luna, si tiene in occasione della luna piena, che convenientemente si manifesta proprio in quei giorni. Dal momento che il periodo sinodico di Selûne è così vicino all'effettiva lunghezza del periodo mensile del calendario, Selûne è sempre piena attorno ai primi giorni di ogni mese o nei giorni festivi, con uno scarto di un giorno o due al massimo. I giorni festivi dell'anno servono a correggere le discrepanze tra il mese sinodico e quello del calendario, e Scudiuniti effettua la correzione necessaria ogni quattro anni per impedire alla luna piena di spostarsi ulteriormente nel corso del mese.

Le Lacrime di Selûne

Le Lacrime di Selûne sono un gruppo di centinaia di piccoli corpi celesti luminosi (asteroidi) che orbitano Toril seguendo la scia di Selûne. Le Lacrime si comportano come qualsiasi corpo celeste in un punto Troiano, vale a dire non rimangono al loro posto, bensì orbitano attorno a un centro comune in maniera simile a un vortice. Viste dall'alto, le Lacrime sembrano un grande disco composto da centinaia di corpi celesti variegati, nessuno di dimensioni troppo grosse. Le Lacrime sono visibili come puntini di luce simili a stelle, troppo piccole perché l'osservatore possa distinguerne le forme.

Le orbite individuali delle Lacrime non sono esattamente complanari con le orbite di Toril e Selûne, ma sono comunque abbastanza vicine. Ne risulta che compaiono nel cielo notturno di Toril come un'ellisse quasi appiattita di "stelle" luminose che seguono l'orbita di Selûne inclinata di sessanta gradi nel cielo lungo l'asse maggiore dell'ellisse. Di solito, un normale umano è in grado di coprire l'immagine di Selûne con un pugno serrato stendendo il braccio davanti a sé; le Lacrime tuttavia si estendono nel cielo stellato per una larghezza di oltre tre palmi e un'altezza di circa tre dita se si stende il braccio davanti a sé. Le relative posizioni delle singole Lacrime cambiano di notte in notte, man mano che orbitano at-

torno al loro centro comune.

Le Lacrime non sono abbastanza luminose da poter essere viste durante il giorno, anche se Selûne a volte lo è. Anche se le Lacrime sono luminose anche quando Selûne è nuova, non sempre sono visibili nel cielo stellato, dal momento che anche le ore in cui loro sorgono e tramontano cambiano spesso, e potrebbero non essere visibili di notte. La prima Lacrima sorge o tramonta circa quattro ore dopo Selûne. Dal momento che è talmente lungo, il gruppo completo delle Lacrime impiega circa tre ore a sorgere o a tramontare, dalla prima all'ultima Lacrima. L'effetto combinato delle Lacrime non è sufficiente a proiettare ombre di notte.

Alcuni saggi ritengono che le Lacrime siano abitate, proprio come Selûne, anche se ben poche persone riescono a immaginare chi potrebbe vivere lassù. E ancora meno sono stati lassù e sono tornati indietro per riferire.

Gli araldi dell'alba

Per secoli gli astrologi hanno osservato la comparsa di una o due stelle particolarmente luminose poco prima dell'alba e subito dopo il tramonto. Anadia e Coliar sono conosciute a loro volta con il nome di Araldi dell'Alba, anche se potrebbero benissimo essere chiamate gli Araldi della Sera. Si tratta in realtà di mondi molto simili a Toril, ma più vicini al sole di Toril e quindi impossibili da osservare troppo lontani da esso. Coliar è il più grande e il più luminoso dei due, ed è quello che si trova sempre più in alto nel cielo notturno.

Alcuni strumenti magici per la visione a distanza e alcune accurate divinazioni hanno rivelato che Anadia è un piccolo mondo color ambra con chiazze verdeggianti nei pressi dei due poli. Coliar è un globo striato bianco e grigio, che sembra ospitare oceani sterminati sotto un cielo coperto di nuvole.

I cinque viandanti

Nelle profondità del Mare della Notte vagano i Cinque Viandanti, stelle incostanti che non seguono un percorso annuale attraverso il cielo come fanno le altre stelle. Questi Viandanti sono visibili in modo diverso dai fiumi di stelle lungo i quali vagano: tendono ad essere più grossi, più luminosi e a mostrare colori e caratteristiche sgargianti se scrutate più da vicino.

Karpri, il più vicino, è un globo di zaffiro dotato di cime bianchissime ai due poli. I saggi dicono che vaga a milioni di chilometri da Toril, anche se è un concetto difficile da accettare. Chandos, il successivo, è un corpo verde-marrone le cui chiazze cambiano continuamente se osservato nel corso di più notti. Glyth è di color grigio opaco, ma circondato da un maestoso anello e da tre corpi celesti minori, visibili solo attraverso aiuti magici. Garden è una piccola scintilla verde visibile solo nei casi più rari. L'ultimo, H'Catha, sembra essere un mondo enorme e lontanissimo, e risplende di un colore bianco adamantino.

Divinità

Le divinità di Toril prendono spesso parte alle vicende del mondo, incanalando il loro potere sacro attraverso i loro chierici, druidi, ranger, paladini e altri fedeli, a volte anche intromettendosi direttamente nelle faccende dei mortali. Allo stesso tempo tramano, si fanno guerra, complottano e stringono alleanze tra loro, con i mortali e con le creature extraplanari più potenti come i signori elementali e i demoni. Da questo punto di vista somigliano ai loro fedeli, in quanto sono proprio i fedeli a dare alle divinità una forma, a definire le loro aree di influenza e la loro natura, visto che molte divinità sono in realtà mortali che si sono guadagnati una scintilla divina. Dal momento che perdono potere se il loro culto vacilla e viene dimenticato, le divinità assegnano ai loro chierici (ai quali forniscono i loro incantesimi divini) il compito di diffondere il loro verbo e la loro dottrina, di reclutare nuovi fedeli e di tenere vivo il culto. Le divinità forniscono loro potere divino in cambio di questi servigi.

Il culto delle divinità

Un fabbro potrebbe scegliere Gond come sua divinità patrona, ma anche rivolgere una preghiera a Tempus, il Signore della Battaglia, prima di mettersi all'opera su una spada. Se deve creare un'arma particolarmente difficile o se tenta di creare una lama che porti fortuna a chi la impugna, lo stesso fabbro potrebbe decidere di rivolgersi a Tymora. Un'arma forgiata per un guardiano richiederebbe delle preghiere e offerte ad Helm. Un'arma che dovrà essere impugnata in nome della giustizia (la lama di un boia, per esempio) dovrebbe invece venire consacrata a Tyr.

La maggior parte della gente su Toril venera ogni giorno più di una divinità, anche se dedica la propria vita ad una sola divinità patrona. Alcuni credono che le divinità siano simili ai mortali più potenti e quindi inclini all'ira, pieni di debolezze e soggetti alla stessa fretta, agli stessi errori e alle stesse emozioni che provano i mortali. Altre persone li ritengono al di là delle debolezze mortali o della loro capacità di comprensione. In mezzo a questi due estremi ci sono persone che ritengono che le divinità intervengano nelle questioni dei mortali ogni giorno, nei momenti cruciali, a seconda del loro umore o per perseguire mire che possono essere chiare o incomprensibili; altri ancora pensano che le divinità si tengano in disparte, influenzando i mortali in modo sottile tramite sogni, visioni o profezie criptiche. Da questa diversità nel modo di vedere le divinità nasce una grande varietà nelle pratiche dei vari culti.

Molte persone effettuano offerte sia alle divinità venerate che a quelle di allineamento e interessi estremamente differenti da loro per proteggersi dal loro desiderio di vendetta, dal loro odio o dai capricci divini. Le offerte più comuni alle divinità vengono fatte mettendo del denaro nella cassetta delle offerte di un tempio o facendo un sacrificio adeguato (del sangue per Tempus o Malar, od oggetti votivi e simboli sacri per la maggior parte delle altre divinità) mormorando nel frattempo una preghiera. Questa pratica viene formalizzata tramite il pagamento di un ammontare fisso di monete alla chiesa della divinità che deve venire placata, che si limita a fornire a chi paga una preghiera di buon auspicio, che dovrà essere recitata in seguito, o a pregare di persona per lui.

Divinità patrone

Le divinità del Faerûn hanno un ruolo importante nel funzionamento della magia nel mondo e nelle vite dei mortali. I personaggi di Toril hanno quasi sempre una divinità patrona. Tutti a Faerûn sanno che chi muore senza avere una divinità patrona che lo venga a portare via dal Piano del Fato dopo la sua morte trascorre l'eternità a soffrire presso il Muro dei Miscredenti o svanisce negli abissi infernali dei diavoli e dei demoni.

Per ulteriori informazioni sulle divinità patrone consultare la sezione "Religione" nel Capitolo 1: "Personaggi".

Peccati e punizioni

Alcuni membri del clero credono che le divinità osservino qualunque atto, pensiero e conseguenza delle azioni dei loro fedeli mortali. La maggior parte dei chierici, tuttavia, vede le divinità come giudicatrici solo dei gesti, degli atti e degli intenti dei mortali, a prescindere dalle conseguenze.

Un chierico o un druido che offende in qualche modo la propria divinità o trascura alcuni dei suoi dogmi commette un peccato. Deve a questo punto scontare una pena adeguata alla gravità del peccato, se vuole mantenere la sua posizione all'interno del culto e mantenere rapporti con gli altri chierici o druidi e la divinità stessa. Anche i paladini, i ranger e gli altri incantatori divini devono attenersi a queste regole (anche se non in modo così rigido).

Le pene tipiche per i peccati minori possono includere il trascorrere un'ora in preghiera, fare una piccola donazione monetaria al tempio (da 1 a 10 mo), svolgere compiti di minore entità per il tempio (che possono variare in base alla religione) e via dicendo.

Le pene per i peccati di entità media possono includere il trascorrere da uno a dieci giorni di preghiera in un posto qualsiasi, fare una donazione di media entità alla chiesa o compiere una piccola missione per suo conto (una breve avventura).

Le pene per i peccati più gravi possono richiedere di trascorrere un mese o più in preghiera, fare una grossa donazione (1.000 o più

mo) e possibilmente l'incantesimo *espiazione* (che potrebbe a sua volta richiedere una missione).

Trascurare in continuazione i dettami della propria religione può finire per far perdere ad un incantatore i suoi incantesimi divini e i suoi privilegi di classe (ma non le sue competenze nelle armi e nelle armature legate alla classe) fino a che non decide di espiare i suoi peccati.

cambiare divinità

Per un chierico, un druido, un paladino o un ranger (o per qualunque altro incantatore divino) è anche possibile abbandonare la propria divinità patrona e scegliere di venerarne un'altra. Chi opta per una scelta del genere perde tutti i privilegi di classe che la divinità abbandonata gli conferiva. Per avanzare come incantatore della sua nuova chiesa, il personaggio deve effettuare una missione per il suo nuovo culto (che spesso include il recupero di un oggetto di qualche importanza per la chiesa), e poi ricevere l'incantesimo *espiazione* da un rappresentante della sua nuova fede. Una volta che queste due azioni sono state compiute, il personaggio diventa un incantatore divino del suo nuovo culto e ottiene, nel caso sia un chierico, la possibilità di scegliere due domini dal repertorio della sua nuova divinità. A quel punto il personaggio ottiene di nuovo i suoi privilegi di classe al livello che aveva al momento dell'abbandono della sua vecchia fede (fino a che possono ancora essere applicati: scacciare e intimorire non morti, ad esempio, potrebbe subire delle modifiche).

pantheon

Un pantheon è un gruppo organizzato di divinità che viene venerato a particolari latitudini e in particolari zone geografiche. Alcune volte i membri di un pantheon sono legati l'uno all'altro da legami familiari. La maggior parte del continente di Faerûn è sotto il controllo del pantheon Faerûniano, un gruppo di divinità di cui alcune sono native della zona e altre sono state importate, risultando alla fine estremamente svincolate l'una dall'altra. Le uniche eccezioni sono i paesi di Mulhorand, Unther, Semphar e Murghôm, sui quali veglia il pantheon di Mulhorand, composto prevalentemente da un gruppo di divinità legate da vincoli di sangue.

Le principali razze umanoidi (nani, elfi e via dicendo) hanno dei propri pantheon. Al di fuori del Faerûn, la gente di Kara-Tur venera il pantheon di Kara-Tur, e via dicendo. I chierici di una divinità venerata in terre straniere possono viaggiare all'interno della regione di un altro pantheon e continuare a ricevere normalmente i propri incantesimi, ma è probabile che vengano scacciati o attaccati dai rappresentanti delle divinità locali, se tentano di convertire qualcuno alla propria fede, stabilire un tempio o indire una guerra santa. I chierici delle divinità non umane sono immuni a questo tipo di persecuzione, fino a che si astengono da attività del genere all'interno delle terre degli umani; queste persone tendono invece a concentrare le loro attività di reclutamento e insediamento all'interno dei possedimenti della propria razza o in terre di frontiera che non sono state ancora reclamate dalla gente civile.

Modello delle divinità

Tutte le descrizioni delle varie divinità seguono lo stesso modello, che verrà spiegato e descritto in questa sezione.

Nome della divinità (livello di potere)

Le descrizioni delle varie divinità iniziano tutte con il suo nome più diffuso. Questo nome viene immediatamente seguito dal suo livello di potere. In ordine discendente i livelli di potere delle divinità sono: divinità maggiore, divinità intermedia, divinità minore e semidivinità. Il livello di potere di una divinità non influenza le capacità dei suoi chierici o il potere degli incantesimi che sono in grado di lanciare, né qualunque altra cosa appartenga al mondo dei mortali. Rappresenta solo il rapporto di potere rispetto alle altre divinità.

Oltre al livello di potere viene anche menzionato il sesso con cui la divinità viene di solito rappresentata. Anche se le divinità sono in grado di manifestarsi in qualunque forma di entrambe i sessi, la maggior parte di esse preferisce uno dei due sessi all'altro.

Appellativi comuni

Dopo il livello di potere e il genere, viene menzionato l'appellativo più comune con cui i fedeli si rivolgono a quella divinità. Tra i suoi fedeli, questi nomi e titoli sono considerati dei sinonimi. Questa lista ovviamente non include tutti gli appellativi nella loro interezza.

Simbolo

Il simbolo di una divinità è il simbolo che in genere i suoi fedeli usano per rappresentarla. È anche l'oggetto che viene usato dai suoi chierici per lanciare incantesimi, e può essere semplice o elaborato a seconda delle richieste del culto o di ciò che il chierico può permettersi. Va specificato che in certi casi ci sono dei limiti a quanto un simbolo può essere decorato. Ad esempio, un chierico di Silvanus porta come simbolo sacro una foglia di quercia fresca, che non può essere decorata ma può comunque essere contenuta all'interno di una scatola di legno colorato e intarsiato.

Allineamento

L'allineamento di una divinità è l'attitudine morale che ha dimostrato più spesso. Come le divinità malvagie hanno spesso finito per agire a fin di bene per i propri scopi, spesso le divinità benigne sono state costrette ad essere crudeli per salvare qualcosa di importante, e quindi spesso l'allineamento di una divinità serve solo come guida di base per definire il suo comportamento. In ogni caso, i chierici devono partire dall'allineamento della propria divinità per determinare il proprio (usando la regola di "un passo" descritta nel *Manuale del Giocatore*). Alcune divinità permettono invece di avere allineamenti che esulano da questa regola. Queste eccezioni sono segnalate all'interno della loro descrizione specifica.

Area di influenza

L'area di influenza di una divinità è l'insieme delle idee, degli argomenti e delle emozioni su cui la divinità ha potere e controllo. In uno stesso pantheon non possono esistere due divinità che posseggano lo stesso concetto all'interno della propria area di influenza.

Domini

I domini che vengono segnalati in questa voce sono quelli che la divinità è in grado di fornire ai propri chierici, e riflettono il suo allineamento e la sua area di influenza. Come nel caso delle divinità descritte nel *Manuale del Giocatore*, un chierico può scegliere due domini dalla lista e acquisire i poteri concessi da quei due domini.

Arma preferita

L'arma preferita dalla divinità è molto spesso la rappresentazione fisica dell'arma che si dice venga impugnata dalla divinità in questione. A volte, invece, è una manifestazione magica o un oggetto fisico che non viene comunemente considerato un'arma. (Il nome dell'arma di una divinità, se è risaputo, viene riportato tra virgolette nelle Tabelle dalla 5-1 alla 5-8).

Gli incantesimi come *arma spirituale* prendono la forma dell'arma preferita dalla divinità (che, a meno che non sia specificato diversamente, infligge i normali danni dell'incantesimo, a prescindere dalla sua forma) ma usano la portata della minaccia e il moltiplicatore ai critici dell'arma convenzionale riportata tra parentesi nella voce della rispettiva divinità (o sulla tabella appropriata). Visto che l'arma preferita di alcune divinità è spesso un artefatto unico che appartiene solamente a loro (come la Bacchetta delle Quattro Lune) o una manifestazione naturale (un ciclone, ad esempio) le armi convenzionali segnate tra parentesi sono anche le armi preferite dei chierici di queste divinità. Fare uso di quest'arma a volte diventa un punto d'orgoglio per molti sacerdoti, anche se non necessariamente.

Tabella 5–1: Pantheon Faerûniano

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Akadi (Mag)	N	Aria, Illusione, Inganno, Viaggio	Un ciclone (mazzafrusto pesante)
Auril (Min)	NM	Acqua, Aria, Male, Tempeste	"Carezza della signora dei ghiacci" [ascia di ghiaccio] (ascia da battaglia)
Azuth (Min)	LN	Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Legge, Magia	"Il Vecchio Bastone" (bastone ferrato)
Bane (Mag)	LM	Distruzione, Legge, Male, Odio, Tirannia	La mano nera di Banè [un guanto d'arme nero] (morningstar)
Beshaba (Int)	CM	Caos, Destino, Fortuna, Inganno, Male	"Malasorte" [flagello con ganci] (flagello)
Cavaliere Rosso (Semi)	LN	Guerra, Legge, Nobiltà, Pianificazione	"Scacco Matto" (spada lunga)
Chauntea (Mag)	NB	Animale, Bene, Protezione, Rinnovamento, Terra, Vegetale	Una manciata di grano (falce)
Cyric (Mag)	CM	Caos, Distruzione, Illusioni, Inganno, Male	"Lama di Rasoio" (spada lunga)
Deneir (Min)	NB	Bene, Conoscenza, Protezione, Rune	Un glifo rotante (pugnale)
Eldath (Min)	NB	Acqua, Bene, Famiglia, Protezione, Vegetale	Una rete (una rete o una rete che fa danni come un colpo senz'armi)
Finder Wyvernspur (Semi)	CN	Caos, Charme, Rettili, Rinnovamento	"Spada delle canzoni" (spada bastarda)
Garagos (Semi)	CN	Caos, Distruzione, Forza, Guerra	"Il Tentacus" [una specie di girandola a cinque punte, che finiscono tutte con una spada] (spada)
Gargauth (Semi)	LM	Charme, Inganno, Legge, Male	"Corruzione" (pugnale o pugnale da lancio)
Gond (Int)*	N	Artigianato, Conoscenza, Fuoco, Metallo, Pianificazione, Terra	"Capomastro" (martello da guerra)
Grumbar (Mag)	N	Caverne, Metallo, Tempo, Terra	Un pugno di pietra (martello da guerra)
Gwaeron Windstrom (Semi)	NB	Animale, Bene, Conoscenze, Vegetale, Viaggio	"Cuore di Fiamma" (spadone)
Helm (Int)	LN	Forza, Legge, Pianificazione, Protezione	"Semprevigile" (spada bastarda)
Hoar (Semi)	LN	Castigo, Destino, Legge, Viaggio	"Pungiglione del castigo" [giavellotto dei fulmini] (giavellotto)
Ilmater (Int)	LB	Bene, Forza, Guarigione, Legge, Sofferenza	Una mano aperta (colpo senz'armi)
Istishia (Mag)	N	Acqua, Distruzione, Oceano, Tempeste, Viaggio	Un'onda (martello da guerra)
Jergal (Semi)	LN	Destino, Legge, Morte, Rune, Sofferenza	Un guanto bianco (falce)
Kelemvor (Mag)	LN	Destino, Legge, Morte, Protezione, Viaggio	"Tocco Fatale" (spada bastarda)
Kossuth (Mag)*	N (LN)	Distruzione, Fuoco, Rinnovamento, Sofferenza	Lingua di Fiamma (catena chiodata)
Lathander (Mag)	NB	Bene, Forza, Nobiltà, Protezione, Rinnovamento, Sole	"Voce dell'Alba" (mazza leggera o pesante)
Llira (Min)	CB	Bene, Caos, Charme, Famiglia, Viaggio	"Scintilla" (shuriken)
Loviatar (Min)	LM	Castigo, Legge, Forza, Male, Sofferenza	"Tormentatore" (flagello)
Lurue (Semi)	CB	Animale, Bene, Caos, Guarigione	Il corno di un unicorno (lancia corta)
Malar (Min)	CM	Animale, Caos, Forza, Luna, Male	L'artiglio di un mostro (bracciale-artiglio)
Mask (Min)	NM	Fortuna, Inganno, Male, Oscurità	"Sussurro Nascosto" (spada lunga)
Mielikki (Int)	NB	Animale, Bene, Vegetale, Viaggio	"La Lama del Corno" (scimitarra)
Milil (Min)	NB	Bene, Charme, Conoscenza, Nobiltà	"Lingua Affilata" (stocco)
Mystra (Mag)*	NB (LN)	Bene, Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Magia, Rune	Sette stelle roteanti (shuriken)
Nobanion (Semi)	LB	Animale, Bene, Legge, Nobiltà	La testa di un leone (piccone pesante)
Oghma (Mag)*	N	Charme, Conoscenza, Fortuna, Inganno, Viaggio	"Colpo Mortale" (spada lunga)
Savras (Semi)	LN	Conoscenza, Destino, Incantesimi, Legge, Magia	L'Occhio di Savras (pugnale)
Selûne (Int)	CB	Bene, Caos, Luna, Protezione, Viaggio	"La Bacchetta delle Quattro Lune" (mazza pesante)
Shar (Mag)	NM	Caverne, Conoscenza, Male, Oscurità	"Il Disco della Notte" (chakram)
Sharess (Semi)	CB	Bene, Caos, Charme, Inganno, Viaggio	Un grande artiglio di gatto (bracciale artiglio)
Shaundakul (Min)	CN	Aria, Caos, Commercio, Portali, Protezione, Viaggio	"Spada delle Ombre" (spadone)
Shiallia (Semi)	NB	Animale, Bene, Rinnovamento, Vegetale	"L'Amico della Foresta" (bastone ferrato)
Siamorphe (Semi)	LN	Conoscenza, Legge, Nobiltà, Pianificazione	"Potere Nobiliare" [scettro] (mazza leggera)
Silvanus (Mag)	N	Acqua, Animale, Protezione, Rinnovamento, Vegetale	"Il Grande Maglio di Silvanus"
Sune (Mag)	CB	Bene, Caos, Charme, Protezione	Una fascia di seta (frusta)
Talona (Min)	CM	Caos, Distruzione, Male, Sofferenza	Una mano decomposta (colpo senz'armi)
Talos (Mag)	CM	Caos, Distruzione, Fuoco, Male, Tempeste	Un fulmine (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)
Tempus (Mag)	CN	Caos, Forza, Guerra, Protezione	"Valore in Battaglia" (ascia da battaglia)
Tiamat (Min)	LM	Legge, Male, Rettili, Tirannia	La testa di un drago (piccone pesante)
Torm (Min)	LB	Bene, Forza, Guarigione, Legge, Protezione	"Vincolo d'Onore" (spadone)
Tymora (Int)	CB	Bene, Caos, Fortuna, Protezione,Viaggio	Una moneta lanciata (shuriken)
Tyr (Mag)	LB	Bene, Castigo, Conoscenza, Guerra, Legge	"Giustiziere" (spada lunga)
Ubtao (Mag)	N	Pianificazione, Protezione, Rettili, Vegetale	Una testa di tirannosauro (piccone pesante)
Ulutiu (addormentato) (Semi)	LN	Animale, Forza, Legge, Oceano, Protezione	"Arpione dei Mari Gelidi" (lancia lunga o lancia corta)
Umberlee (Int)	CM	Acqua, Caos, Distruzione, Male, Oceano, Tempeste	"Morte degli Abissi" [tridente] o medusa [tridente]
Uthgar (Semi)*	CN	Animale, Caos, Castigo, Forza, Guerra	Il totem spirituale di una bestia (ascia da battaglia)
Valkur (Semi)	CB	Aria, Bene, Caos, Oceano, Protezione	"Il Cutlass del Capitano" (cutlass)
Velsharoon (Semi)	NM	Magia, Male, Morte, Non Morte	"Il Teschio del Necromante" (bastone ferrato)
Waukeen (Min)	N	Commercio, Conoscenza, Protezione, Viaggio	Nube di monete (nunchaku)

*Vedere la descrizione relativa per alcune regole speciali sulla selezione di questa divinità come patrono.

Tabella 5–1: Pantheon Faerûniano

Nome	Simbolo	Area di influenza
Akadi	Una nuvola bianca su sfondo blu e grigio con i bordi bianchi	Elementali dell'aria, movimento, velocità, creature volanti
Auril	Un fiocco di neve su un diamante grigio con bordo bianco	Freddo, inverno
Azuth	Una mano sinistra che punta verso l'alto, circondata di fuoco blu	Maghi, incantatori in generale
Bane	Raggi verdi che scaturiscono da un pugno nero	Dolore, odio, tirannia, paura
Beshaba	Corna di cervo nere su campo rosso	Malvagità gratuita, malocchio, sfortuna, incidenti
Cavaliere Rosso	Il cavallo degli scacchi, rosso e con delle stelle al posto degli occhi	Strategia, pianificazione, tattica
Chauntea	Una rosa che sboccia su un campo di grano dorato alla luce del sole	Agricoltura, piante coltivate, contadini, giardinieri, estate
Cyric	Un teschio bianco senza mascelle illuminato di luce nera o porpora	Omicidi, bugie, intrighi, tradimenti, illusioni
Deneir	Una candela accesa sopra un occhio scarlatto dalla pupilla triangolare	Glifi, immagini, letteratura, scribi, cartografi
Eldath	Una cascata che finisce in una pozza d'acqua ferma	Luoghi tranquilli, sorgenti, pozze d'acqua, pace, cascate
Finder Wyvernspur	Un'arpa bianca dentro un cerchio grigio	Ciclo della vita, trasformazione dell'arte, saurial
Garagos	Una stella a cinque punte orientata in senso antiorario e fatta di braccia che impugnano delle spade	Guerra, abilità con le armi, distruzione, saccheggio
Gargauth	Il corno spezzato di un animale	Tradimento, crudeltà, corruzione politica, rivolte
Gond*	Una ruota dentata di legno o d'osso con quattro raggi	Artefici, artigiani, costruzione, forgiatura
Grumbar	Montagne su sfondo porpora	Elementali della terra, solidità, immutabilità, giuramenti
Gwaeron Windstrom	Una stella bianca e l'impronta marrone di una zampa su una "S" rosso scuro	Seguire tracce, ranger del Nord
Helm	Un occhio aperto con una pupilla bianca su un guanto d'arme rivolto verso l'alto	Guardiani, protettori, protezione
Hoar	Una mano avvolta in un guanto nero che regge una moneta con due facce	Vendetta, castigo, giustizia poetica
Ilmater	Due mani bianche legate all'altezza dei polsi da un cordino rosso	Resistenza, sofferenza, martirio, perseveranza
Istishia	La cresta di un'onda	Elementali dell'acqua, purificazione, umidità
Jergal	Un teschio senza mascella e una penna per scrivere su una pergamena	Fatalismo, giusta sepoltura, guardiani di tombe
Kelemvor	Un braccio scheletrico rivolto verso l'alto che regge la bilancia della giustizia	Morte, i morti
Kossuth*	Una fiamma rossa che si contorce	Elementali del fuoco, purificazione attraverso il fuoco
Lathander	La rappresentazione di un'alba fatta di gemme rosa, rosse e gialle	Primavera, alba, nascita, rinnovamento, creatività, gioventù, vitalità, perfezione interiore, atletica
Llira	Un triangolo fatto di stelle a sei punte (arancione, giallo, rosso)	Gioia, felicità, danza, feste, libertà
Loviatar	Un gatto a nove code con ganci	Dolore, ferite, agonia, tormento, sofferenza, tortura
Lurue	Una testa di unicorno con il corno d'argento davanti a una luna crescente	Bestie parlanti e intelligenti, creature non umanoidi
Malar	L'artiglio di una bestia coperto di pelo marrone e con unghie ricurve insanguinate	Cacciatori, caccia, sete di sangue, licantropi malvagi, bestie predatrici e mostri
Mask	Una maschera di velluto nero macchiata di rosso	Ladri, furto, ombre
Mielikki	Un unicorno dagli occhi azzurri e dal corno dorato con lo sguardo rivolto a sinistra	Foreste, creature della foresta, ranger, driadi, autunno
Milil	Un'arpa a cinque corde fatta di foglie d'argento	Poesia, canzoni, eloquenza
Mystra*	Un cerchio di sette stelle blu e bianche attorno ad una nebbia rossa che scaturisce dal centro	Magia, incantesimi, la Trama
Nobanion	La testa di un leone su uno scudo verde	Regalità, leoni, bestie feline e bestie buone
Oghma*	Una pergamena vuota	Conoscenza, invenzione, ispirazione, bardi
Savras	Una sfera di cristallo che contiene molti tipi di occhi	Divinazione, destino, verità
Selûne	Due occhi femminili circondati da sette stelle d'argento	Luna, stelle, navigazione, navigatori, viandanti, cercatori, licantropi buoni e neutrali
Shar	Un disco nero con il bordo porpora	Tenebra, notte, perdita, dimenticanza, segreti non rivelati, dungeon, il Sottosuolo
Sharess	Labbra femminili	Edonismo, soddisfazione dei sensi, feste di palazzo, gatti
Shaundakul	Un uomo barbuto che cammina nel vento, con mantello e stivali da viaggiatore	Viaggi, esplorazione, commercio a lungo raggio, *portali*, minatori, carovane
Shiallia	Una ghianda dorata	Boschi e foreste, fertilità dei boschi, la Grande Foresta, Bosco di Neverwinter
Siamorphe	Un calice d'argento con un sole dorato su un lato	Nobili, legittima sovranità nobiliare, regnanti umani
Silvanus	Una foglia verde di quercia	Natura selvaggia, druidi
Sune	Il volto di una bellissima donna con i capelli rossi e la pelle d'avorio	Bellezza, amore, passione
Talona	Tre lacrime rosso fuoco su un triangolo scarlatto	Malattia, veleno
Talos	Un colpo di fulmine esplosivo	Tempeste, distruzione, ribellione, esplosioni, terremoti, vortici
Tempus	Una spada d'argento fiammeggiante su uno scudo rosso sangue	Guerra, battaglia, guerrieri
Tiamat	Un drago a cinque teste	Draghi malvagi, rettili malvagi, avidità, Chessenta
Torm	Un guanto d'arme destro in posizione verticale con il palmo rivolto verso chi guarda	Dovere, lealtà, obbedienza, paladini
Tymora	Una moneta d'argento con il volto di Tymora circondato da trifogli	Fortuna, abilità, vittoria, avventurieri
Tyr	Una bilancia appoggiata su un martello da guerra	Giustizia
Ubtao	Un labirinto	Creazione, giungle, Chult, gli abitanti di Chult, dinosauri
Ulutiu (addormentato)	Una collana di pietre preziose blu e bianche	Ghiacciai, zone artiche, abitanti delle zone artiche
Umberlee	Un'onda blu e verde che si increspa a destra e a sinistra	Oceani, correnti, onde, venti marini
Uthgar*	Quello del totem spirituale particolare	Tribù barbare Uthgardt, forza fisica
Valkur	Una nube con tre fulmini su uno scudo	Marinai, navi, venti favorevoli, combattimenti navali
Velsharoon	Un teschio di lich ghignante con una corona, su un esagono nero	Necromanzia, necromanti, lich malvagi, non morte
Waukeen	Una moneta d'oro con il volto di Waukeen che guarda verso sinistra	Commercio, denaro, ricchezze

*Vedere la descrizione relativa per alcune regole speciali sulla selezione di questa divinità come patrono.

Tabella 5-2: Pantheon Mulhorandi

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Anhur (Min)	CB	Bene, Caos, Forza, Guerra, Tempeste	"Falco da Guerra" (falchion)
Geb (Min)	N	Artigianato, Caverne, Protezione, Terra	"Manto di Pietra" (bastone ferrato)
Hathor (Min)	NB	Bene, Destino, Famiglia, Luna	Lunghe corna di toro (spada corta)
Horus-Re (Mag)	LB	Bene, Castigo, Legge, Nobiltà, Sole	Un ankh (khopesh)
Isis (Int)	NB	Acqua, Bene, Famiglia, Magia, Tempeste	Un ankh e una stella (pugnale da mischia)
Nephthys (Int)	CB	Bene, Caos, Commercio, Protezione	Un ankh che lascia una scia di nebbia dorata (frusta)
Osiris (Int)	LB	Bene, Castigo, Legge, Morte, Vegetale	"Giusta Ricompensa" (mazzafrusto leggero o pesante)
Sebek (Semi)	NM	Acqua, Animale, Male, Rettili	"Lancia della Tristezza"(lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)
Set (Int)	LM	Aria, Legge, Magia, Male, Odio, Oscurità, Rettili	"Lancia dell'Oscurità" (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)
Thoth (Int)	N	Artigianato, Conoscenza, Incantesimi, Magia, Rune	"Custode del Sapere" (bastone ferrato)

Tabella 5-3: Pantheon drow

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Eilistraee (Min)	CB	Bene, Caos, Charme, Drow, Elfi, Luna, Portali	"La Spada della Luna" (spada bastarda)
Ghaunadaur (Min)	CM	Caos, Caverne, Drow, Fanghiglie, Male, Odio	Un tentacolo informe (martello da guerra)
Kiaransalee (Semi)	CM	Caos, Castigo, Drow, Male, Non Morte	"Cuore Freddo" (pugnale)
Lolth (Mag)	CM	Caos, Distruzione, Drow, Inganno, Male, Oscurità, Ragni	Un ragno (pugnale)
Selvetarm (Semi)	CM	Caos, Drow, Guerra, Male, Ragni	"Mazza del Veleno" (mazza pesante)
Vhaeraun (Min)	CM	Caos, Drow, Inganno, Male, Viaggio	"Lamposcuro" (spada corta)

Le voci tra parentesi quadre nelle Tabelle dalla 5-1 alla 5-8 indicano la forma dell'arma della divinità nel caso sia diversa dall'arma preferita della fede, riportata tra parentesi tonde. La loro funzione è puramente descrittiva.

Descrizioni delle divinità

Il primo paragrafo della descrizione di ogni divinità include il suo nome completo e definisce il suo comportamento, il suo carattere e la sua natura in generale. È in questa sezione che viene specificato se la divinità viene venerata per rispetto verso di essa, viene placata per paura o entrambe le cose.

Il secondo paragrafo descrive la chiesa della divinità in questione. In questa sezione viene spiegato se la struttura della chiesa è organizzata o libera, gerarchica o indipendente, pubblica o segreta. In questa sezione vengono anche descritti i doveri dei chierici e dei fedeli verso il culto. Va ricordato che gli edifici dedicati ad una divinità vengono comunemente chiamati templi, ma che i templi normalmente possono essere di tre dimensioni: santuari (piccole strutture), templi (strutture di grandi dimensioni e dotati di molte stanze) e cattedrali (strutture imponenti di enormi dimensioni). I santuari che nascono nei villaggi o accanto alle vie carovaniere non sono edifici veri e propri, bensì piccoli spazi in cui spesso non si trova più di una statua all'interno di un'alcova o una pila di pietre in mezzo alla foresta, dedicati ad una divinità specifica.

Il terzo paragrafo descrive il momento del giorno in cui i chierici pregano per ottenere i propri incantesimi. Se viene specificato più di un momento di preghiera, il chierico deve scegliere uno di essi e comportarsi di conseguenza in seguito. In questa sezione vengono anche indicati i giorni sacri della chiesa più conosciuti, che il chierico è tenuto ad osservare se vuole mantenere la sua posizione nei confronti della chiesa e della divinità. Infine vengono suggerite le opzioni di multiclasse più comuni per i chierici della fede. Il chierico non è in alcun modo obbligato a scegliere un'altra classe, non deve necessariamente attenersi alle classi descritte e non viene assolutamente penalizzato per essere diventato un personaggio multiclasse o per aver scelto una classe diversa da quelle indicate (a meno che non sia proibito dai dettami della divinità, come il chierico di una divinità della pace che vuole acquisire la classe del guerriero). Alcune divinità permettono ai propri chierici di passare alla classe dei monaci e dei paladini, il che significa che i personaggi saranno liberi di continuare a guadagnare livelli come monaci o paladini, anche dopo essere saliti di livello come chierici (un chierico di questo tipo potrebbe salire di un livello come paladino, uno come chierico e continuare a guadagnare livelli come paladino in seguito, ignorando la restrizione "una volta che si sarà scelta un'altra classe..." all'interno del *Manuale del Giocatore*).

Storia/Relazioni: In questa sezione si trovano alcuni importanti cenni sulla storia della divinità, inclusa la sua origine o le ragioni storiche che stanno alla base delle sue inimicizie verso altre divinità. Le relazioni di una divinità includono gli alleati e i nemici che la divinità ha tra i suoi simili, e a chi deve rendere conto delle sue azioni (sempre che debba farlo).

Dogmi: Nell'ultimo paragrafo vengono specificati i dogmi della fede della divinità (i dettami religiosi che tutti i chierici (e gli incantatori divini) devono seguire alla lettera. Questo paragrafo è scritto come se fosse un estratto da un testo sacro di quella divinità. Alcuni di questi dogmi sono dei veri e propri imperativi (nel caso di Azuth "apprendi ogni nuovo incantesimo di cui vieni in possesso", nel caso di Chauntea "non lasciare che trascorra un giorno in cui non avrai aiutato qualcosa a crescere e prosperare", e via dicendo). Se un chierico non è in grado di compiere questi atti a causa di circostanze che vanno al di là del suo controllo (trovarsi chiusi nella cella di un sotterraneo, fallire una prova di Sapienza Magica, essere impegnati in una lunga cerimonia religiosa e via dicendo), non viene penalizzato in alcun modo. Nel caso in cui invece abbia la possibilità di compiere l'azione in questione ma scelga di non farlo (ad esempio, un chierico di Chauntea che sceglie di trascorrere un giorno a cercare un paio di stivali nuovi invece di aiutare qualcosa a crescere e prosperare), si presume che abbia compiuto un peccato minore.

Azuth (divinità minore)

L'Altissimo, il Patrono dei Magi, il Signore degli Incantesimi

Simbolo: Una mano sinistra che punta verso l'alto, circondata di fuoco blu

Allineamento: LN

Area di influenza: Maghi, incantatori in generale

Domini: Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Legge, Magia

Arma preferita: "Il Vecchio Bastone" (bastone ferrato)

Illustrazioni dei simboli divini di Stephanie Pui-Mun Law

Tabella 5-2: Pantheon Mulhorandi

Nome	Simbolo	Area di influenza
Anhur	Una falce con una testa di falco legata da una cordicella	Guerra, conflitto, prestanza fisica, tuono, pioggia
Geb	Montagne	Terra, minatori, miniere, risorse minerarie
Hathor	La testa di un toro cornuto su cui spicca il simbolo di una luna piena	Maternità, musica popolare, danza, luna, destino
Horus-Re	Una testa di falco sulla corona del faraone davanti al simbolo del sole	Sole, vendetta, dominio, re, vita
Isis	Un ankh e una stella su un disco a forma di luna	Clima, fiumi, agricoltura, amore, matrimonio, magia buona
Nephthys	Un ankh sopra una cassetta per le offerte	Ricchezza, commerci, protettrice dei bambini e dei morti
Osiris	La corona bianca di Mulhorand su un gancio e un flagello	Vegetazione, morte, i morti, giustizia, raccolto
Sebek	Una testa di coccodrillo che indossa un copricapo di corna e piume	Pericoli fluviali, coccodrilli, coccodrilli mannari, terre umide
Set	Un cobra arrotolato su se stesso	Deserti, distruzione, siccità, notte, decomposizione, serpenti, odio, tradimento, magia malvagia, ambizione, veleno, assassinio
Thoth	Un ankh sopra la testa di un ibis	Magia neutrale, scribi, conoscenza, invenzione, segreti

Tabella 5-3: Pantheon drow

Nome	Simbolo	Area di influenza
Eilistraee	Una drow dai capelli lunghi che danza con una spada davanti alla luna piena	Canzoni, bellezza, danza, lavorazione delle spade, caccia, luce lunare
Ghaunadaur	Occhi rossi su uno sfondo di cerchi scarlatti, viola e neri	Fanghiglie, melme, gelatine, paria, fustigatori, ribelli
Kiaransalee	Una mano drow femminile che indossa degli anelli d'argento	Non morte, vendetta
Lolth	Un ragno nero e una testa di drow femmina che penzola da una ragnatela	Ragni, male, oscurità, caos, assassini, drow
Selvetarm	Un ragno e sullo sfondo una mazza e una spada incrociate	Guerrieri drow
Vhaeraun	Due lenti di vetro nero che formano una maschera	Furto, maschi drow, attività malvagie sulla superficie

Azuth è il dio degli incantatori arcani, più che della magia stessa: è una sobria figura paterna che si dice sia dotata di un acuto sarcasmo, amante dell'umorismo sottile. Porta con sé il Vecchio Bastone, un artefatto divino dotato del potere di un *bastone del potere* e di un *bastone dei magi*, oltre che della capacità di assorbire la magia.

La sua chiesa ritiene che la magia debba essere usata in modo costruttivo, e cerca di procurarsi una copia di qualunque incantesimo sia mai stato creato (a volte facendo ricorso a spie e a "furti temporanei") in modo che la perdita di un incantatore non debba necessariamente portare alla scomparsa di un repertorio di magie unico nel suo genere. La chiesa di Azuth organizza anche fiere di magia, cerca di porre un freno all'uso della magia per ingannare o distruggere il prossimo, e regala libri d'incantesimi e oggetti magici minori a chi ha il potenziale per diventare un incantatore.

I chierici di Azuth pregano per ottenere i propri incantesimi al tramonto. L'unico giorno sacro ufficiale è la celebrazione dell'ascensione di un nuovo magister; in questi casi i pasti vengono accompagnati dalla lettura di alcuni saggi sull'etica dell'uso della magia e sulla filosofia ad essa legata. Molti di questi chierici diventano multiclasse come maghi o stregoni.

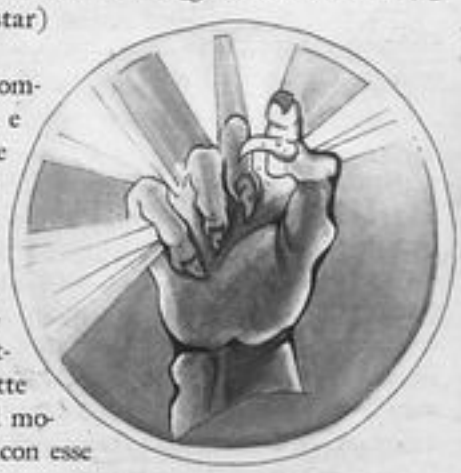
Storia/Relazioni: Azuth è stato il primo magister, il più potente di tutti i maghi mortali. Il suo potere era così grande che riuscì a sconfiggere la divinità Savras in una battaglia che durò interi anni. Alla fine riuscì ad imprigionare l'essenza di Savras in un bastone. In seguito Azuth ascese al rango di divinità con l'aiuto di Mystra, e da quel momento è sempre stato il suo servitore, amico e consigliere. I suoi subordinati sono le divinità della magia specialistica di Faerûn: Savras (che fu in seguito liberato dal bastone) e Velsharoon. È in ottimi rapporti con tutte le divinità legate alla conoscenza, all'arte e allo studio, e si oppone alle divinità dedite alla falsità e alla distruzione gratuita come Cyric.

Dogmi: La ragione è il mezzo migliore per avvicinarsi alla magia, e la magia può essere esaminata e ridotta ai suoi componenti primari tramite lo studio e la meditazione. Mantieni la calma e usa cautela nell'uso della magia e degli incantesimi, per evitare di compiere errori a cui nemmeno la magia potrà rimediare. Usa l'Arte con saggezza, e cerca sempre di capire quando è meglio non usarla. Insegna la magia e fornisci oggetti che possano aiutare la gente a capirla, in modo che la conoscenza della magia possa diffondersi liberamente. Incarna e insegna agli altri l'idea che il potere magico comporta gravi responsabilità. Apprendi ogni nuovo incantesimo di cui vieni in possesso, e fanne una copia per la biblioteca del tempio. Non tenere per te le tue conoscenze, e incoraggia la creatività nel settore magico in ogni modo e in ogni momento.

Bane (divinità maggiore)

Il Signore Nero, la Mano Nera, il Signore dell'Oscurità

Simbolo: Raggi verdi che scaturiscono da un pugno nero
Allineamento: LM
Area di influenza: Dolore, odio, tirannia, paura
Domini: Distruzione, Legge, Male, Odio, Tirannia
Arma preferita: La mano nera di Bane [guanto d'arme nero] (morningstar)



Bane è il tiranno definitivo. È completamente malvagio e crudele, e trova soddisfazione nell'odio e nella lotta. Trama nell'ombra e di rado si mostra in prima persona, preferendo rimanere dietro le quinte e distruggere i suoi nemici da lontano. Spera di riuscire un giorno a controllare tutto Faerûn e di sottomettere tutte le altre divinità, anche se per il momento è disposto a collaborare con esse per il proprio tornaconto.

La chiesa di Bane si è recentemente stabilizzata dopo gli sconvolgimenti causati dal suo ritorno; quasi tutti coloro che veneravano Xvim sono tornati ad avere Bane come divinità patrona, e perfino alcuni devoti di Cyric sono tornati a venerarlo. All'interno della chiesa, è la gerarchia interna a risolvere le dispute in modo freddo e decisionista, e non in modo impulsivo e incontrollato. I chierici e i fedeli di Bane tendono ad assumere posizioni di potere in tutti i regni in modo che un giorno possano consegnare il mondo nelle sue mani. Lavorano pazientemente e in gran segreto per dividere le forze dei loro nemici ed elevare i membri della chiesa e i loro alleati al di sopra di tutti gli altri, anche se non hanno paura di prendere decisioni improvvise e violente quando può esser loro utile per raggiungere i loro scopi.

I chierici di Bane pregano per ottenere i loro incantesimi a mezzanotte. Non hanno alcuna festività all'interno del loro calendario, e i rituali sacri vengono compiuti quando un chierico di alto rango lo ordina. I rituali della chiesa di Bane includono canzoni sinistre, litanie, rullio di tamburi e il sacrificio di esseri intelligenti, che vengono umiliati, torturati e terrorizzati picchiandoli, frustandoli e ferendoli. I chierici di Bane in genere diventano multiclasse come guerrieri, monaci o guardie nere.

Storia/Relazioni: Bane era un mortale che guadagnò il suo status di

Illustrazioni dei simboli divini di Stephanie Pui-Mun Law

Tabella 5-4: Pantheon nanico

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Abbathor (Int)	NM	Commercio, Fortuna, Inganno, Male, Nani	"Cuore dell'Avarizia" [pugnale con la lama di diamante] (pugnale)
Berronar Truesilver (Int)	LB	Bene, Famiglia, Guarigione, Legge, Nani, Protezione	"Ira del Giusto" (mazza pesante)
Clangeddin Silverbeard (Int)	LB	Bene, Forza, Guerra, Legge, Nani	"Flagello dei Giganti" (ascia da battaglia)
Deep Duerra (duergar) (Semi)	LM	Guerra, Legge, Male, Mentalismo, Nani,	"Devastatrice della Mente" (ascia da battaglia)
Dugmaren Brightmantle (Min)	CB	Artigianato, Bene, Caos, Conoscenza, Nani, Rune	"Pungolo Affilato" (spada corta)
Dumathoin (Int)	N	Artigianato, Bene, Caverne, Conoscenza, Metallo, Nani, Protezione	"Martello del Magma" [zappa] (maglio)
Gorm Gulthyn (Min)	LB	Bene, Guerra, Legge, Nani, Protezione	"Axegard" (ascia da battaglia)
Haela Brightaxe (Semi)	CB	Bene, Caos, Fortuna, Guerra, Nani	"Dardo di Fiamma" (spadone)
Laduguer (duergar) (Int)	LM	Artigianato, Legge, Magia, Male, Metallo, Nani, Protezione	"Martello Oscuro" (martello da guerra)
Marthammor Duin (Min)	NB	Bene, Nani, Protezione, Viaggio	"Martello splendente" (mazza pesante)
Moradin (Mag)	LB	Artigianato, Bene, Legge, Nani, Protezione, Terra	"Martello dell'Anima" (martello da guerra)
Sharindlar (Int)	CB	Bene, Caos, Charme, Guarigione, Luna, Nani	"Morso Veloce" (frusta)
Thard Harr (Min)	CB	Animale, Bene, Caos, Nani, Vegetale	Bracciale-artiglio (guanto d'arme chiodato)
Vergadain (Int)	N	Commercio, Fortuna, Inganno, Nani	"Cercatore d'oro" (spada lunga)

Tabella 5-5: Pantheon elfico

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Aerdrie Faenya (Int)	CB	Aria, Animale, Bene, Caos, Elfi, Tempesta	"Lampo di Tuono" (bastone ferrato)
Angharradh (Mag)	CB	Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Protezione, Rinnovamento, Vegetale	"Asta del Crepuscolo" (lancia lunga o lancia corta)
Corellon Larethian (Mag)	CB	Bene, Caos, Elfi, Forza, Magia, Protezione	"Sahandrian" (spada lunga)
Deep Sashelas (Int)	CB	Acqua, Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Oceano	"Tridente delle Profondità" (tridente)
Erevan Ilesere (Int)	CN	Caos, Elfi, Fortuna, Inganno	"Colpo Veloce" (spada corta)
Fenmarel Mestarine (Min)	CN	Animale, Caos, Elfi, Vegetale, Viaggio	"Morso della Spina" (pugnale)
Hanali Celanil (Int)	CB	Bene, Caos, Charme, Elfi, Magia, Protezione	Un cuore splendente (pugnale)
Labelas Enoreth (Int)	CB	Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Tempo	"Il Bastone del Tempo" (bastone ferrato)
Rillifane Rallathil (Int)	CB	Bene, Caos, Elfi, Protezione, Vegetale	"Il Bastone di Quercia" (bastone ferrato)
Sehanine Moonbow (Int)	CB	Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Illusione, Luna, Viaggio	"Asta Lunare" (bastone ferrato)
Shevarash (Semi)	CN	Caos, Castigo, Elfi, Guerra	"L'Arco Nero" (arco lungo)
Solonor Thelandira (Int)	CB	Bene, Caos, Elfi, Guerra, Vegetale	"Lungo Tiro" (arco lungo)

divinità al gioco con la divinità Jergal, e si rivelò una vera e propria piaga per il mondo fino a che non venne ucciso da Torm nel corso del Periodo dei Disordini. In seguito Bane fece ritorno, tornando alla vita dal seme senziente che era Iyachtu Xvim, il suo figlio mezzo-demone, e riacquistò le sue aree di influenza, riprendendo a Cyric ciò che un tempo era suo. Acquisendo la paura all'interno della sua area di influenza è in seguito diventato una divinità maggiore. Bane ha rinnovato le sue antiche alleanze con Loviatar, Malar, Mask e Talona, e al momento odia la maggior parte delle altre divinità e in particolare Helm, Lathander, Mystra, Oghma e le divinità della Triade. Non è molto bendisposto neanche verso Cyric.

Dogmi: Non servire nessuno all'infuori di Bane. Temilo sempre, e fai sì che gli altri lo temano ancora più di te. Alla fine la Mano Nera trionfa sempre su chi gli si oppone. Tradisci Bane e morirai, e nella morte finirai per giurargli fedeltà, perché ti costringerà a farlo. Sottomettiti a Bane come ordinano i suoi sacerdoti, poiché il vero potere può essere guadagnato solo servendolo. Diffondi la paura nel nome di Bane. Lasciare che il potere gli sfugga di mano è la rovina di coloro che non servono Bane. Chi si oppone alla Mano Nera incontrerà la sua fine prima di tutti gli altri, e in modo più terribile rispetto a chi venera altre divinità.

chauntea (divinità maggiore)

La Grande Madre, la Dea del Grano, Madre Terra

Simbolo: Una rosa che sboccia su un campo di grano dorato alla luce del sole
Allineamento: NB
Area di influenza: Agricoltura, piante coltivate, contadini, giardinieri, estate
Domini: Animale, Bene, Protezione, Rinnovamento, Terra, Vegetale
Arma preferita: Una manciata di grano (falce)

Chauntea è l'umile divinità patrona di tutte le cose che crescono, specialmente quelle seminate dalla mano degli umani. Si mostra di rado ai mortali, e non le piacciono le grandi esibizioni di potere. Preferisce le piccole dimostrazioni di devozione. Viene venerata dai contadini, dai giardinieri e dalla gente comune, e amata da tutti coloro che lavorano la terra.

La sua chiesa è divisa in due parti: i sacerdoti che lavorano in aree civilizzate (chierici) e quelli che proteggono le regioni esterne e più lontane (druidi). Queste due sezioni della chiesa sono in buoni rapporti fra di loro, per quanto a volte queste relazioni tendano ad incrinarsi man mano che il progresso della civilizzazione continua a spingere i confini delle terre colonizzate sempre più avanti. Entrambe queste categorie insegnano al prossimo la responsabilità e il rispetto verso la natura, come prevenire le malattie e i danni alle piante e come gestire la terra in modo che continui a dare frutti nel corso degli anni.

I chierici e i druidi di Chauntea pregano per ottenere i propri incantesimi al tramonto. Ogni volta che arriva Pratoverde celebrano una festa della fertilità e praticano l'Alta Preghiera del Raccolto nel giorno in cui cominciano i raccolti. Questi rituali vengono compiuti sulla terra coltivata, e si dice che trascorrere la notte su un campo come

TABELLA 5-4: PANTHEON NANICO

Nome	Simbolo	Area di influenza
Abbathor	Un pugnale ingioiellato	Avarizia
Berronar Truesilver	Due anelli d'argento	Sicurezza, onestà, casa, guarigione, la famiglia nanica, archivi, matrimonio, fedeltà, lealtà, giuramenti
Clangeddin Silverbeard	Due asce da battaglia incrociate	Battaglia, guerra, valore, coraggio, onore in battaglia
Deep Duerra (duergar)	Il teschio infranto di un illithid	Arti psioniche, conquista, espansione
Dugmaren Brightmantle	Un libro aperto	Studio, invenzione, scoperte
Dumathoin	Una gemma sfaccettata all'interno di una montagna	Ricchezze sepolte, metalli preziosi, gemme, minatori, esplorazione, nani dello scudo, guardiani dei morti
Gorm Gulthyn	Una maschera splendente di bronzo con fiamme che escono dagli occhi	Guardiano di tutti i nani, difesa, protezione
Haela Brightaxe	Una spada sfoderata avvolta da due spirali di fuoco	Fortuna in battaglia, gioia in battaglia, guerrieri nanici
Laduguer (duergar)	Un dardo di balestra che si infrange su uno scudo	Creazione di armi magiche, artigiani, magia, nani grigi
Marthammor Duin	Una mazza che punta verso l'alto davanti a uno stivale di cuoio e pelliccia	Guide, esploratori, esuli, viaggiatori, fulmine
Moradin	Martello e incudine	Nani, creazione, fabbri, protezione, lavorazione del metallo, lavorazione della pietra
Sharindlar	Una fiamma che si alza da un ago d'acciaio	Guarigione, pietà, amore romantico, fertilità, danza, corteggiamento, luna
Thard Harr	Due guanti di metallo blu argentato incrociati	Nani selvaggi, sopravvivenza nella giungla, caccia
Vergadain	Una moneta d'oro	Ricchezze, fortuna, probabilità, ladri non malvagi, sospetto, inganno, negoziazione, astuzia

TABELLA 5-5: PANTHEON ELFICO

Nome	Simbolo	Area di influenza
Aerdrie Faenya	Una nuvola con una sagoma blu in trasparenza	Aria, clima, uccelli, pioggia, fertilità, avariel
Angharradh	Tre anelli interconnessi su un triangolo che punta verso il basso	Primavera, fertilità, semina, nascita, difesa, saggezza
Corellon Larethian	Una luna crescente	Magia, musica, arti, artigianato, guerra, la razza elfica (specialmente elfi del sole), poesia, bardi, guerrieri
Deep Sashelas	Un delfino	Oceani, elfi del mare, creazione, conoscenza
Erevan Ilesere	Una stella che esplode, con i raggi asimmetrici	Malizia, cambiamento, ladri
Fenmarel Mestarine	Due occhi elfici nelle tenebre	Elfi selvaggi, rinnegati, capri espiatori, isolamento
Hanali Celanil	Un cuore dorato	Amore, romanticismo, bellezza, incantamenti, arte degli oggetti magici, arti nobili, artisti
Labelas Enoreth	Un sole nascente	Tempo, longevità, il momento delle scelte, storia
Rillifane Rallathil	Un albero di quercia	Boschi, natura, elfi selvaggi, druidi
Sehanine Moonbow	La nebbia che si alza e la luna piena	Misticismo, sogni, morte, viaggi, trascendenza, la luna, le stelle, il paradiso, gli elfi della luna
Shevarash	Una freccia spezzata sopra una lacrima	Odio per i drow, vendetta, crociate, sconfitte
Solonor Thelandira	Una freccia d'argento con le piume verdi	Tiro con l'arco, caccia, sopravvivenza nelle terre selvagge

questo garantisca la fertilità della donna dopo il matrimonio. I suoi chierici diventano spesso multiclasse come ranger o druidi.

Storia/Relazioni: Chauntea è alleata con tutte le altre divinità della natura, ha una sporadica storia d'amore con Lathander, e si oppone alle divinità della distruzione e della morte prematura, e in particolare agli Dei della Furia (Auril, Malar, Talos e Umberlee). È una delle divinità più anziane, e si dice addirittura che abbia generato tutte le razze naturali del mondo.

Dogmi: La crescita e la mietitura fanno entrambe parte del ciclo eterno delle cose, e sono la parte più naturale della vita. La distruzione fine a se stessa senza una nuova creazione è una blasfemia. Non lasciare che trascorra un giorno in cui non avrai aiutato qualcosa a crescere e prosperare. Occupati delle piante e curale in qualunque momento possibile. Proteggi gli alberi e le piante, e metti da parte i loro semi in modo che ciò che è stato distrutto possa rinascere. Occupati della fertilità della terra e lascia che gli umani pensino alla propria. Evita il fuoco. Pianta un seme o una piccola pianta almeno ogni dieci giorni.

CYRIC (divinità maggiore)

Il Principe delle Menzogne, il Sole Oscuro, il Sole Nero

Simbolo: Un teschio bianco senza mascelle illuminato di luce nera o porpora

Allineamento: CM
Area di influenza: Omicidi, bugie, intrighi, tradimenti, illusioni
Domini: Caos, Distruzione, Illusioni, Inganno, Male
Arma preferita: "Lama di Rasoio" (spada lunga)

Cyric è una divinità megalomane che ha un seguito immenso. È uno dei tre poteri malvagi principali del Faerûn, ha un temperamento meschino ed egoista e adora ingannare individui di qualunque inclinazione in modo che compiano atti che rovineranno le loro vite o che facciano errori che si riveleranno fatali. Si nutre delle lacrime dei sognatori delusi e degli amanti respinti. Inoltre è disposto ad allearsi con qualsiasi altra divinità, almeno fino a che pensa di poter tradire l'altra divinità traendone vantaggio.

La chiesa di Cyric è tenuta a diffondere conflitti e compiere assassini in ogni luogo, in modo che la gente tema e creda nel Sole Oscuro. Fornisce supporto ai sovrani più crudeli e pratica l'intrigo quotidianamente affinché il mondo non venga sconvolto dalle guerre (cadendo così sotto il dominio di Tempus). La sua chiesa viene spesso minata da

Tabella 5-6: Pantheon gnomesco

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Baervan Wildwanderer (Int)	NB	Animali, Bene, Gnomi, Vegetale, Viaggio	"Foglia sussurrante" (mezza lancia)
Baravar Cloakshadow (Min)	NB	Bene, Gnomi, Illusioni, Inganno, Protezione	"Incubo" (pugnale)
Callarduran Smoothhands (Int)	N	Artigianato, Caverne, Gnomi, Terra	"Flagello dei Ragni" (ascia da battaglia)
Flandal Steelskin (Int)	NB	Artigianato, Bene, Gnomi, Metallo	"Rhondang" (martello da guerra)
Gaerdal Ironhand (Min)	LB	Bene, Gnomi, Guerra, Legge, Protezione	"Canto del Martello" (martello da guerra)
Garl Glittergold (Mag)	LB	Artigianato, Bene, Gnomi, Inganno, Legge, Protezione	"Arumdina" (ascia da battaglia)
Segojan Earthcaller (Int)	NB	Bene, Caverne, Gnomi, Terra	"Richiamo della Terra" [bastone di cristallo] (mazza pesante)
Urdlen (Int)	CM	Caos, Gnomi, Male, Odio, Terra	Grande Artiglio (bracciale-artiglio)

Tabella 5-7: Pantheon halfling

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Arvoreen (Int)	LB	Bene, Guerra, Halfling, Legge, Protezione	"Cuore di Aegis" (spada corta)
Brandobaris (Min)	N	Fortuna, Halfling, Inganno, Viaggio	"Fuga" (pugnale)
Cyrrollalee (Int)	LB	Bene, Famiglia, Halfling, Legge	"Camaradestave" [bastone ferrato] (randello)
Sheela Peryroyl (Int)	N	Aria, Charme, Halfling, Vegetale	"Spina di Quercia" (falce)
Urogalan (Semi)	LN	Halfling, Legge, Morte, Protezione, Terra	"Mietitore di Destini" [flagello a due teste] (qualsiasi flagello)
Yondalla (Mag)	LB	Bene, Famiglia, Halfling, Legge, Protezione	"Lama del Corno"(spada corta)

Tabella 5-8: Pantheon orchesco

Nome (Potere)	Allin.	Domini	Arma preferita
Bagthru (Min)	CM	Caos, Forza, Male, Orchi	"Crunch" (guanto d'arme chiodato)
Gruumsh (Mag)	CM	Caverne, Caos, Forza, Guerra, Male, Odio, Orchi	"Lancia Insanguinata" [lancia lunga] (lancia lunga o corta)
Ilneval (Min)	NM	Distruzione, Guerra, Male, Orchi, Pianificazione	"Flagello dei Nemici" (spada lunga)
Luthic (Min)	NM	Caverne, Famiglia, Guarigione, Male, Orchi, Terra	Una mano con lunghi artigli (bracciale-artiglio)
Shargaas (Min)	CM	Caos, Inganno, Male, Orchi, Oscurità	"Lama della Notte" (spada corta)
Yurtrus (Min)	NM	Distruzione, Male, Morte, Orchi, Sofferenza	Mani bianche e pallide (colpo senz'armi)

lotte e tradimenti interni, ma negli ultimi anni, man mano che Cyric ha guadagnato un migliore controllo di se stesso e ha consolidato la sua autorità sulle chiese delle divinità a cui aveva strappato la propria area di influenza, questi conflitti sono andati diminuendo.

I chierici di Cyric pregano per ottenere i propri incantesimi di notte, dopo il sorgere della luna. La chiesa di Cyric ha pochi giorni sacri, e non celebra nemmeno il giorno della sua ascensione a divinità. Quando un tempio riesce a mettere le mani su qualcosa (o qualcuno) sufficientemente importante da essere sacrificato a Cyric, l'alto sacerdote dichiara che è venuto il Giorno del Sole Oscuro, a sottolineare l'importanza dell'evento. Le eclissi sono considerate sacre. Vengono festeggiate con banchetti, preghiere infervorate e sacrifici di sangue. I chierici di Cyric diventano spesso dei multiclasse come ladri o assassini.

Storia/Relazioni: Cyric ascese al rango di divinità durante il Periodo dei Disordini. Era un mortale che riuscì ad impossessarsi delle aree di influenza di due divinità rimaste uccise nella Guerra degli Dei e che riuscì in seguito ad ucciderne altre due, ottenendo in cambio anche le loro aree di influenza. Odia la maggior parte delle altre divinità di Toril e in particolare Mystra (che conosceva quando era mortale e della quale desidera l'area di influenza), Kelemvor e Bane (che ora possiedono parti delle sue aree di influenza).

Dogmi: Morte a tutti coloro che si oppongono a Cyric. Prostrati dinanzi al suo supremo potere, e offrigli il sangue di coloro che non credono nella sua supremazia. Temi e obbedisci a chi possiede l'autorità, e uccidi i deboli, chi è dotato di grandi capacità persuasive e i falsi profeti. Porta la morte a chi si oppone alla chiesa di Cyric o a chi cerca la pace, l'ordine e le leggi, perché solo Egli è la vera autorità. Non ribellarti apertamente, perché le grandi armate finiscono per spingere i falsi dei all'azione. Uccidi un nemico alla volta e tieni la gente in un costante stato di paura e inquietudine. Qualsiasi mezzo è giustificato, se porta al fine desiderato.

Eilistraee (divinità minore)

La Vergine Oscura, la Signora della Danza

Simbolo: Una drow dai capelli lunghi che danza con una spada davanti alla luna piena

Allineamento: CB

Area di influenza: Canzoni, bellezza, danza, lavorazione delle spade, caccia, luce lunare

Domini: Bene, Caos, Charme, Drow, Elfi, Luna, Portali

Arma preferita: "La Spada della Luna" (spada bastarda)

Eilistraee è la divinità dei drow buoni e dei membri di quella razza che desiderano vivere in pace sulla superficie. È una divinità triste e malinconica che ama la bellezza e la pace, ma che è sempre pronta a vendicarsi di coloro che sono disposti a fare del male ai suoi fedeli. Il male che alberga nella maggior parte dei drow le provoca una profonda rabbia.

La chiesa di Eilistraee cerca di incoraggiare i drow a tornare alla superficie e di promuovere l'armonia tra i drow e le razze di superficie in modo che possano tornare a essere degli abitanti del Faerûn non malvagi a tutti gli effetti. I membri della chiesa amano la bellezza, creano strumenti musicali magici, cantano e forniscono aiuto a chi ne ha bisogno. I chierici devono essere in grado di cantare in modo adeguato, danzare con grazia e suonare il corno, il flauto e l'arpa. Viene anche incoraggiata l'abilità con la spada e l'abilità nella caccia.

I chierici della Vergine Oscura pregano per ottenere i propri incantesimi di notte, quando la luna è alta. I loro rituali includono una caccia seguita da un banchetto e dalle danze (durante le quali si indossano meno vestiti possibile). Quattro volte all'anno viene indetta la Grande Caccia, un momento nel quale viene data la caccia ad un mostro pericoloso senza indossare nulla e impugnando solo una semplice spada. Una volta all'anno viene anche indetta la Corsa, in cui i membri della chiesa vanno alla ricerca di comunità elfiche sconosciute per fornirgli aiuto e divertimento, una pratica che serve a incoraggiare l'accettazione dei drow sulla superficie. I chierici di Eilistraee diventano spesso dei multiclasse come guerrieri, bardi o ranger.

Tabella 5-6: Pantheon gnomesco

Nome	Simbolo	Area di influenza
Baervan Wildwanderer	Il muso di un procione	Foreste, viaggi, natura
Baravar Cloakshadow	Un mantello e un pugnale	Illusioni, inganni, trappole, interdizioni
Callarduran Smoothhands	Un anello d'oro con il simbolo di una stella	Pietra, il Sottosuolo, miniere, gli svirfneblin
Flandal Steelskin	Un martello fiammeggiante	Miniere, salute fisica, fabbri, lavorazione del metallo
Gaerdal Ironhand	Una banda di ferro	Vigilanza, combattimento, difesa
Garl Glittergold	Una pepita d'oro	Protezione, humour, scherzi, taglio delle gemme, gnomi
Segojan Earthcaller	Una gemma brillante	Terra, natura, i morti
Urdlen	Una talpa bianca	Avarizia, sete di sangue, male, odio, impulsi incontrollabili, spriggan

Tabella 5-7: Pantheon halfling

Nome	Simbolo	Area di influenza
Arvoreen	Due spade corte	Difesa, guerra, vigilanza, guerrieri halfling, dovere
Brandobaris	L'impronta di un halfling	Furtività, furto, avventura, ladri halfling
Cyrrollalee	Una porta aperta	Amicizia, fiducia, il focolare domestico, ospitalità, artigianato
Sheela Peryroyl	Una margherita	Natura, agricoltura, clima, canzoni, danza, bellezza, amore romantico
Urogalan	La sagoma di una testa di cane	Terra, morte, protezione dei morti
Yondalla	Una cornucopia su uno scudo	Protezione, ricompense, halfling, bambini, sicurezza, autorità, saggezza, creazione, famiglia, tradizione

Tabella 5-8: Pantheon orchesco

Nome	Simbolo	Area di influenza
Bagthru	Un femore rotto	Lealtà, stupidità, forza bruta
Gruumsh	Un occhio le cui palpebre non sbattono	Orchi, conquista, sopravvivenza, forza, territorio
Ilneval	Una spada lunga insanguinata	Guerra, combattimento, forze schiaccianti, strategia
Luthic	Una runa orchesca che significa "casa"	Caverne, femmine orchesche, casa, saggezza, fertilità, guarigione, servitù
Shargaas	Un teschio su una luna rossa crescente	Notte, ladri, furtività, oscurità, il Sottosuolo
Yurtrus	Due mani bianche su sfondo scuro	Morte, malattia

Storia/Relazioni: Eilistraee è la figlia di Corellon Larethian e Araushnee (che in seguito divenne Lolth), e fu bandita con le altre divinità drow per il ruolo (involontario) che ricoprì nella guerra contro i Seldarine (il pantheon elfico). Accettò di buon grado la sua punizione, che le fu inflitta con riluttanza da suo padre, perché aveva previsto che i drow avrebbero avuto bisogno di un punto di riferimento dedito al bene in futuro. I suoi alleati sono i Seldarine, le divinità buone delle razze del Sottosuolo, Mystra e Selûne; i suoi nemici sono le divinità malvagie del Sottosuolo, e in particolare il resto del pantheon drow.

Dogmi: Sii sempre gentile, tranne che in battaglia contro il male. Incoraggia la felicità ovunque tu sia. Apprendi e insegna nuove canzoni, nuovi balli e la danza agile e delicata della spada. Promuovi l'armonia tra le varie razze. Sii bendisposto verso gli stranieri, offri un riparo a chi non ha una casa e dai da mangiare agli affamati. Ripaga la rozzezza con la gentilezza. Ripaga la violenza con altra violenza in modo che quelli che la causano vengano immediatamente messi al loro posto. Aiuta i drow in difficoltà, e porta loro il messaggio della tua Signora: "C'è un posto che ti spetta nei Reami di Superficie, nella terra della Grande Luce. Raggiungili in pace e torna a vivere sotto il sole, dove crescono gli alberi e i fiori".

Gond (divinità intermedia)

Il Portatore di Meraviglie, il Signore di tutti i Fabbri

Simbolo: Una ruota dentata di legno o d'osso con quattro raggi
Allineamento: N (qualsiasi personaggio può scegliere Gond come divinità patrona)
Area di influenza: Artefici, artigiani, costruzione, forgiatura
Domini: Artigianato, Conoscenza, Fuoco, Metallo, Pianificazione, Terra
Arma preferita: "Capomastro" (martello da guerra)

Gond è una divinità istintiva ed energica che è affascinata dalla realizzazione pratica di ciò che è soltanto teoria. A volte si concentra a tal punto sui suoi progetti attuali che non si rende conto delle implicazioni che comportano o delle ripercussioni che potrebbero avere. Spinge costantemente Oghma a permettere nuove invenzioni sulla faccia di Toril, e spesso porta avanti affari loschi (pagando in materie prime o con la promessa di favori futuri) allo scopo di ottenere i materiali rari di cui ha spesso bisogno.

La chiesa di Gond lavora per assicurarsi che i segreti della *polvere nera* e di altri materiali ad essa correlati rimangano di loro proprietà, eliminando i propri rivali tramite il sabotaggio, la diplomazia e la propria influenza finanziaria. La chiesa accetta membri di qualsiasi allineamento, a patto che siano interessati all'artigianato e alla creazione di oggetti. Gond può quindi essere servito da chierici di qualunque allineamento. La tendenza dei chierici a stabilirsi in un posto fisso viene scoraggiata; vengono invece spinti a viaggiare verso luoghi sempre nuovi alla scoperta di nuove invenzioni in altre aree. La maggior parte di essi si finanzia vendendo munizioni per le armi basate sulla *polvere nera* e oggetti lavorati a mano di grande qualità come campane, lenti, orologi e altro ancora. Altri lavorano come ingegneri e artigiani. I chierici erranti come questi hanno spesso a disposizione depositi di materiale, investono in artigiani promettenti, e acquisiscono o copiano i progetti di ogni nuova invenzione che riescono a recuperare. Si dice che i templi di Gond siano collegati l'uno all'altro da *portali*, che permettono loro di condividere rapidamente informazioni e materiali.

I chierici di Gond pregano per ottenere i propri incantesimi al mattino, prima della colazione. L'unica festività che celebrano è l'Ippensheir, dodici giorno dopo Pratoverde. In questa occasione mostrano al pubblico le loro invenzioni, condividono le loro scoperte e bevono insieme. Uno dei loro rituali più strani ha luogo quando vengono in possesso di una nuova invenzione. Il chierico che la scopre è tenuto a realizzare due prototipi: uno che dovrà essere custodito nel

tempio e l'altro che dovrà essere distrutto o bruciato come offerta a Gond. Alcuni di questi chierici diventano multiclasse come ladri, ma solo in virtù del loro interesse verso i lucchetti e gli altri oggetti di piccole dimensioni.

Storia/Relazioni: Gond è una divinità enigmatica. Serve Oghma ma è così indipendente dalle sue direttive che molti spesso si dimenticano di questa relazione tra loro. È in buoni rapporti con Lathander, Oghma, Waukeen e Tempus, poiché le sue invenzioni sono direttamente correlate alla creatività, alla conoscenza, al profitto e alla guerra. Il suo unico vero nemico è Talos, la cui volontà di distruzione minaccia non solo le invenzioni di Gond ma anche la sua preminenza come inventore di strumenti di distruzione.

Dogmi: Sono le azioni che contano. Le intenzioni e i pensieri sono una cosa, ma alla fine è il risultato che importa. Gli altri parlano, mentre chi serve Gond *opera*. Come seguace di Gond, devi creare nuovi oggetti funzionanti. Diventa abile in qualche settore artigianale, e fai pratica nel creare oggetti finché non sarai in grado di realizzare macchinari complessi che si adattino ad ogni situazione. Esplora e sfida l'ignoto con invenzioni sempre nuove. Le tue nuove invenzioni dovranno essere eleganti e utili allo stesso tempo. Pratica costantemente la sperimentazione e l'innovazione, e incoraggia queste virtù nel prossimo. Tieni dei resoconti delle tue fatiche, delle tue idee e dei tuoi prototipi in modo che altri possano portare avanti il tuo lavoro e migliorare ciò che ti sei lasciato dietro.

Helm (divinità intermedia)

L'Osservatore, Colui che Vigila

Simbolo: Un occhio aperto con una pupilla blu su un guanto d'arme rivolto verso l'alto
Allineamento: LN
Area di influenza: Guardiani, protettori, protezione
Domini: Forza, Legge, Pianificazione, Protezione
Arma preferita: "Semprevigile" (spada bastarda)

Helm è una divinità risoluta e completamente dedita al suo compito. Viene spesso visto come un dio privo di emozioni e completamente privo di scrupoli morali dinanzi al dovere. In realtà, è semplicemente attento alla sua mansione, e disposto a mettere il proprio dovere prima di qualunque altra cosa. Ama i bambini e nei loro confronti è molto più tollerante che verso chiunque altro. Molti credono che Helm sarebbe disposto a dare la vita per proteggere qualsiasi cosa che gli sia stata affidata, ma non si pronuncia in materia.

Le chiese di Helm si trovano spesso nei paraggi di luoghi pericolosi e contaminati dal male, dove formano una linea di difesa contro l'accerchiamento di nemici estremamente pericolosi. Tutte le città principali includono un tempio o un santuario dedicato a Helm, poiché i suoi chierici possono all'occorrenza essere anche delle ottime guardie o capitani della guardia. La sua chiesa tiene a diffondere l'idea che solo i chierici di Helm e i loro studenti sono dei guardiani valorosi e affidabili. Per questo motivo la chiesa di Helm e quella di Torm sono in uno stato di aperta rivalità. Ognuna di queste chiese vede l'altra come una possibile usurpatrice dei suoi doveri.

I chierici di Helm pregano per ottenere i loro incantesimi al mattino (immediatamente dopo essersi svegliati) o prima di andare a dormire. L'unico giorno sacro che osservano è la Cerimonia d'Onore ad Helm, che ha luogo durante Scudiuniti. Tengono anche altre cerimonie significative quando un chierico sale di rango o rinnova il suo atto di fede dopo qualche peccato. Sono dotati di una forte gerarchia militare, e qualunque chierico è in grado di determinare il suo rango in relazione agli altri chierici. I chierici di Helm non comandano mai i non morti. In genere diventano multiclasse come guerrieri e paladini.

Storia/Relazioni: Una volta Helm era una divinità molto potente, ma la sua influenza è andata man mano scomparendo dopo il Periodo dei Disordini, quando su Faerûn si è risaputo come la sua chiesa si era comportata nelle terre di Maztica ad occidente. Al momento continua a svanire man mano che le organizzazioni e i paesi malvagi si rafforzano e cominciano ad espandere la propria influenza. Helm è un fidato alleato di Torm (a dispetto delle incomprensioni fra le rispettive chiese). Si oppone alle divinità della distruzione e del tradimento e ha recentemente rinnovato i suoi sforzi contro il suo antico nemico Bane.

Dogmi: Non tradire mai la fiducia di nessuno. Sii sempre vigile. Attendi e osserva sempre con attenzione. Sii corretto e diligente nel dare ordini. Proteggi i deboli, i poveri, i feriti e i giovani, e non sacrificarli per nessun motivo, neanche per te stesso. Cerca di anticipare gli attacchi e tieniti sempre pronto. Conosci i tuoi nemici. Abbi cura delle tue armi in modo che possano svolgere bene il loro lavoro quando se ne presenta l'occasione. Una pianificazione attenta sconfigge sempre le azioni impulsive. Obbedisci sempre agli ordini, sempre che questi ultimi rimangano fedeli ai dettami di Helm. Dimostra abilità e purezza di cuore nel tuo ruolo di guardiano e protettore.

Ilmater (divinità intermedia)

Il Dio Piangente, il Dio Affranto

Simbolo: Due mani bianche legate all'altezza dei polsi da un cordino rosso
Allineamento: LB
Area di influenza: Resistenza, sofferenza, martirio, perseveranza
Domini: Bene, Forza, Guarigione, Legge, Sofferenza
Arma preferita: Una mano aperta (colpo senz'armi)

Ilmater è una divinità generosa e dotata di un grande senso del sacrificio. È disposto a sopportare qualunque fardello per il prossimo, che si tratti di un carico terribile o di un dolore spaventoso. È di animo gentile e di temperamento silenzioso, tranquillo e di buon cuore. Apprezza l'umorismo e non è portato alla collera. Anche se la maggior parte delle persone lo considera una divinità non violenta, la sua rabbia esplode davanti alle crudeltà più efferate, ed è terribile da affrontare. Si dedica alla protezione dei bambini e delle creature giovani, e si infuria contro chi sarebbe disposto a far loro del male.

A differenza di molte altre chiese, il culto di Ilmater riconosce numerosi santi. La maggior parte della gente ritiene i fedeli di Ilmater una schiera di martiri che si sforza di aiutare in ogni modo le persone che soffrono. La chiesa di Ilmater addestra i suoi chierici a riconoscerè ogni tipo di malattia e li manda dove possono servire ad alleviare le sofferenze del prossimo, in genere nelle parti più degradate e povere della città, nei paesi colpiti dalle epidemie e nelle contrade devastate dalla guerra.

I chierici di Ilmater sono tra le creature più sensibili e di buon cuore del mondo. Anche se alcuni di essi diventano cinici davanti alla sofferenza, si sentono comunque spinti a dare una mano alle persone che ne hanno bisogno ovunque le incontrino. I suoi chierici condividono tutto ciò che hanno con i bisognosi, e rimangono sempre al fianco di chi non è in grado di difendersi da solo. Molti apprendono il talento Mescere Pozioni in modo da poter aiutare chi è oltre la loro portata nell'immediato.

I chierici di Ilmater pregano per ottenere i propri incantesimi al mattino, anche se sono tenuti a pregare il loro dio almeno sei volte al giorno. Non hanno festività sacre annuali, ma occasionalmente un chierico può indire la Supplica del Riposo. Questa pratica gli concede una decade di libertà dai dettami di Ilmater, il che gli impedisce di arrivare allo stremo delle forze o gli permette di fare qualcosa che normalmente sarebbe sgradito al suo dio. Esiste anche un gruppo di monaci di Ilmater, che agisce a difesa dei fedeli e del tempio. Questi monaci sono in grado di diventare dei multiclasse come chierici liberamente.

Illustrazione di Sam Wood

Illustrazione di Sam Wood

Storia/Relazioni: Ilmater è una divinità molto antica. È da sempre stato associato con Tyr (il suo superiore) e Torm, e insieme sono conosciuti come la Triade. Ilmater è anche un alleato di Lathander, e si oppone alle divinità che promuovono la distruzione e causano dolore e sofferenze al prossimo, e in particolare Loviatar, la cui natura è diametralmente opposta alla sua.

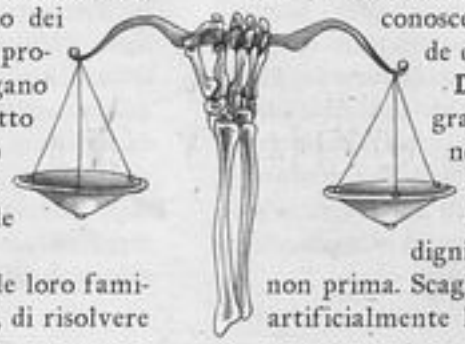
Dogmi: Aiuta chiunque stia soffrendo, a prescindere da chi sia. I veri santi sono quelli che fanno proprie le sofferenze degli altri. Se soffri in suo nome, Ilmater sarà al tuo fianco ad aiutarti. Lotta per i tuoi ideali se sono giusti, a prescindere dalle sofferenze e dai pericoli. Non c'è vergogna in una morte che abbia avuto un significato. Opponiti a tutti i tiranni, e non permettere che le ingiustizie rimangano impunite. Dai più importanza alla dimensione spirituale della vita rispetto all'esistenza materiale del corpo.

Kelemvor (divinità maggiore)

Il Signore dei Morti, il Giudice dei Dannati

Simbolo:	Un braccio scheletrico rivolto verso l'alto che regge la bilancia della giustizia
Allineamento:	LN
Area di influenza:	Morte, i morti
Domini:	Destino, Legge, Morte, Protezione, Viaggio
Arma preferita:	"Tocco Fatale" (spada bastarda)

Kelemvor assegna un posto alle essenze dei morti all'interno del ciclo senza fine dell'esistenza. Si differenzia dal dio dei morti che lo precedeva poiché non è né malvagio né protettivo dei suoi segreti. Si assicura che i morti vengano giudicati in modo giusto e imparziale. È gentile, diretto e onesto, anche se a volte molto severo. Il suo difetto principale è che risolve i problemi tramite l'azione immediata, spesso senza prendere in considerazione le conseguenze negative della sua impulsività.



La chiesa di Kelemvor assiste i morenti, i morti e le loro famiglie. I suoi membri si occupano di funerali, sepolture, di risolvere le faccende che i morti hanno lasciato in sospeso e di far rispettare i loro testamenti. La chiesa reclama per sé le proprietà che non sono state inserite in un testamento o quelle di chi non ha un erede specifico, in modo che possa continuare ad aiutare i morenti. La chiesa segnala i luoghi colpiti da malattie con degli avvertimenti specifici, dà la caccia alle creature non morte con l'idea di distruggerle, recluta avventurieri per uccidere mostri che stanno causando troppe morti premature e, in alcuni casi rari, concede una morte rapida e indolore a coloro per cui la morte può solo essere una liberazione.

I chierici di Kelemvor pregano per ottenere i propri incantesimi al calare del sole. Osservano alcune festività annuali che cadono in corrispondenza di Scudiuniti e della Festa della Luna. In entrambi i casi queste celebrazioni includono molti racconti sulle gesta dei morti in modo che possano venire ricordati. Il resto dei rituali della chiesa è legato alle morti, ai funerali e alle veglie. I chierici di Kelemvor a volte diventano multiclasse come necromanti o ranger, e usano le loro conoscenze per dare la caccia e distruggere i non morti. Preferiscono scacciare i non morti invece di intimorirli.

Storia/Relazioni: Kelemvor era un tempo un mortale che conosceva Cyric, e che ereditò parte della sua area di influenza dopo un errore da lui compiuto. Cyric odia Kelemvor e lotta costantemente per ottenere di nuovo ciò che ha perso, e Kelemvor combatte Cyric a sua volta. Lotta anche contro Talona per le troppe morti premature che è solita causare, e contro Velsharoon per le creature non morte che rappresenta. I suoi alleati sono Mystra, che conosceva quando era un mortale, e Jergal, il custode dei registri dei morti.

Dogmi: Riconosci che la morte è parte integrante della vita. Non è una fine ma un inizio, non è una punizione ma una necessità. La morte è un processo ordinato privo di inganni, falsità e casualità. Aiuta gli altri a morire con dignità quando sarà venuto il loro momento, e non prima. Scagliati contro coloro che cercano di prolungare artificialmente la loro vita oltre i limiti consentiti, come i

non morti. Onora i morti, poiché i loro sforzi in vita hanno portato Faerûn dove si trova adesso. Dimenticarli equivale a perdere la coscienza di dove ci troviamo adesso, e perché ci troviamo qui. Non lasciare che in tutto Faerûn qualcuno muoia senza un chierico di Kelemvor al suo fianco.

Kossuth (divinità maggiore)

Il Signore delle Fiamme, il Signore del Fuoco

Simbolo: Una fiamma rossa che si contorce
Allineamento: N (i personaggi possono utilizzare allineamento L o LN se scelgono Kossuth come patrono)
Area di influenza: Elementali del fuoco, purificazione attraverso il fuoco
Domini: Distruzione, Fuoco, Rinnovamento, Sofferenza
Arma preferita: Lingua di fiamma (catena chiodata)

Kossuth, come gli altri elementali, è una divinità aliena ed enigmatica. Ha poche attenzioni verso i suoi seguaci su Toril, ma li premia comunque più spesso rispetto alle sue controparti elementali. Sembra avere degli scopi tutti suoi, ma i risultati che intende ottenere o anche i suoi prossimi passi sono sconosciuti a tutti tranne che a lui. Recluta costantemente nuovi fedeli, probabilmente perché tendono a consumarsi in fretta.

La chiesa di Kossuth ha una struttura estremamente rigida dal punto di vista gerarchico e tende verso un allineamento e un comportamento legale neutrale, variando anche a seconda del tempio particolare. Kossuth sembra indifferente verso questo tipo di regolamentazioni interne, il che significa che i chierici di Kossuth possono usare come allineamento base l'allineamento neutrale o legale neutrale a loro piacimento. La funzione primaria della chiesa è acquisire terre, ricchezze, influenza e potere, tramite le quali è possibile rendere la chiesa più attraente agli occhi dei potenziali fedeli e portare nuova linfa al culto.

I chierici di Kossuth possono scegliere l'alba o solealto come loro momento di preghiera. Osservano come festività annuale il compleanno del loro alto sacerdote e si sottopongono al Giuramento del Fuoco (durante il quale attraversano una fossa piena di carboni ardenti) ogni volta che guadagnano un livello o vengono promossi nella gerarchia della chiesa. Kossuth viene venerato anche da tre ordini di monaci combattenti (i Discepoli della Fenice, i Fratelli e le Sorelle della Fiamma della Purezza e i Discepoli della Salamandra, che corrispondono agli allineamenti legale buono, legale neutrale e legale malvagio). I chierici possono diventare liberamente dei multiclasse come monaci dell'ordine appropriato al loro allineamento. Alcuni chierici diventano multiclasse come maghi o stregoni, concentrandosi sulle magie basate sul fuoco.

Storia/Relazioni: Kossuth è uno dei quattro signori elementali che vengono venerati su Faerûn, e gode di una posizione privilegiata a causa dei suoi molti seguaci fra i Maghi Rossi di Thay. È il meno distaccato di tutte le divinità del fuoco o di quelle che hanno potere su di esso, e si oppone violentemente ad Istishia.

Dogmi: Chi è degno della vittoria la otterrà. La fede in Kossuth è per sua stessa natura superiore alle altre fedi, e in particolare a quella in Istishia. Il fuoco e la purezza sono una sola cosa. Il fumo viene prodotto dall'aria a causa della sua gelosia. Il premio dell'ambizione è il potere. Raggiungere uno stato elevato comporta inevitabilmente difficoltà e sofferenze personali di qualche tipo. Kossuth manda il suo fuoco sacro a purificarci tutti e a temprare la nostra anima in modo che si possa raggiungere uno stato di purezza. Aspettati di venire messo alla prova, e affronta le sfide che la vita ti pone davanti, a prescindere dalle difficoltà e dal dolore che comportano. Coloro che sono al di sopra di te hanno già dimostrato il loro valore e meritano i tuoi servigi. Guida gli altri verso la pura luce di Kossuth in modo che egli possa riportare tutte le essenze vitali al loro stato essenziale.

Lathander (divinità maggiore)

Il Signore del Mattino

Simbolo: La rappresentazione di un'alba fatta di gemme rosa, rosse e gialle
Allineamento: NB
Area di influenza: Primavera, alba, nascita, rinnovamento, creatività, gioventù, vitalità, perfezione interiore, atletica
Domini: Bene, Forza, Nobiltà, Protezione, Rinnovamento, Sole
Arma preferita: "Voce dell'Alba" (mazza leggera o pesante)

Lathander è una divinità potente e dal temperamento vitale che è molto popolare tra i popolani, i nobili, i mercanti e i giovani. Anche se in alcuni casi è portato all'eccesso, ai facili entusiasmi e alla vanità, Lathander è un dio ottimista e perseverante che sorride agli avventurieri e distrugge i non morti con la sua mazza, "Voce dell'Alba". Lathander è un potere energico che adora compiere gesta fisiche per il gusto di farlo.

Le chiese di Lathander sono tutte rivolte verso est, e provviste di ricchezze di cui non hanno paura di fare sfoggio (a volte in modo estremamente vistoso). La chiesa non ha alcuna autorità centrale, e il capo di ogni chiesa gode dello stesso rispetto degli altri, a prescindere dalle dimensioni del suo gregge di fedeli. La chiesa incoraggia i fedeli a costruire nuove cose, colonizzare aree brulle, favorire la crescita delle zone coltivate, scacciare i malvagi e lavorare allo scopo di riportare la civiltà ad una nuova età dell'oro di armonia, arte e progresso. Le chiese supportano anche delle competizioni atletiche per favorire la coesione e il senso di cameratismo della gente, promuovono le arti tramite competizioni di tipo similare e finanziano il recupero di oggetti andati perduti.

I chierici di Lathander pregano all'alba. La chiesa tiene una cerimonia chiamata la Canzone dell'Alba al mattino del giorno di Mezzestate e agli equinozi. Nel corso di questa cerimonia il clero e i fedeli innalzano canti e controcanti che glorificano il Signore del Mattino. I chierici di Lathander sono tenuti a mantenere una buona forma fisica e a fare regolarmente offerte di denaro, oggetti, invenzioni e cibo al tempio. I suoi chierici legali possono diventare multiclasse liberamente come paladini.

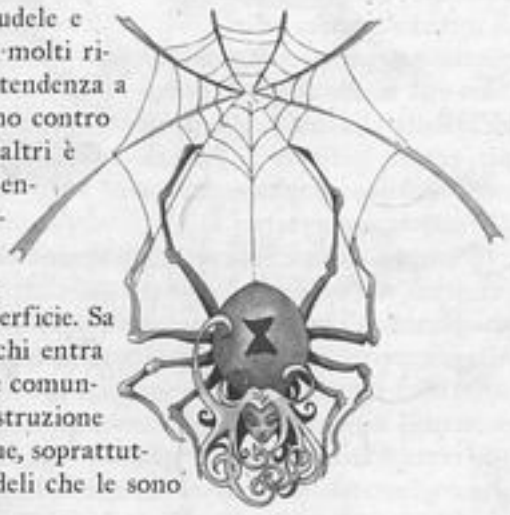
Storia/Relazioni: Anche se viene in genere raffigurato come un giovane uomo di bell'aspetto, Lathander è un potere molto antico con una lunga storia di creazione, progresso e innovazione. Si oppone alle divinità del male, della distruzione e della morte. I suoi alleati includono le divinità della natura (in particolare Chauntea) del bene, dell'arte, della bellezza e dell'invenzione. È tradizionalmente un nemico delle divinità dei morti, ma ha comunque finito per accettare il risaputo disprezzo di Kelemvor verso i non morti e non ha alcun risentimento nei suoi confronti.

Dogmi: Lotta sempre per aiutare il prossimo, per creare nuova speranza, nuove idee e per portare la prosperità a tutta la razza umana e ai suoi alleati. Incoraggiare la crescita, avere cura delle cose che crescono e lavorare per la rinascita e il rinnovamento è un sacro dovere. Perfeziona te stesso, e sii fertile nella mente e nel corpo. Ovunque tu vada, pianta nuovi semi di speranza, nuove idee e nuovi piani per un futuro roseo nelle menti di coloro che incontri. Guarda ogni alba. Prendi in considerazione le conseguenze delle tue azioni, in modo che con il minimo sforzo tu possa ottenere le ricompense più grandi. Evita la negatività, perché dalla morte nasce nuova vita, e verrà sempre un'altra alba a tramutare una sconfitta in un successo. Dai più importanza alle attività che aiutano attivamente il prossimo rispetto alla stretta aderenza alle regole, ai rituali e ai dettami dei tuoi superiori.

Lolth (divinità intermedia)

La Regina dei Ragni, la Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

Simbolo: Un ragno nero e una testa di drow femmina che penzola da una ragnatela
Allineamento: CM
Area di influenza: Ragni, male, oscurità, caos, assassini, drow
Domini: Caos, Distruzione, Drow, Inganno, Male, Oscurità, Ragni
Arma preferita: Un ragno (pugnale)



Lolth è una divinità crudele e capricciosa che viene da molti ritenuta pazza per la sua tendenza a mettere i suoi fedeli l'uno contro l'altro. Nel trattare gli altri è malvagia, in combattimento fredda e crudele, e ambisce al potere delle divinità che vengono venerate dalle razze di superficie. Sa essere gentile e aiutare chi entra nelle sue grazie, ma gode comunque della morte, della distruzione e della tortura di chiunque, soprattutto di quelli tra i suoi fedeli che le sono sgraditi.

La chiesa di Lolth promuove la superiorità della Regina dei Ragni su tutti gli altri esseri. È la diretta responsabile dei racconti sulla malvagità dei drow e della paura che hanno gli elfi di superficie nei loro confronti e verso la loro divinità. Anche i chierici più devoti a Lolth la odiano e la temono, e la venerano solo per il potere che gli fornisce. Nella maggior parte delle città i suoi chierici controllano le casate nobiliari e quindi le città stesse. I suoi chierici si comportano da padroni, forza di polizia, giudici ed esecutori all'interno della loro società. I loro atti, dettati dal capriccio e dalla crudeltà, servono a tenere in pugno la cittadinanza con la paura e l'odio verso gli stranieri.

I chierici di Lolth pregano per ottenere i loro incantesimi dopo essersi svegliati dalla trance o prima di entrarvi. I suoi chierici sono sempre di sesso femminile. Ogni mese sacrificano alla loro dea alcuni elfi di superficie, preferibilmente nelle notti di luna piena in modo da offendere Sehanine Moonbow, che fa parte del pantheon elfico. Il resto delle cerimonie private del culto ha luogo a porte chiuse, in stanze oscure e senza la presenza dei maschi, mentre alle cerimonie pubbliche sono ammessi entrambi i sessi. Un rituale abbastanza comune è l'evocazione di un yochlol (un servitore demoniaco in grado di assumere uno stato amorfo, la forma di un ragno o di un elfo) per fornire informazioni o aiuti materiali. I chierici di Lolth spesso diventano multiclasse scegliendo la classe del guerriero o dello stregone. I chierici drow hanno la classe di chierico come loro classe preferita.

Storia/Relazioni: Lolth un tempo si chiamava Araushnee, era la consorte di Corellon Larethian, e gli diede come figli Eilistraee e Vhaeraun. Tradì il suo sposo, tentò di invadere Arvandor con l'aiuto di un esercito di spiriti malvagi e venne alla fine ricacciata nell'Abisso nella forma di un demone-ragno. È la dominatrice incontrastata del pantheon drow ed è alleata con Loviatar e Malar. I suoi nemici includono i Seldarine (il pantheon elfico), Ghaunadaur, Eilistraee, le divinità del Sottosuolo che non vengono venerate dai drow e Gruumsh.

Dogmi: La paura è forte come l'acciaio, mentre l'amore e il rispetto sono sentimenti deboli e inutili. Converti o distruggi qualunque drow miscredente. Elimina i deboli e i ribelli. Distruggi chi sfida la tua fede. Sacrifica i maschi, gli schiavi e chi appartiene alle altre razze, che ignorano il volere di Lolth. Cresci i bambini insegnandogli a lodare e a temere Lolth; ogni famiglia dovrebbe produrre almeno un chierico che sia al suo servizio. Mettere in discussione le motivazioni o la saggezza di Lolth è un peccato, come aiutare le altre razze ad agire contro i drow, o ignorare il volere di Lolth per amore. Venera gli aracnidi di qualunque tipo; chi uccide o maltratta un ragno deve essere ucciso.

Malar (divinità minore)

Il Signore delle Bestie, il Leopardo dal Sangue Nero

Simbolo: L'artiglio di una bestia coperto di pelo marrone e con unghie ricurve insanguinate
Allineamento: CM
Area di influenza: Cacciatori, caccia, sete di sangue, licantropi malvagi, bestie predatrici e mostri
Domini: Animale, Caos, Forza, Luna, Male, Oscurità
Arma preferita: L'artiglio di un mostro (bracciale-artiglio)

Malar è una divinità selvaggia e bestiale che gode della paura delle sue prede. È invidioso degli altri dei e del loro potere, e tenta costantemente di acquisire la loro area di influenza e nuovi fedeli tra gli esseri a lui familiari, mancando dell'intelligenza o dell'abilità necessaria perché abbia successo. Eccelle invece nella caccia, nel seguire le tracce e nel massacro bestiale dei suoi nemici.

La chiesa di Malar manca di una autorità centrale ed è composta da piccoli gruppi di fedeli sparsi per le aree non civilizzate. La sua chiesa promuove la gloria della caccia, e i suoi membri si impegnano costantemente in cacce rituali di animali selvaggi, mostri particolari o anche umanoidi catturati. Preferiscono spingere le creature a cui danno la caccia su sentieri pericolosi sia per il predatore che per la preda, in modo che l'uccisione finale sia più soddisfacente. Se possibile provano a spostare il finale sanguinoso delle loro cacce vicino alle zone civilizzate in modo che altri possano testimoniare (e temere) il potere di Malar. I membri di questa chiesa lottano contro l'espansione delle fattorie e della civilizzazione, attaccando spesso tutti i druidi non malvagi, visto che vedono chi crede nel lato armonioso della natura come un debole e uno sciocco.

I chierici di Malar pregano per ottenere i loro incantesimi di notte, e preferibilmente alla luce della luna piena. I due rituali che vengono osservati dalla chiesa sono il Banchetto dei Cervi e la Grande Caccia. Il Banchetto dei Cervi consiste in una grande caccia in cui i fedeli di Malar accumulano una grande quantità di selvaggina prima di Granraccolto, a cui segue un banchetto a cui tutti sono invitati, un momento nel quale si impegnano a continuare le proprie cacce nel corso del prossimo inverno per fornire cibo a chi ne ha bisogno (una delle poche usanze del culto di Malar che fa piacere a chi non ne fa parte). Nel corso della Grande Caccia, che si tiene ogni stagione, i fedeli, adornati con i loro trofei, danno la caccia ad un umanoide, che vince la sua vita e la possibilità di ottenere un favore se riesce a sfuggire ai cacciatori o sopravvive un giorno e una notte. I chierici di Malar diventano spesso multiclasse come barbari, ranger o (se malvagi) druidi.

Storia/Relazioni: Malar era una divinità prima ancora dell'ascensione di Bane, e nel corso dei secoli ha sempre provato a strappare potere alle altre divinità, con esiti contrastanti. È uno degli Dei della Furia insieme a Talos (il suo superiore), Auril e Umberlee, ed è alleato con Bane e Loviatar. Combatte contro le divinità della pace, della civilizzazione e della natura.

Dogmi: La sopravvivenza del più forte e l'eliminazione dei deboli sono l'eredità di Malar. Una morte o un omicidio sanguinoso e brutale hanno un grande significato. Il fulcro della vita è la sfida tra la preda e il cacciatore, e la determinazione di chi muore o sopravvive. Vedi ogni cosa importante come una caccia. Rimani sempre in guardia e sopravvivi. Muoviti nelle terre selvagge senza paura, e non mostrare paura nella caccia. La brutalità e le emozioni forti sconfiggono la ragione e il pensiero in tutte le cose della vita. Assapora il sangue di coloro che uccidi, e non uccidere mai a distanza. Combatti chi disbosca le foreste e chi uccide i mostri solo perché sono pericolosi. Non uccidere i giovani, le femmine incinte o le progenie infernali in modo che le prede rimangano abbondanti.

Mask (divinità minore)

Il Maestro dei Ladri, il Signore delle Ombre

Simbolo: Una maschera di velluto nero macchiata di rosso
Allineamento: NM
Area di influenza: Ladri, furto, ombre
Domini: Fortuna, Inganno, Male, Oscurità
Arma preferita: "Sussurro Nascosto" (spada lunga)

Mask è una divinità egocentrica e intraprendente che adora i piani complessi e intricati, anche se ultimamente sta cercando di agire in modo più diretto, in quanto di recente il suo pianificare eccessivo gli è costato la perdita della area di influenza dell'intrigo a favore di Cyric. È sempre in guardia, mostra un temperamento freddo, non perde mai la calma e sembra sempre sul punto di lasciarsi scappare un commento sarcastico. La sua spada, "Sussurro Nascosto", non fa alcun rumore e possiede le capacità *velocità* e *ferimento*.

La chiesa di Mask è in tutto e per tutto simile alla rete di una gilda di ladri. Nelle grandi città in cui si trovano numerose gilde, il suo tempio è spesso collegato alle gilde in questione da appositi tunnel e considerato terreno neutrale dedicato agli incontri. La chiesa di Mask crede più nel sotterfugio che nello scontro aperto, e cerca di convincere i più creduloni che Mask è morto. È un culto che possiede grandi ricchezze, e che usa le sue risorse per pagare i propri agenti, stringere accordi e manipolare la gente. I suoi membri passano molto tempo ad organizzare piani e a dare supporto alle gilde di ladri e agli indipendenti.

I chierici di Mask pregano di notte, al buio o comunque in mezzo alle ombre. Almeno una volta al mese in tutti i templi più importanti viene praticato il Rituale della Presenza Invisibile, che include inni, versi cantati e offerte di ricchezza, e che serve a sottolineare che a Mask non sfugge nulla, nemmeno i pensieri e i gesti più nascosti. La maggior parte dei suoi chierici tende a diventare multiclasse come bardo o ladro.

Storia/Relazioni: Mask è un dio solitario che preferisce agire di propria iniziativa, anche se occasionalmente si allea con Bane. Odia Cyric perché è riuscito a sottrargli parte della sua area di influenza e si oppone a Waukeen a causa della similarità delle loro nature. I suoi altri nemici sono le divinità dei guardiani, del dovere e della conoscenza e Selûne, dalla cui luce i suoi fedeli si nascondono mentre portano avanti i loro loschi affari.

Dogmi: Tutto ciò che accade nell'oscurità è sotto l'influenza di Mask. La proprietà definisce nove volte su dieci ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, e la proprietà si definisce in base al possesso. Il mondo appartiene a colui che si muove veloce, ha la lingua sciolta e le dita agili. La furtività e l'attenzione sono delle virtù, come anche la loquacità e la capacità di dire una cosa e intenderne un'altra, volgendo le situazioni a proprio vantaggio. La ricchezza appartiene a chi riesce ad acquisirla. Lotta per diventare ogni giorno più ricco di quanto tu fossi in precedenza, ma ruba solo ciò che è davvero importante, non tutto ciò che ti capita per le mani. L'onestà è per gli sciocchi, mentre l'onestà apparente è un bene prezioso. Fa sì che ogni verità appaia plausibile, e non mentire mai quando puoi dire la verità e suscitare comunque un'impressione sbagliata. Il sotterfugio è tutto. La manipolazione è preferibile alla forza bruta, specialmente quando riesci a far pensare agli altri di aver fatto qualcosa di propria iniziativa. Non fare mai nulla di ovvio se non per nascondere qualcos'altro. Fidati delle tenebre, perché la luce ti rende un bersaglio facile.

Mielikki (divinità intermedia)

Nostra Signora della Foresta, la Regina della Foresta

Simbolo: Un unicorno dagli occhi azzurri e dal corno dorato con lo sguardo rivolto a sinistra
Allineamento: NB
Area di influenza: Foreste, creature della foresta, ranger, driadi, autunno
Domini: Animale, Bene, Vegetale, Viaggio
Arma preferita: "La Lama del Corno" (scimitarra)

Mielikki è una dea dal temperamento allegro che ama il sorriso e ha molta fiducia nelle sue azioni. È molto leale e protettiva verso coloro che ritiene suoi amici, anche se sta molto attenta prima di includere qualcuno in questa categoria. Anche se sa bene che la morte fa parte del ciclo della vita, interviene spesso per curare le ferite di un animale quando le ritiene troppo difficili da sopportare.

I membri della chiesa di Mielikki sono estremamente diffusi e raramente si riuniscono in grandi gruppi per lunghi periodi. Esistono pochi templi della Regina della Foresta, e la maggior parte dei fedeli la venera all'interno delle foreste o in piccoli santuari. I membri della chiesa agiscono come portavoce degli alberi, protettori delle foreste e guerrieri della fede. Insegnano agli umani e alle razze buone a rispettare gli alberi e la vita della foresta, a ripopolare e ad estendere le foreste esistenti, ad opporsi a chi pratica la magia del fuoco e ad aiutare i ranger buoni di tutte le fedi.

I chierici, i druidi e i ranger che servono Mielikki pregano per ottenere i loro incantesimi al mattino o alla sera. I rituali sacri della chiesa avvengono agli equinozi o ai solstizi. Sono chiamati le Quattro Feste e celebrano il lato sensuale dell'esistenza. Le festività sacre della chiesa di Pratoverde e nella notte di Mezzestate sono simili alle Quattro Feste, ma includono anche i riti della semina e la Cavalcata Selvaggia, nel corso della quale si riuniscono mandrie di unicorni che si lasciano cavalcare dai fedeli attraverso la foresta a grande velocità. Una volta al mese, ciascun chierico o druido deve compiere un rituale che serve a richiamare una driade o un treant e a servire la creatura in questione compiendo una piccola missione per suo conto per un giorno. Quasi tutti i chierici di Mielikki diventano multiclasse come druidi o ranger.

Storia/Relazioni: Mielikki è una delle divinità servitrici di Silvanus ed è alleata con le altre divinità della natura di Toril. Si dice che in battaglia cavalchi l'Unicorno Lurue, ed è in buoni rapporti con Shaundakul e Lathander. Si oppone a Malar, Talos e Talona.

Dogmi: Gli esseri intelligenti possono vivere in armonia con la natura selvaggia senza che ciò richieda la distruzione dell'una o dell'altra parte. Abbraccia la natura selvaggia e non temerla, perché la vita selvaggia è una buona vita. Mantieni l'Equilibrio e apprendi le vie più nascoste della vita, ma dai importanza alla natura positiva e trascendentale della vita selvaggia. Non permettere che gli alberi vengano tagliati senza necessità o che le foreste vengano bruciate. Vivi nella foresta e sii una parte di essa, senza vivere in perenne lotta contro di essa. Proteggi la vita della foresta, difendi gli alberi, pianta un albero nuovo dove ne è morto uno e lavora per ripristinare l'armonia naturale che spesso viene distrutta da chi usa il fuoco e dai tagliaboschi. Vivi come una cosa sola con il bosco, insegna agli altri a farlo e punisci chi dà la caccia agli animali per divertimento o chi tratta le creature selvagge in modo crudele.

Mystra (divinità maggiore)

La Signora dei Misteri, La Madre di Tutta la Magia

Simbolo: Un cerchio di sette stelle blu e bianche attorno ad una nebbia rossa che scaturisce dal centro
Allineamento: NB (i personaggi possono utilizzare allineamento NB o LN se scelgono Mystra come patrona)
Area di influenza: Magia, incantesimi, la Trama
Domini: Bene, Conoscenza, Illusioni, Incantesimi, Magia, Rune
Arma preferita: Sette stelle roteanti (shuriken)

Mystra è una divinità molto impegnata e devota al proprio compito. Si occupa della Trama, il canale magico che permette agli incantatori mortali di accedere alle forze primigenie della magia. A tutti gli effetti, Mystra *è* la Trama. In quanto dea della magia, Mystra è anche la divinità delle possibilità che la magia può offrire, e ciò la rende uno degli esseri più potenti di Toril. Anche se è una divinità buona e ha il potere di impedire la creazione di nuovi incantesimi e di oggetti magici opposti alla sua filosofia, fa uso raramente di questa capacità, vale a dire solo quando una nuova invenzione potrebbe minacciare la Trama o l'equilibrio della magia in generale.

La chiesa di Mystra conserva le sue conoscenze magiche in luoghi segreti e nascosti in modo che anche se le razze dominanti del Faerûn dovessero cadere, la magia potrebbe continuare a prosperare. I suoi membri cercano anche attivamente chi è particolarmente abile con la magia o possiede il potenziale necessario ad usarla. I suoi chierici vengono incoraggiati ad esplorare le teorie dei maghi e a creare nuovi incantesimi e oggetti magici. I luoghi sacri dedicati a questa dea sono particolarmente potenti all'interno della Trama, e permettono ad un chierico che lancia un incantesimo al loro interno di scegliere un effetto metamagico senza che sia necessario consumare uno slot di livello più alto. Mystra ha anche deciso di rispettare la fedeltà dei membri del suo clero che servivano la chiesa prima del Periodo dei Disordini, e che erano quindi fedeli alla precedente dea della magia (che era legale neutrale). Questi individui non sono stati costretti a lasciare la chiesa a causa della loro differenza di allineamento.

I chierici di Mystra devono scegliere un momento della notte o del giorno per pregare e ottenere i propri incantesimi. Il culto celebra il 15° giorno di Marpenoth, ovvero l'anniversario dell'ascensione di Mystra dalla sua forma mortale, ma per il resto seguono poche feste a data fissa, scegliendo una serie di rituali di natura più personale. I suoi chierici in genere diventano multiclasse come incantatori arcani di qualche tipo.

Storia/Relazioni: Mystra un tempo era una mortale di nome Mezzanotte. Si è impossessata dell'area di influenza della precedente Mystra nel corso del Periodo dei Disordini. I suoi alleati sono gli dei della conoscenza, il suo consigliere personale (Azuth), Selûne (creatrice della dea Mystryl, in seguito chiamata Mystra) e Kelemvor, che conosceva personalmente quando era ancora una mortale.

Dogmi: Ama la magia in quanto tale. Non trattarla come un'arma per forgiare il mondo come lo desideri. La vera saggezza sta nel sapere quando non usare la magia. Cerca di usare la magia sempre di meno man mano che i tuoi poteri si sviluppano, perché spesso la minaccia o la promessa del suo utilizzo si rivelano più efficaci della magia stessa. La Magia è l'Arte, il Dono della tua Signora, e coloro che la padroneggiano sono privilegiati rispetto a tutti gli altri. Tieni presente questa verità ma comportati comunque in modo umile. Usa la magia con abilità ed efficienza, e non in modo sconsiderato e avventato. Cerca sempre di apprendere e creare nuove magie.

Oghma (divinità maggiore)

Il Signore della Conoscenza, Custode del Sapere

Simbolo:	Una pergamena vuota
Allineamento:	N (qualsiasi personaggio può scegliere Oghma come divinità patrona)
Area di influenza:	Conoscenza, invenzione, ispirazione, bardi
Domini:	Charme, Conoscenza, Fortuna, Inganno, Viaggio
Arma preferita:	"Colpo Mortale" (spada lunga)

Oghma è la divinità della conoscenza più potente di Faerûn. È un potere saggio e benevolo, dotato della capacità di persuadere gli altri del proprio punto di vista, che tenta di mettere in pratica piani estremamente complessi che ha vagliato attentamente nella sua mente prima di mettere in pratica. Giudica attentamente ogni nuova idea e decide se verrà comunicata al mondo o rimarrà al suo creatore.

La chiesa di Oghma è responsabile dell'accumulo e della distribuzione di libri, pergamene e conoscenze di vario tipo. La chiesa accetta membri di qualunque allineamento, fino a che si dimostrano interessati alla divulgazione della conoscenza. Oghma può essere quindi servito da chierici di qualunque allineamento. Il clero è composto di saggi e archivisti isolati che analizzano, riorganizzano e copiano gli archivi del tempio, e di chierici e bardi viaggianti che cercano nuove conoscenze da riportare al loro tempio. La maggior parte dei templi si finanzia vendendo mappe (che non sono mai volontariamente imprecise), pergamene che contengono incantesimi e tramite il lavoro degli scribi.

I chierici di Oghma pregano per ottenere i propri incantesimi al mattino. I giorni sacri ad Oghma sono il giorno di Mezzestate e di Scudiuniti, date in cui tradizionalmente vengono rinnovati gli accordi e vengono firmati i contratti. Le due cerimonie sacre giornaliere sono il Vincolo, che viene officiato al mattino e consiste nella trascrizione dei simboli sacri di Oghma raccolti in silenziosa preghiera, e il Patto, una cerimonia serale in cui i fedeli condividono con il dio, con i membri del clero e con gli altri fedeli i frutti della propria saggezza, le canzoni e le nuove conoscenze che hanno appreso. I suoi chierici diventano spesso dei multiclasse come bardi, e a volte come stregoni.

Gli Eletti di Mystra

Gli Eletti di Mystra sono esseri di grande potere che si sono dedicati a preservare la magia e a fronteggiare gli attacchi del male. Gli Eletti i cui nomi sono risaputi sono Alustriel, Dove Falconhand, Elminster, Laeral Silverhand, Khelben "Bastone Nero" Arunsun, Qilué Veladorn (una drow che è anche l'Eletta di Eilistraee), la Simbul, Storm Silverhand e Sylúné (attualmente uno spirito benigno non morto, visto che è stata uccisa da un drago). Hanno tutti in comune le capacità degli Eletti, descritte in seguito.

Incantesimi bonus **(Mag)**: Un Eletto guadagna un incantesimo bonus di ogni livello dal 1° al 9°, che può essere usato come una capacità magica. Una volta che questi nove incantesimi sono stati scelti non possono essere cambiati. La maggior parte degli Eletti sceglie un'ampia varietà di incantesimi offensivi, difensivi o di utilità.

Immunità agli incantesimi (Sop): Gli Eletti sono immuni ad un incantesimo di ogni livello dal 1° al 9°, come se fossero costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *immunità agli incantesimi*. Una volta che questi nove incantesimi sono stati scelti non possono essere cambiati.

Immunità (Str): Gli Eletti sono immuni all'invecchiamento, alle malattie, alla disintegrazione e al veleno. Non hanno bisogno di dormire (anche se hanno comunque bisogno di riposare per essere in grado di preparare altri incantesimi).

Individuazione del magico (Sop): Campo visivo dell'incantatore.

Fuoco d'argento (Sop): Tutti gli Eletti sono in grado di usare il fuoco d'argento (vedi Capitolo 2: "Magia").

Capacità: Tutti gli Eletti godono di un bonus di potenziamento +10 alla Costituzione.

Storia/Relazioni: Oghma è una divinità molto antica e legata a molti piani di esistenza. Viene servito dalle divinità della conoscenza, dei bardi e degli artefici ed è alleato con Mystra, Azuth e Lathander. Si oppone a Talos, Bane, Mask e Cyric, poiché queste divinità cercano di corrompere la conoscenza, distruggerla o accumularla per uso personale.

Dogmi: La conoscenza, e in particolare la sua forma più pura chiamata idea, ha un potere supremo. Un'idea non ha peso, ma può muovere le montagne. È il più grande dono fatto all'umanità, e supera qualunque cosa sia mai stata prodotta da mani mortali. La conoscenza è potere, e deve essere usata con cura, ma nasconderla agli occhi del prossimo non è mai una buona idea. Non soffocare mai una nuova idea, per quanto possa sembrarti folle o falsa; lascia invece che venga ascoltata e presa in considerazione. Non uccidere mai un cantore, e non permettere ad altri di farlo. Diffondi la conoscenza in qualunque occasione sia una scelta prudente.

Smentisci e tieni a bada le falsità, le chiacchiere e le storie inventate ogni volta che vieni a contatto con esse. Trascrivi o copia qualche nozione di grande valore almeno una volta all'anno e donala senza chiedere nulla in cambio. Insegna e fornisci da vivere ai bardi, agli scribi e agli archivisti. Diffondi la verità e la conoscenza in modo che tutti possano sapere di più. Non consegnare mai un messaggio falso o incompleto. Insegna a leggere e scrivere a tutti coloro che te lo chiedono (se il tempo te lo permette), e non chiedere denaro in cambio.

selûne (divinità intermedia)

Nostra Signora d'Argento, La Vergine della Luna

Simbolo: Due occhi femminili circondati da sette stelle d'argento

Allineamento: CB

Area di influenza: Luna, stelle, navigazione, navigatori, viandanti, cercatori, licantropi buoni e neutrali

Domini: Bene, Caos, Luna, Protezione, Viaggio

Arma preferita: "La Bacchetta delle Quattro Lune" (mazza pesante)

Selûne è una dea sensibile e dal temperamento quieto e mistico. È tranquilla e di natura pacifica, e sembra spesso rattristata da qualche antico evento. Le numerose battaglie che ha combattuto in cielo e su diversi piani contro la sua nemesi (Shar) contrastano con il suo carattere pacifico. Selûne assume molte forme, riflettendo la mutevole superficie della luna stessa. È tollerante verso la maggior parte delle creature.

La chiesa di Selûne è costituita da diverse tipologie di fedeli, inclusi i marinai, i licantropi non malvagi, i mistici e le incantatrici di sesso femminile. I suoi fedeli, a dispetto delle differenze tra loro stessi e le loro chiese, sono tutti estremamente accomodanti l'uno verso l'altro. L'aspetto dei templi di Selûne può variare molto a seconda di chi li frequenta, da piccoli santuari nelle terre selvagge a edifici privi di pareti o senza soffitto grandi come delle ville. Presso i suoi templi si pratica la predizione del futuro, viene data la caccia ai licantropi malvagi, la gente viene guarita con grande altruismo e viene insegnata l'umiltà e la fiducia in se stessi.

I chierici di Selûne pregano di notte per ottenere i propri incantesimi, rivolti verso la luna. Anche se la maggior parte dei rituali vengono compiuti in privato e includono danze e offerte di vino o latte, tutti i chierici officiano l'Evocazione della Seconda Luna e il Mistero della Notte. L'Evocazione della Seconda Luna viene compiuta in gruppo in

Illustrazione di Matt Wilson

come Maulaugadorn apprese l'Arte

Nei giorni in cui il Nord era ancora giovane, un uomo ambizioso bramava di spazzare via con la sua spada scintillante gli orchi, gli orsigufi e chiunque altro occupasse le sue terre per costruire un regno per se stesso. Quest'uomo era chiamato Maulaugadorn. Il suo volto era di bell'aspetto, la sua mano veloce e decisa e il suo carattere ardito. Spazzò via tutti coloro che gli si opponevano e giunse rapidamente a realizzare il suo sogno.

Mentre era seduto sul suo trono splendente, con la spada che aveva reciso tante teste appoggiata sulle sue ginocchia, fu preso dall'insoddisfazione, perché il suo sogno era finito, e voleva di più. In quel momento i suoi servitori lo raggiunsero per avvertirlo che sua sorella, la gentile Alandalorne, era stata colpita da una strana malattia. Dalle sue labbra usciva del fuoco, che danzava sul suo corpo snello e sulle sue braccia.

Maulaugadorn il Potente si alzò e si diresse verso le camere di sua sorella, che era solita rimanere in silenzio e lasciare che fossero i suoi sorrisi a parlare per lei. Scoprì che la sua malattia era reale e che il fuoco avvampava dèntro di lei, tanto da costringerla a rimanere in un angolo della stanza rannicchiata dalla vergogna, mentre il fumo scaturiva dalla sua bocca.

Immediatamente le rivolse la parola, sconvolto. Lei giurò che non sapeva come questa malattia l'avesse colpita. Egli decise di crederle, e comandò immediatamente che il suo migliore cavallo e una dozzina di buoi venissero sacrificati nelle fiamme al dio Tempus, che egli venerava. Quando le fiamme sacrificali furono giunte all'apice, Maulaugadorn urlò il nome di Tempus con tutto il fiato che aveva e lo pregò ardentemente allo scopo di sapere che cosa avesse colpito sua sorella. Dalle fiamme uscì l'Elmo Fluttuante, e la profonda voce di Tempus, che risuonava nella sua mente come il clangore dell'acciaio che colpisce le armature in battaglia. Tempus gli rivelò che Alandalorne non soffriva di alcuna malattia; ella aveva il potere di richiamare il potere della Trama e il suo potere si era appena manifestato. Esistevano molti esseri, umani e non, in grado di compiere miracoli poiché padroneggiavano questo potere, e venivano chiamati stregoni.

Maulaugadorn chiese immediatamente: "Quindi questa stregoneria è un'arma, come la mia spada?"

Tempus gli rispose che poteva essere così.

Allora Maulaugadorn chiamò a sé tutti i saggi e gli studiosi che riuscì a trovare, e chiese loro di rivelargli i segreti della stregoneria. Alla fine però rimase solo con le rune che avevano disegnato e con le polveri magiche luminescenti di cui avevano cosparso il suo corpo, senza che nessun fuoco scaturisse da lui dopo tutto questo sforzo. Egli era infuriato. Urlò a gran voce che questi riti su di lui erano stati compiuti male... e dalla luminescenza che emanava si levò una voce che non aveva mai sentito. Gli rivelò che solo pochi mortali erano in grado di richiamare il potere della Trama e usarlo per i propri scopi, mentre gli altri dovevano apprendere l'Arte creando incantesimi o sfruttando le magie di quelli che erano venuti prima di loro.

Maulaugadorn chiese di sapere chi era a rivolgersi a lui, e Mystra la Signora dei Misteri gli si rivelò.

Maulaugadorn chiese di sapere in che modo questa Arte potesse diventare un'arma nelle sue mani, in modo che potesse dominare su tutti gli altri. Mystra gli rispose che davanti a lui vi erano lunghi anni di studio, ma se lo avesse voluto avrebbe potuto un giorno intraprendere la strada che l'avrebbe portato nel corso degli anni a generare i Malaugrym.

Maulaugadorn seccato non tenne conto di queste parole, concentrandosi solo sulla via per apprendere la magia, che lei descriveva con le sue parole. Ricevette con gratitudine un incantesimo da lei, che fu impresso nella sua mente in cambio della promessa di non sopprimere mai la magia negli altri.

Con questa nuova arma nella sua mente, Maulaugadorn ringraziò Mystra e si allontanò da quella stanza. Ma così non riuscì a sentire le sue parole finali: "L'Arte non è sempre un dono di cui si dovrebbe essere grati. Essa diventa ciò che decidi di farne: una nuova arma o magari molto, molto di più."

Illustrazione di Matt Wilson

Selûne combatte Shar

occasione del giorno di Scudiuniti. Serve a richiamare i Frammenti, che sono dei planetar femmine servitrici della dea, chiamate allo scopo di eseguire le volontà dei sacerdoti (che in genere significa combattere i servitori di Shar). Dopo il compimento della missione uno dei chierici viene trasformato a sua volta in un Frammento. Il Mistero della Notte viene invece officiato ogni anno. Nel corso di questa cerimonia i chierici vengono trasportati in cielo per entrare in comunione con la loro divinità mentre sono in trance. I fedeli di Selûne diventano spesso multiclasse come bardi o stregoni.

Storia/Relazioni: Dall'essenza primordiale del mondo e del paradiso nacquero due divinità che si completavano a vicenda come la luce e il buio. Insieme crearono il mondo (facendo nascere Chauntea) e altre entità divine, e diedero loro la vita. Queste divinità gemelle finirono per lottare per il destino di ciò che avevano creato e dalle loro lotte nacquero le divinità della magia, della guerra, della malattia, dell'omicidio, della morte e molte altre.

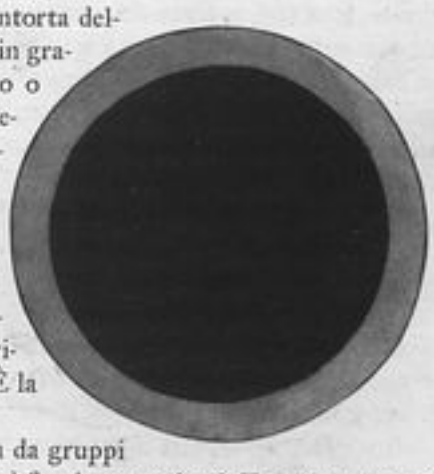
Alla fine si riuscì a raggiungere un equilibrio, ma Selûne, la dea della luce, tenta ancora di sventare i piani della sua sorella malvagia, Shar. Gli altri nemici della Vergine della Luna sono Umberlee e Mask, ma Selûne conta fra i suoi alleati molte divinità della fortuna, della luce, della magia, della bellezza, del tempo atmosferico e della gioia.

Dogmi: Che tutti coloro su cui risplende la luce di Selûne siano i benvenuti. Come la luna d'argento appare e svanisce, così è la vita. Abbi fede nello splendore di Selûne, e sappi che l'amore che vive immerso nella sua luce ha la sua benedizione. Volgiti verso la luna, poiché sarà lei la tua vera guida. Incoraggia la disponibilità e la tolleranza. Tratta tutti gli altri esseri come tuoi pari. Aiuta i tuoi fratelli Selûniti come se fossero i tuoi amici più cari.

shar (divinità maggiore)

La Signora della Notte, la Signora della Perdita, la Dea Oscura

Simbolo: Un disco nero con il bordo porpora
Allineamento: NM
Area di influenza: Tenebra, notte, perdita, dimenticanza, segreti non rivelati, dungeon, il Sottosuolo
Domini: Caverne, Conoscenza, Male, Oscurità
Arma preferita: "Il Disco della Notte" (chakram)



Shar è la divinità perversa e contorta dell'odio, dell'invidia e del male. È in grado di vedere ogni atto, oggetto o persona che si muove nelle tenebre; domina sul rancore nascosto e mai dimenticato, l'astio coltivato negli anni e la vendetta per antiche offese. Passa la maggior parte del suo tempo a combattere la sua antica nemesi, Selûne, in una guerra che risale a prima della storia stessa. È la creatrice della Trama d'Ombra.

La chiesa di Shar è costituita da gruppi indipendenti comandanti da capi forti e autoritari. Tutti i gruppi di una particolare regione vengono supervisionati da un chierico di alto rango. I membri del clero sfruttano i segreti di cui sono a conoscenza per legarsi l'uno all'altro e formare una comunità all'interno della quale ci si possa fidare reciprocamente. Perseguono lo scopo pratico di aumentare il potere del clero e dei fedeli di Shar evitando l'opposizione diretta delle altre fedi (a parte quella di Selûne). Il clero di Shar lavora in segreto per rovesciare governi, promuove il ruolo di Shar come protettrice di chi esige vendetta, organizza cabale segrete e crea falsi culti per i propri fini.

I chierici di Shar pregano per ottenere i propri incantesimi di notte. Non hanno giorni e festività sacre a parte la Calata delle Tenebre, che cade durante la Festa della Luna e include un sacrificio di sangue e la rivelazione da parte degli alti chierici dei piani della chiesa per l'anno seguente. Almeno una volta ogni decade, i chierici devono compiere il rito del Tramonto, un breve festeggiamento che include danze e banchetti e che viene seguito da alcuni piccoli atti di malvagità che il chierico deve raccontare ai suoi superiori. I chierici di Shar diventano spesso dei multiclasse come ladri. Al suo servizio Shar ha un ordine di monaci-stregoni scelti che usano il potere della Trama d'Ombra.

Storia/Relazioni: Shar è la sorella oscura di Selûne. Ha iniziato a combattere sua sorella poco dopo la loro creazione. I loro scontri hanno finito per creare molte altre divinità. Invece di affrontare apertamente le altre divinità, Shar preferisce guadagnare potere volgendo più fedeli mortali possibile al suo culto. Per sua stessa natura, comunque, si oppone alle divinità della luce, a Shaundakul (che si oppone ai segreti) e a sua sorella. Il suo unico alleato è Talona, che alcune volte chiede aiuto a Shar per sfuggire alla furia predatrice di Loviatar.

Dogmi: Rivela i tuoi segreti solo ai tuoi fratelli tra i fedeli. Non inseguire speranze e non dare mai ascolto alle promesse di successo. Spegni la luce della luna (gli agenti e gli oggetti di Selûne) ovunque tu li incontri, e nasconditi da loro quando non puoi prevalere. Una volta calate le tenebre è il momento di agire, e non bisogna attendere oltre. A meno che non si sia sotto l'occhio attento dei servitori della Dea Oscura è proibito lottare per migliorare la propria posizione o fare piani per il futuro. Sposare i fedeli di divinità buone è peccato, tranne nel caso in cui sia un tentativo di allontanarle dal loro credo o corromperle. Obbedisci alla gerarchia clericale, pena la tua morte.

shaundakul

(divinità minore)

Il Cavaliere dei Venti, La Mano Amica

Simbolo: Un uomo barbuto che cammina nel vento, con mantello e stivali da viaggiatore
Allineamento: CN
Area di influenza: Viaggi, esplorazione, commercio a lungo raggio, *portali*, minatori, carovane
Domini: Aria, Caos, Commercio, Portali, Protezione, Viaggio
Arma preferita: "Spada delle Ombre" (spadone)

Shaundakul è una divinità di poche parole, che preferisce parlare attraverso le proprie azioni. È gentile e severo allo stesso tempo, ed è dotato di un rozzo senso dell'umorismo. Dal momento che trascorre la maggior parte del suo tempo da solo, adora conversare e raccontare barzellette. Ha l'abitudine di dare una mano agli avventurieri il cui destino è segnato (specialmente a Myth Drannor), anche se in genere il prezzo del suo aiuto è un servigio, che di solito prevede la distruzione di qualche essere malvagio nella sua città preferita (sempre Myth Drannor). Il suo culto si sta rapidamente diffondendo, e ha una politica molto aggressiva per quanto riguarda il reclutamento di nuovi fedeli.

La chiesa di Shaundakul è organizzata in modo molto libero, e i suoi gruppi godono di una certa indipendenza. Visto che i membri del clero amano viaggiare, i templi vedono costantemente un ricambio di chierici che vanno e vengono. I membri del clero devono vivere nelle loro terre come guide e protettori dei viaggiatori, delle carovane e delle spedizioni minerarie. Da quando Shaundakul ha aggiunto i *portali* alla sua area di influenza, ai suoi chierici è stato dato il compito di identificare i *portali* che potrebbero rivelarsi utili per il commercio e l'esplorazione. Shaundakul ha pochi templi. Preferisce i santuari, la maggior parte dei quali si trova in luoghi disabitati e remoti. Il suo culto non è molto diffuso nelle città.

I chierici di Shaundakul pregano per ottenere i loro incantesimi al mattino, subito dopo il cambiamento di direzione del vento a causa dell'aumento della temperatura. Il loro giorno sacro si chiama Cavalcavento, e viene celebrato il 15° giorno di Tarsakh. In questo giorno Shaundakul fa assumere a tutti i suoi chierici una forma gassosa in modo che vengano portati via dal vento. Tornano in forma normale (e vengono depositati delicatamente a terra) al tramonto, di solito in posti in cui non sono mai stati prima. I chierici di Shaundakul in genere diventano multiclasse come ranger.

Storia/Relazioni: Shaundakul è una divinità molto antica. È addirittura precedente alla creazione di Beshaba e Tymora da Tyche. È alleato con le divinità dell'aria, della notte, del cielo, della natura e del viaggio, anche se le sue aree di influenza sono molto simili alle loro. Si oppone a Shar poiché non gradisce i segreti e adora spargere la voce della presenza di luoghi nascosti. Combatte contro Beshaba perché ha portato incredibili sofferenze agli abitanti del Deserto dell'Anauroch in suo nome.

Dogmi: Diffondi gli insegnamenti della Mano Amica con il tuo esempio. Lavora per farlo conoscere tra i mercanti, e specialmente tra coloro che vanno in cerca di nuove terre e opportunità. Scopri e consacra nuovamente i templi di Shaundakul che sono andati perduti. Cavalca il vento, e lascia che ti porti nella direzione in cui soffia. Aiuta i bisognosi, e confida nella Mano Amica. Cerca le ricchezze della terra e del mare. Viaggia verso orizzonti distanti. Sii il primo a vedere il sole che nasce, i picchi delle montagne, le vallate fertili. Possano i tuoi piedi toccare terre su cui nessuno ha mai camminato prima di te.

Alorgoth, il portatore di rovina

Anche se molte persone di altre fedi pensano che il clero di Shar sia composto di persone sinistre e apertamente crudeli vestite di mantelli e tuniche nere che fanno piani su piani e godono nel tradire e nell'avvelenare il prossimo, la chiesa di Shar ha spazio a sufficienza per accogliere elementi meno aggressivi. Uno di questi elementi è Alorgoth il Portatore di Rovina, che viaggia nelle terre ad oriente del Faerûn e agisce per conto di Shar.

Alorgoth è un uomo alto, magro e dalle guance scavate che preferisce lavorare da solo, anche se non esita a reclutare elementi del clero minore di Shar per aiutarlo quando si rivela necessario. Si trova al di fuori della chiesa organizzata, ed è risaputo che gode del favore personale di Shar; per questo motivo ha la stessa influenza di qualunque arcidiacono del culto.

I suoi confratelli che lo hanno attaccato hanno assaggiato la sua furia allo stesso modo dei nemici tradizionali della fede, anche perché quando Alorgoth deve entrare in battaglia non esita ad evocare demoni che combattano per lui.

I travestimenti e l'inganno gli sono più consoni, tuttavia. Alorgoth passa le sue giornate a trattare con regnanti, nobili oppure (quando sono deboli, corrotti o controllati da altri) con le forze che hanno intenzione di sovvertire o soppiantare l'autorità locale.

Egli offre l'aiuto di Shar nel perseguitare i loro nemici in cambio del loro supporto finanziario e a volte militare, ma preferisce lavorare dietro le quinte diffondendo segreti, rubando oggetti e sequestrando persone. Alorgoth spesso distrugge anche contratti e documenti, e usa la sua magia per far dimenticare alcune cose agli altri.

Il Portatore di Rovina continua quindi a diffondere chiacchiere e a suggerire la presenza di segreti in questi ambienti, creando un'aura di mistero attorno a sé. In questo modo e invocando il nome di Shar in ogni atto che compie, cerca di aumentare l'influenza e la paura della Signora della Notte.

Adora entrare a far parte di cabale traditrici e circoli di criminali, operare seduzioni e favorire eventi che possono far scattare la scintilla della guerra e della lotta intestina, ma sempre sotto falso nome e con un aspetto diverso dal proprio. La portata del suo successo è facilmente comprensibile se si pensa che da quando è all'opera gli Arpisti non hanno mai scoperto il suo nome e non hanno mai sentito parlare di lui.

Anche se al momento comincia ad avere una brutta fama, il Portatore di Rovina non dà segni di voler rallentare il suo operato. Quando gli Arpisti o gli agenti di un regno che ha contribuito a mandare in rovina si avvicinano a lui, Alorgoth sparisce nel nulla attraversando un *portale* o rifugiandosi in una grande città e mantenendo un basso profilo, ma continuando sempre a lavorare per la gloria oscura di Shar.

silvanus (divinità maggiore)

Padre Quercia, il Padre delle Foreste, il Padre degli Alberi

Simbolo: Una foglia verde di quercia
Allineamento: N
Area di influenza: Natura selvaggia, druidi
Domini: Acqua, Animale, Protezione, Rinnovamento, Vegetale
Arma preferita: "Il Grande Maglio di Silvanus" (maglio)

Silvanus è una divinità benevola e paterna verso i suoi fedeli. È molto freddo dal punto di vista delle emozioni quando si tratta della necessità di equilibrio della natura e la sua collera è terribile con chi minaccia le terre selvagge. Viene venerato da coloro che vivono nelle terre selvagge o si affidano ad esse o ai luoghi più remoti del mondo per qualche motivo. Il suo grande maglio abbatte gli alberi morti per prevenire la diffusione del fuoco e per farli diventare più velocemente una cosa sola con il terreno.

La sua chiesa preferisce le piccole comunità alle grandi città, anche se alcuni gruppi isolati di chierici lavorano nelle grandi città per creare aree ricche di vegetazione simili a giardini e circondate da mura, e predicano la pace e la purezza della natura contro la fretta e la corruzione di chi vive nelle grandi città. La maggior parte del clero è costituita da druidi che lavorano indipendentemente, collaborando con altri druidi che fanno parte del loro gruppo o con i ranger nelle terre selvagge. Il suo clero lavora per servire l'equilibrio delle forze naturali e trascorre la maggior parte del suo tempo a rallentare o a tentare di invertire il processo di civilizzazione. I metodi della chiesa a volte includono la collaborazione con bande organizzate di briganti o la crescita e la diffusione di predatori di vario tipo, attività che devono essere svolte in segreto in modo che la gente continui a vedere la chiesa come un gruppo di benevoli amanti della natura. La cura delle piante, degli animali malati e il ripristino degli alberi sono invece attività che vengono compiute in pubblico per promuovere questa immagine.

I chierici e i druidi di Silvanus preparano i loro incantesimi al tramonto o alla luce della luna. I giorni sacri del culto sono Pratoverde, la notte di Mezzestate, Granraccolto e la Notte della Foresta che Cammina. Questa ultima festività avviene quando il dio si fa irrequieto. In questa notte egli fa muovere gli alberi, fa cambiare il corso dei fiumi, fa sì che le caverne si aprano e si chiudano e risveglia le creature della foresta mentre la magia della foresta si rafforza. Le offerte fatte a Silvanus non sono mai dei sacrifici di sangue. Sono in genere di legno, e vengono sepolte all'interno di una radura circondata di alberi in cima a una collina. I suoi chierici scacciano i non morti invece di comandarli. Molti dei suoi chierici diventano multiclasse come druidi o ranger.

Storia/Relazioni: Come Oghma, Silvanus è una divinità molto antica e con molti legami con altri piani di esistenza. La sua alleata principale è Chauntea, e tutte le altre divinità non malvagie della natura e degli animali lo servono di propria spontanea volontà. Si oppone a Malar, Talos e Talona, tre divinità che godono della distruzione e che spesso tentano di minare l'Equilibrio.

Dogmi: Silvanus vede ogni cosa e la equilibra, bilanciando la siccità e le inondazioni, il fuoco e il giaccio, la morte e la vita. Prendi le distanze dalle situazioni e considerale dal punto di vista globale, invece di optare per l'idea più comune di ciò che è meglio fare. Ogni cosa nella vita fa parte di un ciclo, che è stato equilibrato con grande abilità. Il dovere dei fedeli è percepire questo ciclo e il sacro Equilibrio nel modo più chiaro possibile. Assicurati che gli altri percepiscano l'Equilibrio e si oppongano a coloro che hanno intenzione di minarlo. Osserva, previeni e manipola gli altri silenziosamente. Fai ricorso allo scontro aperto solo quando il tempo o le azioni ostili degli altri giocano a tuo sfavore. Opponiti all'abbattimento delle foreste, elimina le malattie ovunque le incontri, difendi gli alberi e pianta nuovi fiori ovunque sia possibile. Uccidi solo quando è necessario, e distruggi il fuoco e chi ne fa uso eccessivo.

sune (divinità maggiore)

Chiomadifuoco, Dama Chiomadifuoco

Simbolo: Il volto di una bellissima donna con i capelli rossi e la pelle d'avorio
Allineamento: CB
Area di influenza: Bellezza, amore, passione
Domini: Bene, Caos, Charme, Protezione
Arma preferita: Una fascia di seta (frusta)

Sune è la più bella fra le dee. È benevola e a volte in preda all'umore del momento, ed è stata legata dal punto di vista romantico con molte altre divinità del Faerûn. Oscilla tra profonde passioni e storie di poco conto, apprezza le attenzioni e l'adulazione sincera ed evita chiunque sia orribile o maleducato. Ama e protegge i suoi fedeli, che in cambio arricchiscono e proteggono la bellezza nel mondo.

La chiesa di Sune è un'organizzazione molto libera e informale. In genere, i chierici più attraenti e carismatici salgono rapidamente ai suoi vertici. I templi di Sune sono sempre bellissimi e comprendono numerosi sentieri graziosi e passeggiate che conducono ad angoli di sorprendente bellezza dove condividere momenti di amore, bellezza e passione. I chierici di Sune promuovono l'artigianato, costruiscono amicizie e storie d'amore tra loro e verso gli altri e distruggono chi viola o danneggia le cose belle del mondo. Sune ha visto i benefici che ha portato a Tymora il suo patronato sugli avventurieri e vuole essere venerata anche da questo tipo di fedeli, per cui la chiesa dà supporto ai cavalieri galanti o agli esploratori che sono disposti ad andare alla ricerca di gioielli e lavori artistici andati perduti, o che sono in missione per recuperare il loro vero amore.

I chierici di Sune pregano al mattino dopo un bagno aromatico rinfrescante (o almeno dopo essersi lavati le mani). I giorni sacri dei Suniti sono Pratoverde e la notte di Mezzestate, e la chiesa tiene un Gran Banchetto almeno una volta al mese. Un Gran Banchetto è una festa in cui si danza, si recitano poesie o si suona musica in grado di strappare lacrime o elevare l'anima dei commensali; a questo genere di feste vengono spesso invitati degli esterni per attrarre potenziali fedeli. L'influsso degli avventurieri all'interno del clero di Sune ha ridotto la disparità dei sessi all'interno della chiesa, e ora le donne superano gli uomini solo di quattro a uno. I chierici di Sune tendono a diventare multiclasse come bardi o ladri.

Storia/Relazioni: Sune è alleata con le divinità della gioia, della passione, della poesia, della gioventù e della luna. Viene servita da Llira ed era servita anche da Selûne, che al momento è ancora una volta andata per la sua strada. La natura stessa di Sune rende difficile che qualcuno possa serbare rancore nei suoi confronti per lunghi periodi, e quindi non ha nemici veri e propri, anche se non le piacciono Auril, Malar, Talos, Umberlee, Talona e Tempus, poiché spesso sono responsabili della distruzione di cose bellissime. (Tempus ritiene invece che non valga la pena di ricambiare il suo disprezzo perché ritiene Sune una creatura irrilevante e indegna di qualunque conflitto).

Dogmi: La bellezza nasce dall'interno di un essere e rivela il suo vero volto al mondo, che sia bello o brutto. Credi nell'amore romantico, perché è in grado di vincere ogni cosa. Segui il tuo cuore, ti porterà verso la tua vera destinazione. Fai almeno un gesto d'amore ogni giorno, e cerca di risvegliare l'amore negli altri. Cerca gli oggetti più belli di ogni tipo, e incoraggia e proteggi chi li crea. Fa sì che il tuo aspetto doni energia e piacere a coloro che ti guardano. Ama coloro che reagiscono al tuo aspetto in questo modo, e lascia che l'amicizia e l'ammirazione fiorisca dove l'amore non può o non osa spingersi.

Talos (divinità maggiore)

Il Distruttore, Il Signore delle Tempeste

Simbolo: Un colpo di fulmine esplosivo
Allineamento: CM
Area di influenza: Tempeste, distruzione, ribellione, esplosioni, terremoti, vortici
Domini: Caos, Distruzione, Fuoco, Male, Tempeste
Arma preferita: Un fulmine (lancia lunga, lancia corta o mezza lancia)

Talos personifica gli aspetti distruttivi della natura. È una divinità incollerita e piena di furia che agisce spesso in preda ai propri impulsi per non apparire debole o essere costretta a scendere a compromessi con chiunque. Si compiace della distruzione incontrollata e sotto molti aspetti è un gradasso perverso con un incredibile potere a disposizione pronto a scoppiare, che dimostra il suo valore a se stesso umiliando chi non può opporsi a lui.

La chiesa di Talos è piccola e frammentata, perché il culto del Signore delle Tempeste è proibito in molti paesi. I suoi seguaci sono in preda al fanatismo e amano la distruzione sopra ogni altra cosa, e non esitano a invocare la tempesta sulle navi, sulle città e sui villaggi in nome della loro folle divinità. I chierici di Talos vivono spesso come banditi, e vagano da un posto all'altro reclamando grandi bottini e minacciando enormi devastazioni se non le ottengono. Costringono la gente a pregare e placare Talos con la paura, e occasionalmente reclutano qualche nuovo membro fra le loro fila. Le poche terre in cui Talos è riuscito a stabilire delle chiese oscillano tra la cordialità e l'aperta ostilità nei loro confronti, il che soddisfa Talos più di ogni altra cosa.

I chierici di Talos pregano per ottenere i propri incantesimi a diverse ore del giorno nel corso dell'anno, e il momento varia a seconda dell'umore della divinità (difficilmente li lascia pregare alla stessa ora del giorno per più di una decade). I suoi chierici celebrano le loro festività annuali con grandi cerimonie, evocazione di fulmini e invocazioni di tempeste. Il loro rituale più sacro è il Richiamo del Tuono, durante il quale uccidono un essere intelligente con il fulmine. Il rituale che avviene più spesso è invece la Furia, nel corso della quale un chierico prega, e poi comincia ad attaccare in preda alla furia assassina la gente e gli oggetti attorno a lui, urlando il nome di Talos. Questo rituale viene seguito da ulteriori preghiere (sempre che il chierico sopravviva). I chierici di Talos tendono a diventare multiclasse come barbari, stregoni e maghi.

Storia/Relazioni: Talos nacque nel corso della prima battaglia tra Selûne e Shar. Ora è a capo degli Dei della Furia, anche se è in aperta rivalità con tutti e tre e Malar lo ucciderebbe se ne avesse la possibilità. Talos è noto per innalzare i mortali più potenti fino allo status di divinità per poi stremarli allo scopo di eseguire il suo volere. Ha tentato di impadronirsi del dominio sulla magia selvaggia e distruttiva, ma Mystra gli si è opposta. Ha abbandonato questa intenzione dopo che molte delle zone di magia selvaggia sono state neutralizzate. Odia le divinità che promuovono la costruzione, l'istruzione e la natura, e in modo particolare quelle che osano alterare il tempo atmosferico.

Dogmi: La vita è una combinazione di effetti casuali e di caos, quindi afferra quello che puoi quando ne hai la possibilità, perché Talos può strapparti alla vita in qualsiasi momento. Predica la potenza di Talos e avverti gli altri delle immani forze che lui comanda. Cammina senza timore nelle tempeste, negli incendi, nei terremoti e negli altri disastri, poiché il potere di Talos ti protegge. Fa sì che gli altri temano Talos mostrando loro la distruzione che egli e i suoi servitori possono causare. Sappiano coloro che si fanno beffano o non credono in Talos che la preghiera fervente in lui è l'unica loro possibilità di salvezza.

Tempus (divinità maggiore)

Il Signore della Battaglia, Martello dei Nemici

Simbolo: Una spada d'argento fiammeggiante su uno scudo rosso sangue
Allineamento: CN
Area di influenza: Guerra, battaglia, guerrieri
Domini: Caos, Forza, Guerra, Protezione
Arma preferita: "Valore in Battaglia" (ascia da battaglia)

Tempus decide casualmente a chi fornire aiuto, ma la sua natura caotica finisce per favorire tutti allo stesso modo. La divinità della guerra potrebbe decidere di schierarsi dalla parte di un esercito un giorno e dalla parte dei loro nemici il giorno successivo. Viene pregato da soldati di tutti gli allineamenti affinché fornisca loro aiuto nelle battaglie che li attendono. È possente e onorevole in battaglia, rispetta il suo codice d'onore e non mantiene alleanze di lunga data. Non lo si è mai sentito parlare. Usa gli spiriti dei guerrieri caduti come intermediari.

La chiesa di Tempus accetta fedeli di qualsiasi allineamento (anche se i suoi chierici devono attenersi alle regole normali), e i suoi templi hanno l'aspetto di caserme militari protette da alte mura. I chierici di Tempus sono tenuti a difendere la reputazione e le regole che caratterizzano la guerra, minimizzare gli spargimenti di sangue incontrollato e a darsi da fare per mettere fine ad alcune interminabili guerre feudali che non hanno senso di esistere. Addestrano loro stessi e gli altri in modo da essere pronti a proteggere la civiltà dai mostri, e puniscono chi combatte in modo disonorevole o codardo. Una pratica comune dei templi di Tempus è l'acquisizione e la venerazione di armi appartenute a guerrieri rispettati e famosi. I chierici sono tenuti a versare del sangue (preferibilmente il loro o quello di un avversario valoroso) ogni decade.

I chierici di Tempus pregano per ottenere i propri incantesimi prima di solealto. La maggior parte del clero è composta da umani maschi dallo spirito battagliero, anche se vengono accolte anche persone diverse. Gli anniversari delle battaglie più importanti per un tempio locale sono considerate giorni di festa. La Festa della Luna è il giorno dell'anno in cui invece vengono onorati i morti. Ogni tempio tiene un Banchetto degli Eroi a solealto e una Canzone dei Caduti al tramonto, e alcuni osservano anche il rito della Canzone della Spada a notte fonda, per la gente comune. I chierici di Tempus in genere diventano multiclasse come guerrieri.

Storia/Relazioni: Tempus nacque nel corso della prima battaglia tra Selûne e Shar. In passato uno dei suoi campioni è stato il Cavaliere Rosso, ed è spesso in buoni rapporti con Nobanion, Gond, Valkur e Uthgar. Anche se è all'opposto rispetto alla pacifica Eldath, punisce chi tra i suoi fedeli commette ingiustizie nei confronti dei suoi fedeli e dei suoi templi, probabilmente perché pensa che la guerra abbia poco significato senza la pace a contrastarla. Il suo unico nemico è l'arrivista Garagos.

Dogmi: Tempus non vince le battaglie per gli altri, ma aiuta i guerrieri meritevoli a trionfare. La guerra è giusta in quanto aiuta e opprime tutti allo stesso modo. Non dovrebbe essere temuta, ma vista come una forza della natura, una tempesta portata dalla civilizzazione. Dai un'arma a tutti coloro per cui combattere è una necessità, nemici compresi. Ritirati dagli scontri senza speranza ma non evitare mai la battaglia. Uccidi i tuoi nemici in modo deciso e cerca di mettere fine a una battaglia in fretta invece di affidarti al logorio di entrambe le parti. Ricorda i morti che sono caduti prima di te. Non disprezzare i tuoi nemici e rispettali tutti, perché il valore fa mostra di sé a prescindere dall'età, dal sesso e dalla razza. Tempus guarda con favore a chi si comporta in modo onorevole in battaglia, senza ricorrere a vili trucchi. Considera le conseguenze della guerra e della violenza, e non spargerle in modo sconsiderato. Colui che è abile con le parole e che evita sempre la lotta provoca più danni del tiranno più feroce.

Torm (divinità minore)

Il Giusto, la Vera Divinità, la Furia Leale

Simbolo: Un guanto d'arme destro in posizione verticale con il palmo rivolto verso chi guarda
Allineamento: LB
Area di influenza: Dovere, lealtà, obbedienza, paladini
Domini: Bene, Forza, Guarigione, Legge, Protezione
Arma preferita: "Vincolo d'Onore" (spadone)

Torm è una divinità severa, giusta e inflessibile che guida i suoi fedeli in battaglia contro il male e l'ingiustizia. Il suo cuore è pieno di benevolenza, ed egli è sempre gentile quando ha a che fare con gli amici, con i deboli e con i giovani. Il suo spadone, chiamato "Vincolo d'Onore", è il sacro vendicatore che possedeva quando era un mortale.

La chiesa di Torm è molto popolare e viene servita da diversi ordini di guerrieri e paladini. La chiesa addestra, guida e fornisce protezione e supporto ai guardiani, ai cavalieri più leali, ai paladini e ai gentiluomini in generale. Manda i suoi agenti a combattere la corruzione che rischia di nascere all'interno dei gruppi buoni, a stare in guardia contro le minacce di avversari ostili, o a cercare nuovi potenziali servitori di Torm. Alcuni membri del clero hanno il compito di esplorare Toril e fare rapporto in modo che i guardiani possano apprendere di più sul mondo esterno. Tutti i chierici devono rispettare i dettami della Penitenza del Dovere, che consistono in: aiutare le altre religioni buone, opporsi agli sforzi dei servitori di Bane e Cyric e segnalare e annullare eventuali aree di magia selvaggia o magia morta. La chiesa di Torm ha una moderata rivalità nei confronti di quella di Helm.

I chierici di Torm pregano per ottenere i propri incantesimi all'alba. I giorni sacri a Torm sono la Morte Divina, una cerimonia che ricorda il 13° giorno di Eleasias, in cui Torm morì per distruggere Bane; la festa chiamata Vera Resurrezione, che ricorda in giorno in cui tornò dalla morte, il 15° giorno di Marpenoth, come ricompensa per il suo sacrificio, e il giorno di Scudiuniti come occasione in cui fare giuramenti o rinnovarli. I suoi chierici possono diventare liberamente multiclasse come paladini.

Storia/Relazioni: Un tempo Torm era il campione mortale di un re buono. Obbediva a qualunque ordine, a prescindere dai pericoli che comportava per la sua persona. Ora serve Tyr come suo campione e comandante delle sue schiere in battaglia. Torm, Tyr e Ilmater lavorano spesso insieme e vengono chiamati la Triade. Gli altri alleati di Torm sono Helm (a dispetto dei conflitti fra le loro chiese), il Cavaliere Rosso e Lathander; Torm si oppone a Bane, Cyric e Mask. Torm è particolarmente ostile verso Bane, perché è stato Torm a combatterlo fino alla distruzione di entrambi durante la Guerra degli Dei, e si è infuriato poi nel vederlo tornare.

Dogmi: La salvezza si ottiene tramite i servigi resi. Ogni fallimento nel compiere il proprio dovere indebolisce Torm e ogni successo lo rende più forte. Lotta per mantenere la legge e l'ordine. Obbedisci ai tuoi signori valutando i loro ordini e anticipando le loro richieste. Scagliati contro qualunque forma di corruzione. Colpisci velocemente e con forza il marcio nel cuore dei mortali. Concedi ai traditori una morte veloce e dolorosa. Metti in discussione le leggi ingiuste suggerendo miglioramenti o alternative, non leggi aggiuntive. I tuoi doveri principali sono verso quattro entità: la tua fede, la tua famiglia, i tuoi maestri e tutti gli esseri buoni del Faerûn.

Tymora (divinità intermedia)

Signora Fortuna, La Dama che ti Sorride, Nostra Signora Sorridente

Simbolo: Una moneta d'argento con il volto di Tymora circondato da trifogli
Allineamento: CB
Area di influenza: Fortuna, abilità, vittoria, avventurieri
Domini: Bene, Caos, Fortuna, Protezione, Viaggio
Arma preferita: Una moneta lanciata (shuriken)

Tymora è una divinità amichevole, graziosa e gentile. È volubile e scherzosa allo stesso tempo, non è mai malvagia o vendicativa ed è sempre in grado di far andare le cose a suo vantaggio. Adora gli scherzi e si dice abbia giocato brutti tiri ad alcune delle divinità più rigide in assoluto come Helm e Tyr, riuscendo poi comunque a trovare un modo di calmare i loro animi.

I santuari e i templi dedicati a Tymora sono diffusi in tutto Faerûn. La sua chiesa è popolare nelle città frequentate dagli avventurieri, che in cambio di guarigioni miracolose riempiono le loro cassette delle offerte di denaro arricchendo i suoi templi. Queste ricchezze consentono ad ogni tempio di godere di una notevole indipendenza. La chiesa incoraggia la gente a correre dei rischi e a inseguire i propri sogni invece di trascorrere la vita a pianificare qualcosa senza osare mai metterlo in pratica. La chiesa è in dovere verso coloro che hanno osato e fornisce loro incantesimi di guarigione e oggetti magici (anche se spesso di nascosto) per rafforzare la fortuna di coloro che credono in Tymora. Un saluto estremamente comune tra i fedeli consiste nel toccare i simboli sacri. Molti di essi si abbracciano per farlo.

I chierici di Tymora pregano per ottenere i propri incantesimi al mattino. La chiesa riconosce solo due rituali comuni a tutti i templi. La loro festa di Mezzestate dura tutta la notte e consiste in una serie di atti di coraggio, appuntamenti romantici e incontri con membri degli Arpisti (molti dei quali appartengono alla chiesa), parenti e rappresentanti di altre fedi alleate. Ma il vero e proprio rituale sacro della chiesa di Tymora si chiama la Caduta delle Stelle, ha luogo il 23° giorno di Marpenoth e si dice ricordi la distruzione di Tyche e la creazione di Tymora. I chierici di Tymora in genere diventano multiclasse come bardi o ladri, ma si dice che alcuni di essi abbiano provato tutte le combinazioni di classe possibili.

Storia/Relazioni: Anche se sono entrambe nate dalla carcassa avvizzita della precedente divinità della fortuna, Tyche, Tymora è diametralmente opposta rispetto alla sua sorella gemella Beshaba. È in buoni rapporti con la maggior parte delle divinità buone e si dice che abbia avuto della relazioni sentimentali di poco conto con molti di essi; va particolarmente d'accordo con Lathander, Selûne e Shaundakul. In aggiunta alla sua sorella malvagia può includere Bane e Loviatar tra i suoi nemici.

Dogmi: Bisogna essere spavaldi, perché essere spavaldi è essere vivi. Un cuore coraggioso e la volontà di correre dei rischi battono un piano studiato alla perfezione nove volte su dieci. Mettiti nelle mani del destino e affidati alla tua fortuna. Comportati come se fossi il padrone di te stesso, e accetta la buona e la cattiva sorte come la volontà della tua Signora. Insegui i tuoi obiettivi e la Signora ti aiuterà. Senza una direzione in cui muoverti o un obiettivo cadrai presto nelle mani di Beshaba, perché chi ha perso la direzione è nelle mani della sfortuna, che non ha alcuna pietà.

Tyr (divinità maggiore)

Il Mancino, Il Dio Ferito, Il Dio Giusto

Simbolo: Una bilancia appoggiata su un martello da guerra
Allineamento: LB
Area di influenza: Giustizia
Domini: Bene, Castigo, Conoscenza, Guerra, Legge
Arma preferita: "Giustiziere" (spada lunga)

Tyr è un nobile guerriero dallo spirito forte che ha deciso di dedicarsi alla giustizia. Ha perso la sua mano destra combattendo con Kezef il Segugio del Caos e a volte viene raffigurato come cieco. Anche se si ritiene una figura paterna che vuole comunicare amore, coraggio e la forza dei legami familiari, sa bene che così non potrà mai essere in un mondo imperfetto. Viene invece visto dagli altri come un severo portatore di giustizia.

La chiesa di Tyr è molto forte nelle aree civilizzate. Il suo clero giudica il mondo tramite una morale molto semplice. Vuole che Faerûn venga ripulito e riordinato tramite l'applicazione di giuste leggi che vengano applicate in modo corretto e diligente. Non tollera la satira, le parodie, l'ironia o chi mette in discussione la fede. La chiesa di Tyr è mol-

to organizzata e non nega mai alloggio, equipaggiamento o cure ai fedeli nel momento del bisogno, anche se per questo aiuto vengono in genere richiesti dei servigi in seguito. Nelle aree prive di legge un chierico di Tyr funge da giudice, giuria e boia. Nei luoghi civilizzati i chierici diventano invece esperti legali che difendono chi viene accusato e forniscono consigli. Non sostengono mai le leggi che si sono dimostrate ingiuste.

I chierici di Tyr pregano per ottenere i propri incantesimi all'alba. Ogni mese celebrano tre giorni sacri. I servizi religiosi in questi giorni consistono in preghiere cantate, inni ed evocazioni di gigantesche illusioni. La Giustizia Onnisciente cade il primo giorno di ogni mese. La sua illusione consiste in un gigantesco martello che risplende di luce accecante. Il 13° giorno del mese è il giorno della Mutilazione, in cui i fedeli vedono l'illusione di un'aureola di sangue bruciante attorno ad una mano destra che cade e svanisce nel nulla. Il 22° giorno del mese è l'Accecamento, in cui due occhi si trasformano in una fontana di lacrime fiammeggianti (e chi celebra il rito indossa una benda cerimoniale sugli occhi). I chierici di Tyr possono diventare liberamente multiclasse come paladini, e la maggior parte di essi diventa multiclasse come paladino o guerriero.

Storia/Relazioni: Tra le divinità, Tyr è a tutti gli effetti un intruso. È arrivato su Faerûn poco prima dell'inizio del Calendario delle Valli. Viene servito da Torm e Ilmater, e insieme vengono chiamati la Triade. Il suo altro alleato principale è Lathander. Tyr si oppone a Bane, Cyric, Mask, Talona e Talos.

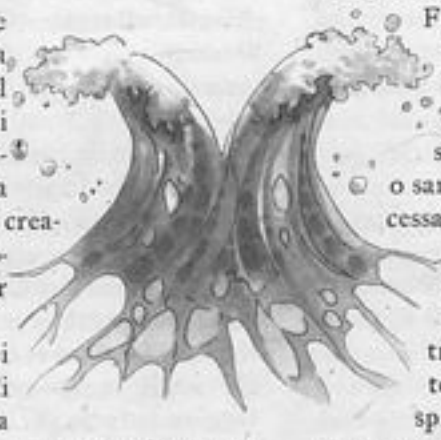
Dogmi: Rivela la verità, punisci i colpevoli, raddrizza i torti e sii sempre leale e giusto nelle tue azioni. Rispetta la legge ovunque tu vada e punisci chi compie azioni malvagie infrangendo la legge. Tieni un registro delle tue decisioni, dei tuoi atti e delle tue scelte, perché attraverso di esso i tuoi errori potranno essere corretti, la tua comprensione delle leggi delle varie terre andrà aumentando e la tua abilità di identificare chi viola la legge ne trarrà giovamento. Sii vigile nell'osservare e nell'anticipare il prossimo, in modo che tu possa individuare chi progetta ingiustizie ancor prima che possa minacciare la legge e l'ordine. Vendica personalmente chi non è in grado di farlo da solo.

umberlee (divinità intermedia)

La Regina delle Sgualdrine, La Regina delle Profondità

Simbolo:	Un'onda blu e verde che si increspa a destra e a sinistra
Allineamento:	CM
Area di influenza:	Oceani, correnti, onde, venti marini
Domini:	Acqua, Caos, Distruzione, Mare, Oceano, Tempeste
Arma preferita:	"Morte degli Abissi" [tridente] o medusa [tridente]

Umberlee è una divinità maligna, crudele, e spietata che rompe gli accordi presi a seconda del momento e prova un grande piacere nel guardare gli altri morire annegati o nelle fauci dei predatori marini. È vanitosa e desidera essere adulata, e inoltre è dotata di una smodata sete di potere che gode nell'esercitare. La sua creazione preferita sono gli squali mannari, che sono una delle poche razze che l'adorano più per ammirazione che per paura.



I templi di Umberlee sono in genere le navi dei mercanti e dei marinai che fanno offerte di candele, fiori o monete per placare l'ira della Regina delle Sgualdrine. I suoi chierici si finanziano tramite queste offerte e a volte vengono ingaggiati per accompagnare alcune navi come guardiani, visto che i marinai pensano che Umberlee non colpirà uno dei loro. La chiesa di Umberlee è disorganizzata e viene gestita in modi diversi a seconda del posto. I suoi chierici devono combattere l'uno contro l'altro per sistemare le loro dispute su questioni di rango o di potere. La chiesa diffonde il rispetto per la dea minacciando la rovina di chi continuerà ad ignorarla.

I chierici di Umberlee pregano per ottenere i propri incantesimi in corrispondenza dell'alta marea (cioè al mattino o alla sera). I soli due rituali pubblici sono la Prima Marea e il Richiamo della Tempesta. Il primo consiste in una parata attraverso la città con un animale in gabbia, che viene incatenato ad una roccia e poi scagliato in mare. Se raggiunge la riva da solo viene trattato come un animale sacro per il resto dei suoi giorni. Il Richiamo della Tempesta è una preghiera di massa per evocare o per allontanare una tempesta. Chi vi partecipa deve pregare attorno ad alcune piscine all'interno delle quali galleggiano delle candele su delle assi di legno, e lanciare i propri sacrifici nella piscina. I chierici di Umberlee tendono a diventare multiclasse come ladri, guerrieri e druidi.

Storia/Relazioni: Umberlee è una degli Dei della Furia. Serve Talos insieme ad Auril e Malar. Talos è estremamente interessato alla sua area di influenza, tuttavia, dal momento che ad Umberlee manca la forza necessaria per combatterlo, lei ha tentato di distrarlo con attenzioni romantiche. Combatte contro Selûne e Valkur (che viene pregato dai marinai affinché li faccia tornare a casa sani e salvi), Chauntea (per il suo dominio sulla terra) e Sune (di cui invidia la bellezza).

Dogmi: Il mare è un luogo selvaggio, e quelli che lo attraversano faranno bene a pagare il prezzo dell'ingresso nei domini di Umberlee. Delle offerte adeguate portano dei buoni venti a chi viaggia in mare, ma coloro che non pagano scopriranno con loro rammarico che il mare è freddo come il cuore di Umberlee. Diffondi la notizia del potere di Umberlee e lascia che nessun servigio sia compiuto in suo nome senza un giusto prezzo. Fa sì che la gente tema il vento e l'onda se un chierico di Umberlee non è lì a proteggerli. Uccidi chi afferma che il mare e le tempeste marine appartengono a Talos.

uthgar (semidivinità)

Padre degli Uthgardt, Padre delle Battaglie

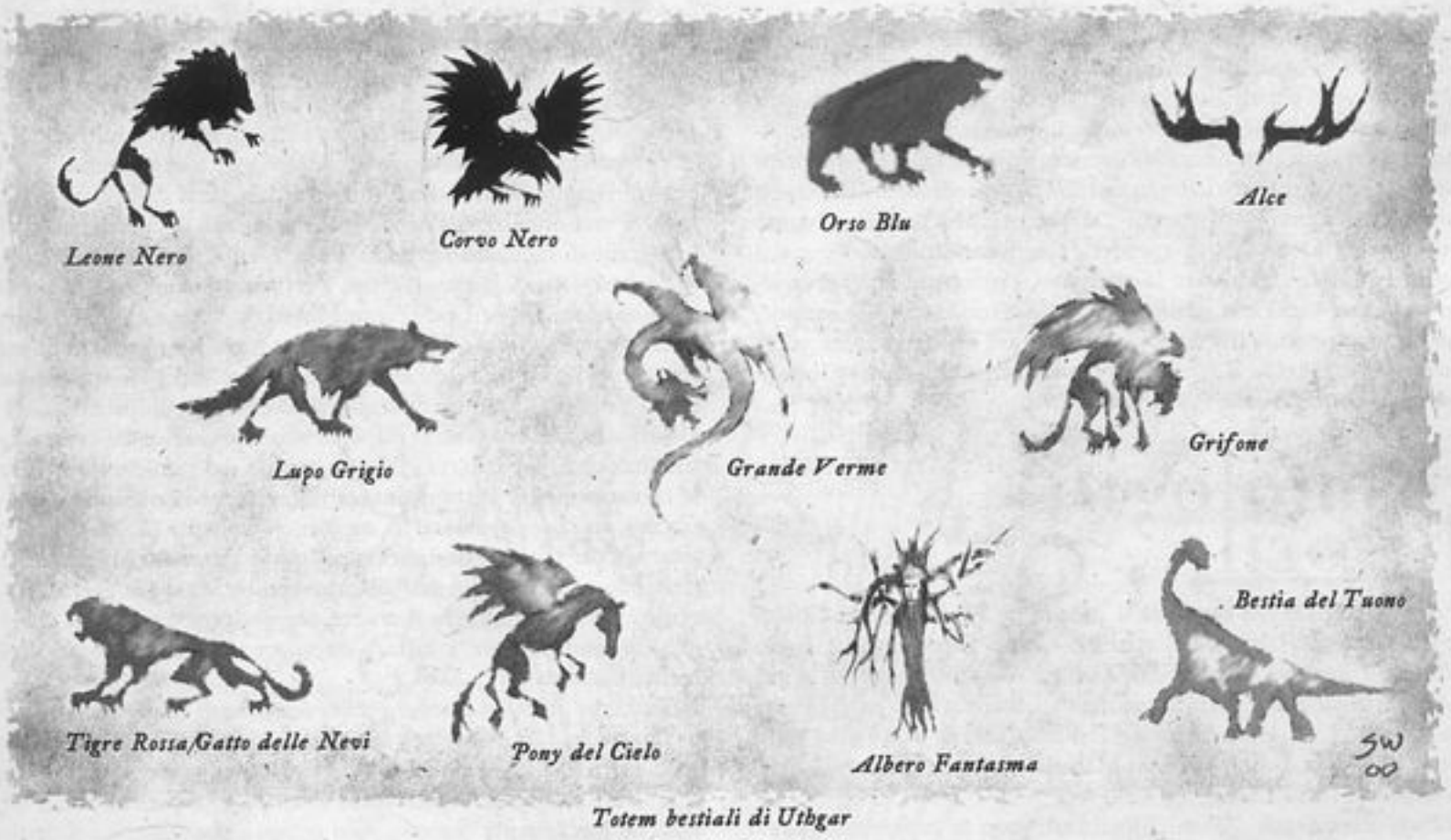
Simbolo:	Quello del totem spirituale particolare
Allineamento:	CN (i suoi chierici e chi lo sceglie come divinità patrona deve usare l'allineamento del totem prescelto, non quello di Uthgar)
Area di influenza:	Tribù barbare di Uthgar, forza fisica
Domini:	Animale, Caos, Castigo, Forza, Guerra
Arma preferita:	Il totem spirituale di una bestia (ascia da battaglia)

Uthgar è un guerriero orgoglioso, feroce e indipendente. Ha pochi amici e si è sempre tenuto al di fuori dei rapporti di potere degli dei. Ama l'umorismo, apprezza i piaceri sensuali della carne e gli piace cacciare, mangiare ed essere felice insieme agli spiriti guerrieri che lo servono. Anche se ha un metodico e instancabile senso della tattica, le sue strategie in battaglia non sono incredibilmente sofisticate. Cerca in ogni modo la vittoria, specialmente se i barbari di Uthgardt (la sua gente) sono minacciati.

La chiesa di Uthgar è divisa negli undici totem bestiali che servono Uthgar come intermediari presso le tribù Uthgardt della Frontiera Selvaggia. Uthgar non viene venerato direttamente: ogni tribù venera uno di questi spiriti servitori come l'incarnazione divina dello spirito della loro tribù, il simbolo della loro vitalità, saggezza, abilità mistiche, resistenza, velocità e natura morale. Uthgar non ha templi o santuari, e i suoi chierici possono compiere le cerimonie necessarie in qualunque luogo, anche se i tumuli ancestrali delle loro tribù vengono comunque considerati luoghi sacri (ogni tribù e il suo totem bestiale sono legate ad un particolare tumulo ancestrale). I dogmi variano da tribù a tribù a seconda della natura del totem bestiale che li protegge, ma i chierici di Uthgar sono responsabili della guida spirituale, del compimento dei riti, della guarigione, dell'insegnamento della storia, dei costumi tribali e dei consigli per il capotribù. L'equinozio di primavera ed entrambi i solstizi sono considerati giorni sacri, e durante l'equinozio autunnale tutte le tribù si spostano verso i propri tumuli ancestrali (o presso il Pozzo di Beorunna, il più sacro di tutti i tumuli ancestrali) per compiere cerimonie, stringere accordi ed entrare in comunione con gli spiriti ancestrali.

I chierici di Uthgar pregano all'alba o al tramonto. Sono quasi esclusivamente maschi, e ognuno venera il totem bestiale della sua tribù. Invece di seguire la regola del "passo", i chierici di Uthgar (e quelli che lo scelgono come divinità patrona) devono obbedire a una

Illustrazione di Sam Wood



Totem bestiali di Uthgar

Illustrazione di Sam Wood

serie di regole dettate dai totem bestiali che fanno da mediatori tra loro e la divinità. Qualunque allineamento si adatti alle specifiche di allineamento del totem prescelto è adeguato ad un chierico di Uthgar di quel totem. I nomi e le specifiche di allineamento dei totem sono: Leone Nero (non malvagio), Corvo Nero (non caotico), Orso Blu (non legale, non malvagio), Alce (non legale), Lupo Grigio (non legale), Grande Verme (buono), Grifone (non malvagio), Tigre Rossa/Gatto delle Nevi (non legale, non malvagio) Pony del Cielo (non malvagio), Albero Fantasma (non buono, non malvagio) e Bestia del Tuono (non malvagio). I chierici di Uthgar diventano spesso multiclasse come barbari, druidi o ranger.

Storia/Relazioni: Uthgar era un tempo un abitante del Nord che si guadagnò una certa fama e fondò una dinastia di barbari, gli Uthgardt. Fu Tempus il garante della sua ascesa a divinità al momento della sua morte, ed egli ancora oggi conta solo il Signore della Battaglia tra i suoi alleati. Uthgar disprezza Helm, Ilmater, Torm e Tyr, poiché gli hanno portato via tutti i fedeli della tribù del Leone Nero e ritiene Malar responsabile della distruzione della tribù dell'Orso Blu (un frammento della quale sopravvive ancora al giorno d'oggi nella nuova tribù dell'Albero Fantasma). Odia Auril per aver allontanato la tribù dell'Alce dal suo culto.

Dogmi: La forza è tutto. La civilizzazione è debolezza. Gli uomini dovrebbero combattere, cacciare e predare sui più deboli per fornire cibo alle proprie famiglie e alle proprie mogli. La famiglia è sacra, e i suoi legami non vanno messi da parte alla leggera. La magia arcana è una pratica effeminata, auto indulgente e porta solo alla debolezza. Affidarsi alla magia arcana è una via falsa e malvagia che porta alla morte e alla rovina. Venera Uthgar, i tuoi antenati e il totem bestiale della tua tribù. Questa bestia contiene saggezza e potere che puoi fare tuo. Fai sì che gli altri della tribù temano e rispettino il tuo potere e la tua conoscenza in modo che siano disposti ad ascoltare le sagge parole dei tuoi antenati che parlano attraverso di te.

waukeen (divinità minore)

L'Amica dei Mercanti

Simbolo: Una moneta d'oro con il volto di Waukeen che guarda verso sinistra
Allineamento: N
Area di influenza: Commercio, denaro, ricchezze
Domini: Commercio, Conoscenza, Protezione, Viaggio
Arma preferita: Nube di monete (nunchaku)

Waukeen è una divinità relativamente giovane, vivace ed energica che adora portare le cose a compimento. Ama la ricchezza non in quanto tale ma per le cose che si possono fare o comprare con essa. Adora contrattare é il vociare continuo dei mercati. Domina sugli affari leciti e su quelli illeciti, sui mercati pubblici come sul mercato nero. È interessata alle innovazioni, ma sa anche essere testarda e insistente, il che a volte la mette nei guai.

La chiesa di Waukeen non è ricca in quanto accumula denaro in continuazione, ma più che altro perché riesce ad investire i propri capitali in modo efficace e usa la propria ricchezza per guadagnare in popolarità, potere e notorietà. I chierici di Waukeen viaggiano per il mondo aiutando i mercanti e lavorando à fianco di prestasoldi, cambiavalute, magazzinieri e ricettatori illegali. Viene loro richiesto di donare il 25% dei loro guadagni alla chiesa, di investire in imprese che hanno ragionevoli speranze di avere successo e che vengono gestite dai fedeli, e di supervisionare le imprese di ricchi uomini d'affari che sono disposti a fare generose offerte a Waukeen. La chiesa non si fa problemi ad usare mezzi illegali per influenzare i commerci, ma in pubblico nega l'esistenza di queste pratiche e si assicura che i chierici che agiscono in questo modo non diano nell'occhio.

I chierici di Waukeen pregano per ottenere i propri incantesimi prima del tramonto, e devono iniziare le loro preghiere lanciando una moneta all'interno di un contenitore cerimoniale o in un corpo d'acqua. La chiesa osserva una dozzina di festività nel corso dell'anno, che onorano i contabili, i tessuti, la ricchezza, la generosità, i benefattori, il lusso, gli affari, le ricompense, la magia, le guardie, l'artigianato e il lato oscuro della ricchezza (un solenne monito ai mali che porta il lusso sfrenato). I chierici spesso diventano multiclasse come bardi o ladri per aumentare la quantità dei propri contatti e la propria abilità nel negoziare.

Storia/Relazioni: Waukeen scomparve durante il Periodo dei Disordini, il che causò molta confusione tra i suoi fedeli. Riapparve nel 1371 CV dopo essere stata liberata dalla sua prigionia. Era stata condannata a rimanere nell'Abisso in forma mortale dal signore dei demoni Graz'zt. Da quel momento si è ripresa, ha rassicurato i suoi fedeli sulla sua esistenza, e le è stato restituito il suo potere divino. È alleata di Llira (che possedeva la sua area di influenza mentre lei era imprigionata), Gond (di cui apprezza

le invenzioni) e Shaundakul (la cui area di influenza è complementare alla sua). I suoi unici veri nemici sono Mask e Graz'zt.

Dogmi: Il commercio è la via migliore per arricchirsi. Aumentare il livello di prosperità generale può comprare nuova civilizzazione e felicità per i popoli intelligenti di tutto il mondo, portando tutti un passo più vicini all'età dell'oro che li attende in futuro. Non distruggere le merci, non limitare i commerci e non spargere voci tendenziose che potrebbero danneggiarli. Concedi denaro allo stesso modo ai mendicanti e agli uomini d'affari, perché più soldi un uomo possiede, più avrà bisogno di spenderli che di accumularli. Venerare Waukeen vuol dire conoscere la ricchezza. Proteggere il proprio denaro vuol dire venerarla, e condividerlo getterà le basi del tuo successo futuro. Invocala nel corso dei tuoi affari, e lei ti guiderà verso le scelte più sagge. Chi è coraggioso trova l'oro, chi è accorto lo conserva e chi è sciocco se lo lascia portare via.

Cosmologia di Toril

Il Piano Materiale che contiene il mondo di Toril è uno dei molti piani di esistenza. Oltre Toril esistono i Piani Elementali, il Piano dell'Energia Positiva e quello dell'Energia Negativa e i molti regni che appartengono alle divinità, ai demoni e ai diavoli (raggruppati nella categoria dei Piani Esterni). Il Piano Etereo e il Piano delle Ombre avvolgono invece il Piano Materiale, mentre il Piano Astrale li connette l'un l'altro.

I Piani Elementali: I Piani Elementali sono la rappresentazione perfetta della natura dell'Aria, della Terra, del Fuoco e dell'Acqua. Sono luoghi inospitali fatti interamente di materia elementale e vengono abitati solo dagli elementali, dai signori elementali (spesso chiamati "lord"), dai geni e dagli esterni più adatti ai rispettivi elementi (come le salamandre nel Piano del Fuoco). I Piani Elementali includono anche la dimora di Kossuth e degli altri signori elementali venerati dalle genti di Toril.

I Piani dell'Energia: Il Piano dell'Energia Positiva è la sorgente dell'energia della vita, rappresenta la forza e la spinta creatrice dell'universo, e gli effetti della sua presenza permeano e si fanno sentire anche sul Piano Materiale. Il Piano dell'Energia Negativa rappresenta invece l'entropia e l'inevitabile decadimento della vita che prima o poi si trasforma in morte, e influenza Toril e il Piano Materiale esattamente come il suo gemello positivo.

Il Piano Etereo: Il Piano Etereo è un continuum nebbioso che coesiste con il Piano Materiale. Gli individui all'interno del Piano Etereo riescono a vedere il Piano Materiale, mentre il contrario è impossibile. È possibile entrarvi tramite incantesimi come *forma eterea* e *transizione eterea*.

Il Piano delle Ombre: Il Piano delle Ombre è un piano che coesiste con il Piano Materiale, e sembra il suo negativo fotografico. Vi si può accedere tramite le ombre usando alcuni incantesimi specifici come *camminare nelle ombre*. La materia che compone il Piano delle Ombre può essere usata per creare oggetti e creature fittizie da chi è in grado di manipolarla. Alcuni studiosi sostengono che il Piano delle Ombre potrebbe portare ad altri piani, attualmente sconosciuti all'interno della cosmologia di Toril.

Il Piano Astrale: Il Piano Astrale è una distesa sconfinata priva di gravità che è connessa con tutti gli altri piani. È una distesa vuota, prevalentemente priva di vita e interrotta a tratti da schegge di materia che proviene da altri piani e *portali* che conducono verso altre dimensioni. Si può accedere al Piano Astrale tramite incantesimi come *proiezione astrale* e *portale*.

I Piani Esterni: Gli altri piani conosciuti sono la dimora delle divinità e degli esterni. I piani più conosciuti di questo tipo includono l'Abisso, che è abitato da schiere sconfinate di demoni (tanar'ri) e i Nove Inferi, in cui risiedono le gerarchie dei diavoli (baatezu).

I piani che appartengono alle varie divinità vengono in genere condivisi fra varie divinità dello stesso pantheon, o che hanno interessi e temperamento simile. Ogni divinità associata ad un piano possiede un regno privato connesso con il piano in questione, allo stesso modo in cui le camere di una locanda vengono connesse dal salone principale. All'interno del proprio regno l'autorità di una divinità è assoluta ed ella è in grado di alterare le leggi della fisica a suo piacimento, ma nelle aree condivise la fisica del piano tende invece ad assomigliare a quella del Piano Materiale. Le divinità più potenti tendono ad avere regni più vasti, anche se quelle dal temperamento più conservatore si accontentano di una minore ostentazione del proprio potere.

Le divinità isolazioniste, ostili o paranoiche preferiscono creare per sé dei piani specifici che sono a tutti gli effetti i loro regni. Anche se questo dà loro autorità sull'intero piano di esistenza, le rende più vulnerabili ad un attacco concertato da parte delle altre divinità, mentre una divinità che condivide il suo piano di esistenza con altre è in grado di radunare i propri alleati in un attimo se ne ha bisogno.

Spostarsi da un piano all'altro: Tutti questi piani sono connessi in qualche modo a Toril e al Piano Materiale, tramite i Piani Astrale, Etereo e delle Ombre che li avvolgono o tramite *portali* che attraversano il Piano Astrale e che li connettono con i Piani Elementali o dell'Energia. In un certo senso, la cosmologia di Toril ricorda un albero in cui alcuni rami (i piani) crescono a partire dal centro mentre altri rami secondari (i regni) nascono dai rami stessi. Sfruttare le connessioni già esistenti invece di creare una connessione diretta fra due piani per spostarsi da un piano all'altro è molto più facile e sicuro, e per fare questo lo scalo più usato è il Piano Materiale. Continuando con l'esempio dell'albero, è molto più facile percorrere un ramo fino a raggiungere il tronco per poi raggiungere un altro ramo che non provare a saltare da un ramo a un altro particolarmente distante.

Tuttavia, gli esseri planari a volte scelgono di creare una connessione diretta fra due piani (spendendo una parte della loro energia) invece di usare i percorsi già esistenti. Tra le ragioni che possono portare ad un scelta del genere potrebbero esserci alcuni pericoli che li aspettano sul percorso più comodo, poco tempo a disposizione o il desiderio di non dare nell'occhio. In aggiunta, le divinità che sono in buoni rapporti fra di loro ma che vivono in piani differenti a volte possono scegliere di creare delle connessioni permanenti (*portali*) che conducono verso le dimore dei loro alleati. Questi processi sono talmente complessi da essere ben oltre la portata dei mortali, anche se a volte certi artefatti potrebbero essere in grado di duplicare questo potere.

I piani esterni

Il pantheon Faerûniano è diverso dagli altri in quanto le sue divinità hanno origini differenti e provengono da mondi diversi. Questa mancanza di un legame fra di loro gli impedisce di creare un reame planare comune, e per questo motivo sono sparse su diversi piani. In aggiunta, rispetto ai poteri del Faerûn, il sistema planare di Toril ospita molte divinità estranee, molti pantheon umanoidi, elementali di grande potere che vengono venerati come vere e proprie divinità, pantheon mostruosi, e le dimore di esseri che vengono venerati solo in qualche remoto angolo del mondo.

La seguente lista di piani pone particolare attenzione verso le divinità del Faerûn. Gli altri pantheon di Toril (come quelli delle altre razze umanoidi, dei draghi, dei giganti, di altri mostri e delle terre di Kara-Tur, Zakhara e Maztica) possono essere localizzati in un piano particolarmente ricco di domini come il reame delle divinità elfiche di Arvandor, o essere sparse tra i piani come il pantheon Faerûniano. Nella lista che segue ogni piano viene descritto insieme alla lista delle divinità che vi abitano, e vengono menzionate le connessioni permanenti che esistono tra quel piano e altri. Sono solo due le divinità del Faerûn che non abitano dei Piani Esterni: Gargauth e Ulutiu. Ulutiu è addormentato all'interno del Piano Astrale e Gargauth, essendo un esule dei Nove Inferi, abita unicamente sul Piano Materiale.

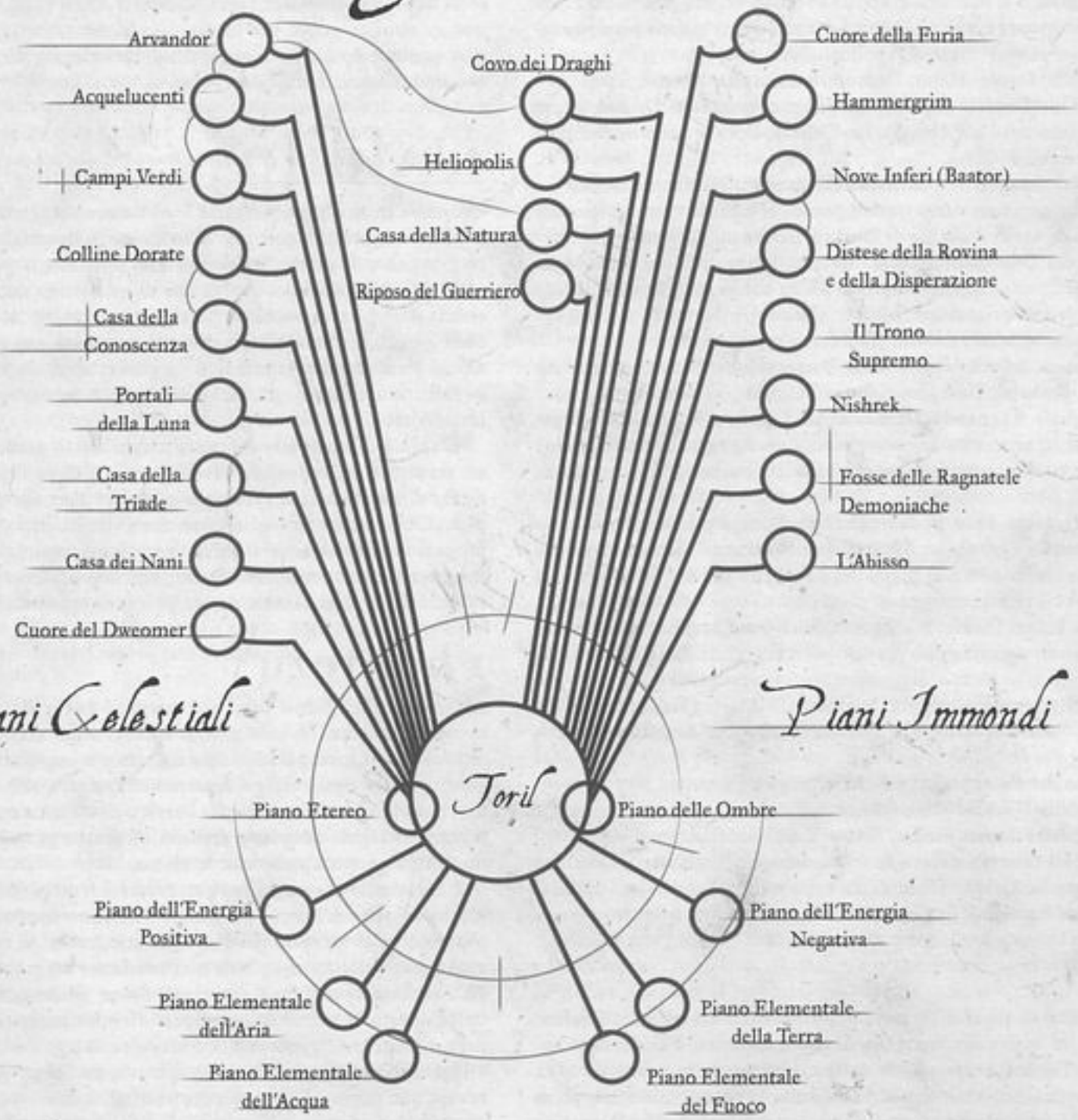
L'Abisso: Molti signori demoniaci, demoni.

Acquelucenti: Llira, Sharess, Sune, Tymora e Waukeen. Sune mantiene un *portale* che conduce al reame di Hanali Celanil ad Arvandor. Sharess ha anche un piccolo reame ad Heliopolis, la dimora del suo pantheon originale. Tymora mantiene un *portale* che si apre sui Campi Verdi.

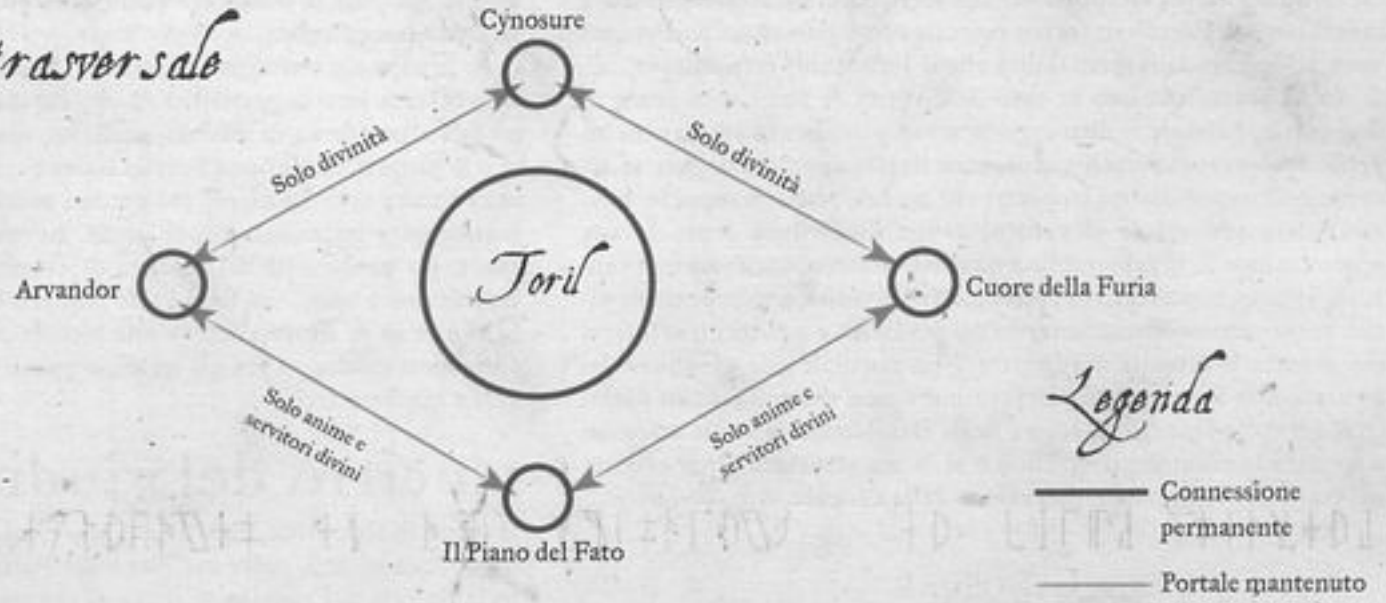
Arvandor: Il pantheon elfico (i Seldarine) ed Eilistraee. Hanali Celanil mantiene un *portale* per il reame di Sune ad Acquelucenti, e l'intero pantheon mantiene un *portale* che conduce alla Casa della Natura. Erevan Ilesere mantiene un *portale* che conduce al reame di Hlal, nel Covo dei Draghi.

Campi Verdi: Il pantheon halfling. Brandobaris ha un reame in questo luogo ma vi si mostra di rado, visto che preferisce creare un piccolo reame temporaneo ovunque si fermi. I Campi Verdi sono

Cosmologia dei Reami



Sezione trasversale



anche connessi con il reame di Tymora.

Casa della Conoscenza: Deneir, Gond, Milil e Oghma. Gond mantiene un *portale* che conduce alle Colline Dorate.

Casa dei Nani: Moradin e il resto del pantheon nanico, escluse le divinità dei duergar e dei derro.

Casa della Natura: Chauntea, Eldath, Gwaeron, Lathander, Lurue, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Ubtao, diversi signori degli animali, e le divinità di molte creature legate alla natura (aarakocra, centauri e via dicendo). Le divinità di questo piano mantengono un *portale* verso Arvandor.

Casa della Triade: Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm e Tyr.

Le Colline Dorate: Il pantheon gnomesco, escluso Urdlen (il cui reame è adiacente all'Abisso). Le Colline Dorate sono anche connesse al reame di Gond.

Covo dei Draghi: Il pantheon dei draghi. Tiamat mantiene un *portale* che conduce verso questo piano. Hlal mantiene un *portale* che conduce verso il reame di Erevan Ilesere ad Arvandor.

Cuore del Dweomer: Azuth, Mystra, Savras e Velsharoon (che non è gradito ma rimane in questo piano per proteggersi da Talos).

Cuore della Furia: Auril, Malar, Talos e Umberlee.

Cynosure: Nessun abitante fisso (vedi sotto).

Le Distese della Rovina e della Disperazione: Bane (distante dagli altri), Beshaba, Hoar, Loviatar e Talona.

Fosse delle Ragnatele Demoniache: Lolth e il pantheon drow. (Eilistraee ha un reame in questo piano, ma lo visita molto di rado). Il pantheon mantiene molti *portali* che conducono verso numerosi livelli dell'Abisso.

Hammergrim: I poteri duergar Deep Duerra e Laduguer.

Heliopolis: Il pantheon Mulhorandi e Tiamat. Tiamat mantiene un *portale* che conduce al piano del pantheon dei draghi.

Nishrek: Il pantheon orchesco.

I Nove Inferi (Baator): I Signori dei Nove (Arcidiavoli), diavoli. Alcuni di essi mantengono *portali* per i reami di Bane, Loviatar e Talona.

Piani Elementali: I signori elementali Akadi (Piano dell'Aria), Grumbar (Piano della Terra), Istishia (Piano dell'Acqua) e Kossuth (Piano del Fuoco).

Il Piano del Fato: Jergal e Kelemvor.

Piano delle Ombre: Mask e Shar.

Portali della Luna: Finder, Selûne e Shaundakul.

Riposo del Guerriero: Garagos (ostile verso tutti gli altri), Cavaliere Rosso, Tempus, Uthgar (distante da tutti tranne Tempus) e Valkur.

Il Trono Supremo: Cyric.

AO

Ao si pone al di fuori delle lotte di potere delle divinità del Faerûn. Ao, oltre ad essere un essere silenzioso e distante, è la divinità suprema di Toril. È responsabile della creazione delle prime divinità di Toril e del mantenimento dell'equilibrio cosmico. Ao era completamente sconosciuto ai mortali prima del Periodo dei Disordini. La sua presenza fu riconosciuta nel momento in cui bandì tutti gli dei in un sol colpo, strappandoli alle loro dimore e costringendoli a camminare su Faerûn in forma mortale come punizione poiché avevano trascurato le responsabilità che il loro status comportava.

Ao ha potere assoluto su tutte le divinità di Toril, è in grado di degradarle, bandirle o distruggerle a suo piacimento ed è anche in grado di elevare i mortali a qualunque livello di potere divino, se accettano le responsabilità e i poteri che un tale status comporta. Nessun essere può essere elevato al rango di divinità senza la sua approvazione. È invulnerabile a qualsiasi attacco, anche ad un eventuale attacco concertato di tutte le altre divinità, e non possiede alcun reame conosciuto all'interno dei piani. Ao è a tutti gli affetti il dio di tutte le divinità del Faerûn. Non risponde alle preghiere dei mortali, non fornisce loro incantesimi e non si è più sentito parlare di lui dalla fine della Guerra degli Dei. Non si sa se sia stato lui a fondare la cosmologia di Toril o se la sua struttura si sia evoluta nel corso del tempo dall'interazione delle divinità.

Cynosure

Cynosure è un piccolo piano che si trova molto vicino (in termini cosmologici) a Toril. Solo le divinità possono accedervi, e solo dai propri domini. È considerato terreno neutrale da tutti i poteri del Faerûn, un luogo in cui appianare le proprie dispute e decidere come punire gli dei che hanno minacciato l'Equilibrio (che viene definito in base alle direttive lasciate da Ao). Cynosure non può essere usato come scalo planare (come Toril), perché le divinità possono attraversare solo i *portali* di Cynosure che conducono ai propri reami. Dato il gran numero di poteri divini attivi su Toril, non è inusuale che su Cynosure vi sia sempre qualcûno da incontrare, anche se di rado più di una dozzina di esseri. Altre volte, il regno di Cynosure rimane vuoto per intere decadi. Anche se i *portali* di Cynosure conducono anche ai regni dei poteri elementali, nessuno di essi si è mai mostrato in questo piano.

L'aldilà

Quando i mortali muoiono, le loro anime viaggiano fino al Piano del Fato. Questo luogo è per la maggior parte grigio, piatto, monotono e privo di particolarità o di una morfologia particolare. Vi si radunano gli spiriti dei morti, che di solito non sanno di essere deceduti. Di volta in volta (da una volta al giorno ad una volta ogni dieci giorni, a seconda della divinità in questione) gli dei mandano alcuni loro rappresentanti (che in genere sono degli esterni di allineamento adeguato) nel Piano del Fato a raccogliere le anime dei loro fedeli.

L'anima di un fedele è immediatamente in grado di riconoscere un servitore della propria divinità, sa che deve seguirlo, e non c'è modo di ingannarlo e spingerlo a seguire l'agente di un'altra divinità. L'emissario raccoglie le anime e torna presso il regno della propria divinità, dove i fedeli potranno servirla con qualunque mezzo a loro disposizione. Gli emissari non possono prendere con sé i fedeli di divinità diverse da quelle che rappresentano.

I baatezu

All'interno del Piano del Fato esistono anche dei piccoli insediamenti di baatezu. In base a degli accordi stipulati con Kelemvor, il dio dei morti, non possono fare del male o ingannare le anime che aspettano. In ogni caso gli è permesso spiegare alle anime che sono morti e che stanno aspettando l'arrivo di un messaggero divino che li porti al regno della loro divinità. A questo punto i diavoli tentano di stringere un patto con le anime.

I baatezu vogliono anime per creare i lemuri (i diavoli di rango più basso), che nel corso del tempo verranno trasformati in diavoli più potenti al servizio dei Nove Inferi. Anche se questo alla maggior parte delle anime potrà non sembrare attraente, chi è devoto ad una divinità malvagia o teme di dover subire una punizione una volta giunto al regno della propria divinità patrona potrebbe decidere di cogliere l'opportunità e sfuggire al suo destino. Dopotutto, all'inferno uno sa sempre dove si trova, ha buone probabilità di ricevere una promozione e remote possibilità di arrivare allo stadio di diavolo delle fosse. Il servitore di una divinità malvagia è invece sempre alla mercé dell'umore della divinità in questione e non ha alcuna garanzia di diventare qualcosa di più di uno schiavo insignificante e sacrificabile.

Se le anime si consegnano spontaneamente ai Nove Inferi può venire offerta loro la possibilità di una rapida promozione da lemure ad una altra forma di diavolo, ricchezze materiali per i propri amici o le proprie famiglie su Faerûn o una rapida vendetta sui loro nemici ancora vivi. Le anime più potenti potrebbero chiedere di essere trasformate immediatamente in un diavolo più potente di un lemure. La probabilità dei baatezu di avere successo in questa contrattazione è bassa, ma dato l'alto numero di creature che muoiono ogni giorno su Faerûn, anche una piccola porzione di quel numero è un buon guadagno per gli inferi, e vale il tempo dedicato dai diavoli a questa attività.

La città del giudizio

Il regno di Kelemvor, Signore dei Morti e Jergal, lo Scriba dei Dannati, è una piccola parte del Piano del Fato. Questo regno, chiamato la Spirale di Cristallo, si trova al centro della regione chiamata la Città del Giudizio. La città in questione non è altro che una metropoli grigia, piatta ed estremamente affollata la cui popolazione è costituita dai morti in attesa di giudizio.

Anche se la maggior parte delle anime vaga per il Piano del Fato fino a che non viene reclamata dalla propria divinità, i Miscredenti e i Falsi vengono costretti ad entrare nella città ed essere giudicati da Kelemvor. I Miscredenti sono coloro che hanno voltato le spalle ad ogni forma di fede o hanno avuto una fede di facciata negli dei per la maggior parte della propria vita, senza mai credere realmente. I Falsi sono invece coloro che hanno tradito intenzionalmente la fede in cui credevano e alla quale si erano affidati personalmente in passato.

Tutti i Miscredenti ricevono la stessa punizione, e diventano parte del muro vivente che circonda la Città del Giudizio, che viene tenuto insieme da una sostanza soprannaturale verdastra. Questa sostanza gli impedisce di sfuggire al muro e alla fine li corrode fino a che la loro anima e la loro coscienza non vengono dissolte completamente.

I Falsi vengono invece puniti in base alla portata dei crimini che hanno commesso in vita e scontano la loro sentenza nella Città del Giudizio per l'eternità. Quasi tutti gli abitanti della città fanno parte dei Falsi, mentre il resto venerava Jergal o Kelemvor in vita e ora si dedica a far rispettare la volontà delle proprie divinità con le loro anime dannate. A seconda della gravità dei loro crimini i Falsi possono ricevere punizioni più o meno pesanti, come fare da scorta ai baatezu in visita o pattugliare la città alla ricerca di ospiti indesiderati. Gli altri vengono invece puniti in modo talmente crudele che lascerebbe senza parole il più spietato dei demoni.

Come parte del suo accordo con i baatezu, Kelemvor permette loro di tormentare gli abitanti della città. I Falsi non hanno tregua a meno che Kelemvor stesso non lo decida, e da quando esiste non lo si è mai visto cambiare idea. Inoltre, una volta che Kelemvor ha preso una decisione, l'anima non può essere rianimata o resuscitata senza l'intervento di una divinità (rappresentata almeno dal lancio dell'incantesimo *miracolo* o *desiderio*), che a quel punto dovrà comunque negoziare direttamente con Kelemvor.

I tanar'ri

Mentre i baatezu (che sono di allineamento legale) hanno un contratto con Kelemvor che permette loro di acquisire anime, i tanar'ri usano un altro metodo: le rubano. Di tanto in tanto, un signore demoniaco crea un *portale* tra l'Abisso e il Piano del Fato. Dozzine di servitori demoniaci sciamano attraverso l'apertura e tentano di aprire un varco nel muro dei Miscredenti, liberando alcuni dei dannati in modo che possano venire portati via nell'Abisso. I demoni poi attaccano la città cercando di accaparrarsi più anime possibile prima di ritirarsi. I servitori di Kelemvor e Jergal agiscono come guardie e milizia in città, e cercano quindi di opporsi a questi attacchi, aiutati anche dai diavoli, che sono sempre disposti a scagliarsi contro i loro antichi nemici. Kelemvor tollera questi attacchi, sempre che non diventino troppo frequenti e non causino troppi danni. Tuttavia, quando i demoni peccano di ingordigia, quando vengono portati via i servitori divini di Kelemvor o Jergal, o quando Kelemvor ritiene che sia arrivato il momento di dare ai demoni una lezione, Kelemvor alza le difese che proteggono il suo regno o si sposta di persona nell'Abisso tentando di danneggiare i demoni il più possibile. Predilige le sortite o le campagne militari che possono far sembrare i signori demoniaci deboli e impotenti. Queste rappresaglie sono comunque rare e servono più che altro a tenere basso il numero degli attacchi dei tanar'ri.

Creature dei piani esterni

Oltre che dalle divinità e dalle anime dei loro fedeli, i piani sono abitati da molte creature di forma, taglia e temperamento diversi. Le creature native dei piani includono gli animali planari, i guardinal, i tiefling e le creature elementali. Le creature nate all'interno del regno di una divinità sono fedeli alla divinità stessa. Le creature nate all'interno di regni condivisi da diverse divinità hanno comunque un'affinità verso di esse.

Sui loro piani di esistenza queste creature sono a casa, e quindi non sono soggette agli incantesimi protettivi che agiscono sugli esterni (come la capacità dell'incantesimo *protezione dal male* di impedire il contatto corporeo con creature malvagie), o agli attacchi che li rimanderebbero sul loro piano di origine. Va ricordato che nei piani e nei regni è possibile usare normalmente gli incantesimi di evocazione, anche se molto spesso quando viene evocata una creatura di allineamento adeguato al piano attuale la creatura proviene dal piano in cui ci si trova, come nel caso dell'incantesimo *evoca alleato naturale*.

Gli incantesimi come *evoca mostri* e gli altri effetti in grado di portare degli esterni a Toril seguono regole basate sulla natura e sulla risonanza di Toril e dei piani ad esso associati. Tutti gli esterni che vengono evocati in questo modo provengono da un regno o da un piano appropriato o simile al loro allineamento e al tipo di creatura evocata.

La divinità che vive in un regno particolare determina il suo allineamento, mentre un piano creato da varie divinità e condiviso tra di loro riflette tutti gli allineamenti dei poteri che lo abitano. Se un sacerdote evoca una creatura appropriata al regno o al piano della sua divinità, è probabile che la creatura verrà proprio da lì.

Ad esempio, un cane esterno richiamato tramite l'incantesimo *evoca mostri I* (vedi pagina 204 del *Manuale del Giocatore*) è di allineamento legale buono e può provenire da qualunque piano o regno che abbia un allineamento legale buono, come il regno di Torm (una divinità legale buona) o le Colline Dorate (un piano abitato da divinità legali buone, neutrali buone e neutrali). Un'aquila esterna evocata tramite l'incantesimo *evoca mostri II* è di allineamento caotico buono e può provenire dal regno di Sune (una divinità caotica buona) o da Arvandor (un piano abitato da divinità neutrali buone, caotiche buone e caotiche neutrali). Una salamandra neutrale malvagia potrebbe essere nativa del Piano Elementale del Fuoco (poiché è una creatura del fuoco), del regno di Shar (neutrale malvagia) o del Piano del Cuore della Furia (caotico malvagio, neutrale malvagio).

Ci sono alcune eccezioni a queste regole. Ad esempio, le divinità degli gnomi hanno un'affinità verso le creature che scavano la terra come i tassi. I tassi sono quindi comuni nelle Colline Dorate, anche se secondo la descrizione dell'incantesimo *evoca mostri I* i tassi evocati sono caotici buoni, e non ci sono divinità caotiche buone nelle Colline Dorate.

STORIA

Faerûn è una terra antica, ricca di imperi perduti e meraviglie. Una dopo l'altra le grandi razze dei tempi antichi sono sorte e cadute, cedendo il passo al Tempo degli Umani, le ultime tre o quattro migliaia di anni nella storia del Faerûn. Anche all'interno di quest'epoca, grandi imperi e regni splèndenti sono sorti e caduti, disgregandosi nella polvere dei secoli e lasciando solo enigmatiche rovine e conoscenze corrotte dietro di loro.

La data attuale è Mezzestate, 1372 CV, l'Anno della Magia Selvaggia. Flamerule è passato, ed Eleasias (Solealto) deve ancora venire. Se al DM piace l'idea, la festa di Scudiuniti, da tenersi il giorno dopo Mezzestate, può essere un ottimo punto di partenza per una campagna di FORGOTTEN REALMS.

creazione del mondo

Anche se la mitologia e la religione non sono mai state tenute in grande considerazione dagli storici, alcune leggende risultano comuni in così tante religioni Faerûniane che vengono ora accettate come fatti. Quindi, la storia di Faerún inizia quando Lord Ao crea l'universo a cui appartiene il mondo di Toril. Dopo la creazione viene un periodo senza tempo fatto di nulla, un reame nebuloso fatto di ombre che esistevano prima che la luce e la tenebra fossero due cose separate. Alla fine questa essenza d'ombra prese la forma di due splendide dee gemelle, ognuna totalmente opposta all'altra, una fatta di luce e l'altra di oscurità. Le due divinità crearono i corpi celesti e diedero vita a Chauntea, l'incarnazione del mondo di Toril. Toril fu investito dalla fredda luce della dea Selûne e oscurato dal materno abbraccio della dea Shar, ma ancora non esisteva nessun calore a scaldarlo.

La guerra della luce e della tenebra

Chauntea supplicò di avere il calore, in modo da poter generare la vita e le creature viventi sul suo corpo materiale, ma le due divinità non furono d'accordo su come accontentarla. Le due si diedero guerra, e dal loro conflitto divino nacquero le divinità della guerra, della malattia, dell'omicidio, della morte e le altre forze oscure.

Selûne si spinse oltre l'universo, fino a un piano di fuoco, usando una fiamma pura per accendere uno dei corpi celesti in modo che Chauntea potesse essere riscaldata. Shar si infuriò e iniziò a spegnere tutte le luci e tutto il calore dell'universo. Disperata e gravemente indebolita, Selûne strappò l'essenza stessa della magia dal proprio corpo e la lanciò a sua sorella, trapassando la forma di Shar e trascinando un'energia similare dal corpo della sua gemella oscura. Questa energia venne a formare Mystryl, la dea della magia. Composta di magia luminosa e oscura, ma con una preferenza innata per la sua prima madre, Mystryl riportò l'equilibrio nella battaglia e stabilì una precaria tregua tra le due sorelle.

Shar, ancora potente, rimase a covare amareggiata e solitaria nell'oscurità e iniziò a tramare vendetta. Selûne cresceva e calava assieme alla luce, ma traeva la sua forza dai suoi figli e dalle sue figlie che le rimanevano fedeli, e perfino da divinità esterne provenienti da altri piani. La loro guerra continua ancora oggi.

Le razze creatrici

Mentre le divinità si davano battaglia, molti esseri intelligenti nacquero su Toril. Gli studiosi moderni le chiamano le *razze creatrici*. La prima fu una razza di grossi sauri che fondò una vasta civiltà dalla vita breve. I pochi sopravvissuti col tempo diventarono le naga, i lucertoloidi, i troglodìti e altre creature simili.

il conteggio degli anni

Il primo prodotto di FORGOTTEN REALMS, l'ambientazione FORGOTTEN REALMS (conosciuta in genere col nome di "vecchia scatola grigia"), è stato prodotto nel 1987 ed era ambientato nel 1356 CV. Nel corso degli oltre cento supplementi aggiuntivi dell'edizione originale e della Seconda Edizione di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, la cronologia dell'ambientazione è avanzata fino al 1371 CV. Questa nuova edizione dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, oltre ad aggiornare l'ambientazione per il nuovo sistema di gioco di DUNGEONS & DRAGONS, porta avanti la cronologia fino alla metà del 1372 CV.

Da questo punto in poi, la cronologia del mondo avanzerà di circa due anni per ogni cinque anni di pubblicazioni di supplementi e romanzi. In altre parole, ogni cinque mesi che passano nel mondo reale saranno passati due mesi nel mondo di Faerûn.

Tra le razze creatrici i supremi erano i draghi, abbastanza potenti da poter predare impunemente le città delle altre razze. I draghi dominavano il mondo di superficie, reclamavano per sé vaste distese di terra ed entravano in lotta tra loro per contendersi la terra, i compagni e il prestigio. I grandi draghi conobbero tempi cupi solo quando le razze inferiori impararono a padroneggiare la magia, e a tutt'oggi rimangono assai potenti, nonostante le pretese delle altre patetiche creature.

Una razza acquatica di mutaforma diventata anfibia emerse attorno alla fine dell'era dei sauri e raggiunse la terraferma, costruendo imponenti città. Queste creature contribuirono alla caduta dei sauri, ma a loro volta si imbarbarirono, sotto il continuo assalto dei sahuagin, dei marinidi e dei tritoni. I sopravvissuti di questa razza sono diventati i locathah dei mari e i doppelganger sulla terraferma.

Il meno noto tra le razze creatrici è il popolo silvano che viveva nelle foreste e nelle altre zone boschive, in armonia con la natura e senza lasciare quasi nessuna traccia. Si crede che la loro civiltà abbia avuto fine a causa di una grande epidemia creata da un potere draconico o demoniaco. I loro discendenti sono gli spiritelli e gli altri piccoli abitanti dei boschi che oggi popolano le parti più nascoste di Toril.

L'ultima razza creatrice, nonché quella che più a lungo è rimasta in condizioni primitive, è quella degli umani. Gli umani, sempre ingegnosi e pronti ad adattarsi, sono avanzati sulla strada del progresso con incredibile velocità ed efficacia quando le circostanze hanno permesso la loro ascesa al predominio. Delle cinque razze creatrici, solo quella degli umani oggi sopravvive davvero come forma coesiva di civilizzazione. I singoli draghi sono in lotta l'uno con l'altro, e le altre sono scomparse dal mondo o si sono frammentate in varie sottorazze.

La prima ascesa

Quando le razze creatrici scoprirono la magia, gli individui più scaltri iniziarono anche a sperimentare le prime forme di viaggio interplanare, contattando e visitando altri mondi. Attraverso questi primi modelli di *portale* giunsero i nativi delle altre razze: nani, treant, elfi e mind flayer, esattamente in quest'ordine. Altre razze sono poi comparse, generate da incroci tra le razze esistenti, da immigrazioni planari o da trasformazioni magiche. Si crede che gli sharn e i phaerimm siano comparsi proprio in questo periodo, e che possano essere stati generati dalle energie primordiali della Trama.

I nuovi arrivati

Gli halfling, gli gnomi e i giganti nacquero su Toril. I possenti giganti eressero grandi regni e diedero battaglia ai draghi stessi, anche se la loro civiltà non crebbe mai abbastanza da poter essere inclusa tra le razze creatrici. I goblinoidi migrarono su Toril a piccole ondate quando scoprirono i *portali*, e alcuni umani provenienti da altri mondi migrarono in luoghi come Kara-Tur, Maztica e Zakhara. Le creature non umanoidi come i beholder, gli wemic e i centauri fissarono da soli i confini dei loro territori, mentre i pegasi e le creature alate come gli aarakocra popolarono i cieli mentre i draghi erano addormentati.

Tra i nuovi arrivati, furono gli elfi e i nani a dimostrarsi i più intraprendenti. Ogni razza iniziò ad accumulare potere culturale, tecnologico e commerciale, fondando grandi regni sparsi per tutto il Faerûn e negli altri continenti. Questo evento, noto come la Prima Ascesa, segna il fiorire delle civiltà fondate da quelle razze che ancora oggi esistono in grandi numeri.

Gli gnomi, una razza assai amichevole, agirono da intermediari tra le nazioni elfiche e quelle naniche, trasportando e commerciando le merci più rare e le armi più esotiche in cambio di magia e sapienza. Durante questo periodo, i regni degli umanoidi più benevoli svilupparono una struttura sociale composta da clan, casati o famiglie, ognuna specializzata in certe arti o certi ideali. Queste fazioni in seguito avrebbero sviluppato rivalità talmente accanite da provocare la caduta dei loro grandi regni.

La guerra delle corone

Gli elfi colonizzarono le isole di Evermeet e parte delle future Moonshae, muovendo i primi passi verso quella che un giorno sarebbe stata chiamata alta magia elfica. Questa potente conoscenza arcana permise agli elfi di contrastare e alla fine scacciare i draghi per la prima volta nella storia. Dotati di potenti magie e di numerosi alleati, gli elfi costruirono grandi città e possenti regni. Non potevano immaginare che la più grande minaccia potesse provenire dalla loro stessa razza.

La scintilla vera e propria che infiammò l'animo degli elfi rimane sconosciuta. Il conflitto oggi conosciuto come la Guerra delle Corone finì per coinvolgere tutte le nazioni elfiche esistenti e si protrasse per tremila anni. Interi regni caddero, e innumerevoli vite elfiche vennero spente in battaglia. Come punizione per aver giurato fedeltà alla dea elfica corrotta Araushnee (ora chiamata Lolth), la nazione degli elfi scuri di Ilythiir cadde assieme alla dea e venne bandita nel Sottosuolo, e il suo popolo venne chiamato drow.

Alla fine della Guerra delle Corone, solo due reami elfici ne uscirono conservando le proprie civiltà. Gli elfi di Keltormir, che abitavano nell'omonima foresta (che al tempo copriva le terre odierne di Amn, Calimshan e Tethyr), e che prostrati dalla guerra, si adagiarono in cerca di pace e riposo. Purtroppo presto sarebbero entrati in conflitto con una delle nuove nazioni umane del sud. Illefarn, una nazione elfica nei pressi del Mare delle Spade, strinse alcuni contatti pacifici con le tribù nomadi di alcuni insediamenti umani ed elfici. Gli elfi scambiarono la loro conoscenza della magia con loro in cambio di cibo e di beni materiali. Questo evento segnò l'inizio dell'era degli umani, perché quelle semplici tribù presto avrebbero fondato l'impero magico di Netheril.

Netheril

Netheril, che in origine era formato da sette villaggi di pescatori riunitisi assieme per potersi meglio difendere, era destinato a diventare incredibilmente potente e a cadere a causa della propria titanica arroganza. Dopo aver appreso i rudimenti della magia dai propri vicini elfici, i Netheresi fecero qualche modesto progresso nell'Arte, incoraggiati dai frequenti contatti con gli elfi di Illefarn e l'avamposto elfico assai più recente di Eaerlann. Queste quattro popolazioni presero a commerciare tra loro sempre più frequentemente, e si unirono per combattere le bande di orchi che scendevano dal Dorso del Mondo a intervalli regolari di alcuni anni. Netheril sopravvisse alla guerra che scoppiò tra i vicini elfici e quando la sua gente fece una scoperta fortuita mosse il suo primo passo verso il suo destino di grandezza e di rovina.

Le pergamene di Nether

Fu un avventuriero di cui non si conosce il nome a scoprire una serie di scritti magici che racchiudevano enormi segreti dell'Arte. Queste Pergamene di Nether fornivano rivelazioni sul lancio degli incantesimi, sulla creazione di oggetti e di costrutti magici, sui rapporti tra i vari piani e sulla loro struttura e perfino sulla creazione di artefatti. Anche se tutte le Pergamene di Nether vennero distrutte o rubate nel corso dei duemila anni seguenti, le informazioni che contenevano cambiarono il corso della società Netherese per sempre.

I promettenti incantatori di Netheril studiarono a fondo le pergamene e inventarono tipi di magia che nessuno aveva mai visto su Toril. Il mago Netherese Ioulaum creò il *mythallar*, in grado di dare potenza agli oggetti circostanti, risparmiando agli incantatori di dover spendere la propria energia per creare oggetti magici. Il *mythallar* permise anche la nascita delle città volanti, create spaccando e capovolgendo le cime delle montagne. La gente di Netheril andò a vivere nei cieli in queste fortezze magiche volanti, al sicuro dai barbari umani e dalle orde di umanoidi malvagi. Ogni cittadino era in grado di usare un minimo di magia e i Netheresi, commerciando con le vicine nazioni elfiche e naniche, si espansero fino a diventare un impero di vaste dimensioni.

L'assalto dei phaerimm

I primi a mettere in scacco il potere di Netheril furono i phaerimm, una razza di creature magiche che viveva sottoterra. Questa razza malvagia stava soffrendo a causa dell'uso smodato di magia da parte dei Netheresi. Come rappresaglia, i phaerimm iniziarono a lanciare

Illustrazione di Sam Wood

La caduta di Netheril

incantesimi per risucchiare magia e vita dalle terre di Netheril, trasformando campi e foreste rigogliose in deserti spogli. Gli umani alla fine capirono chi era la mente dietro a questi strani fenomeni, e presto si arrivò a una lunga e sanguinosa guerra di magia. Col tempo, il continuo ricorso alla magia iniziò ad alterare il funzionamento degli incantesimi nelle città. Lentamente all'inizio, gli arcimaghi partirono in cerca di luoghi in cui la magia non andasse fuori controllo, e la gente comune i cui campi erano stati trasformati in deserto iniziarono ad abbandonare il paese.

Karsus, un arcimago dall'incredibile talento, responsabile di molti dei più strani progressi magici di Netheril, sentì che era suo dovere tenere unita la nazione nel suo momento del bisogno. Lanciando un incantesimo che aveva studiato per oltre un decennio, Karsus creò un legame con Mystryl in modo da poter rubare il suo potere e diventare egli stesso una divinità. Una volta completato l'incantesimo, il suo corpo si colmò di potere divino e la sua mente fu invasa da conoscenze inimmaginabili... compresa la consapevolezza dell'errore che aveva appena commesso. Avendo rubato il potere divino all'unico essere in grado di riparare continuamente i danni alla Trama che i Netheresi e i phaerimm avidi di magia stavano causando, Karsus aveva messo in pericolo l'esistenza stessa della magia in Faerûn, in quanto non era minimamente pronto a svolgere un simile compito.

Mystryl si sacrificò per salvare la Trama prima che il danno diventasse irreparabile. Nel farlo, recise il suo legame con Karsus, pietrificandolo e temporaneamente negando ogni forma di magia nel mondo. Le città volanti Netheresi precipitarono e la forma di pietra di Karsus, che manteneva ancora dei rimasugli di onniscienza, poté solo stare a guardare mentre tutto ciò che conosceva e amava veniva distrutto a causa della sua stessa follia. Nonostante questa catastrofe, i saggi riconoscono che Karsus fu l'unico ad ottenere lo status di divinità con un singolo incantesimo.

La dea della magia si reincarnò in Mystra, e ricreando la Trama riuscì a portare al sicuro a terra tre delle città volanti, Anauria, Asram e Hlondath, che erano molto in alto al momento dell'intervento di Karsus. Questa nuova Trama richiedeva requisiti più severi per il lancio degli incantesimi, impedendo a chiunque di raggiungere le vette di potere e il potenziale di distruzione che i Netheresi avevano toccato. Ai chierici di Mystra venne detta la verità riguardo alla caduta di Netheril come ammonimento affinché una cosa simile non potesse mai più ripetersi.

Nel frattempo, i sopravvissuti nelle città scese sulla terraferma scapparono dai phaerimm, dalle orde degli umanoidi e dai rigori del deserto, formando i piccoli stati del Netheril del sud. Il più grande impero degli umani era morto, lasciando dietro di sé un'eredità di artefatti infranti e una terra desolata creata magicamente ora nota col nome di Anauroch.

Gli imperi caduti

Nel frattempo, nel lontano est, altri regni al di fuori della portata di Netheril si erano formati. Il più grande e il più vecchio era quello di Imaskar, una nazione dominata da un gruppo di stregoni conosciuti col nome di Imaskari, o gli Artefici, situata dove ora si estende il Deserto di Raurin. Posseduti dall'orgoglio e dal potere, gli Imaskari si rifiutavano di inginocchiarsi di fronte a qualsiasi entità divina. Erano in grado di creare potenti magie e nuove tecnologie, in grado di respingere le razzie degli umanoidi, dei draghi e delle strane creature che abitavano la loro terra natale. Quando la loro popolazione venne decimata da una terribile epidemia, gli Imaskari crearono una coppia di *portali* verso un altro piano e saccheggiarono quel luogo per ottenere un gran numero di schiavi. Dopo aver completato le loro razzie, chiusero i *portali* e lanciarono un potente incantesimo per sigillare per sempre il collegamento fisico tra i due piani. Ma gli schiavi riuscirono a contattare le loro divinità, che trovarono un modo di inviare le loro manifestazioni fisiche su Toril attraverso il Piano Astrale, oltrepassando la barriera degli Artefici e distruggendo una volta per tutte l'impero di Raurin. Quando la battaglia fu conclusa, la loro terra era diventata il Deserto di Raurin. Gli schiavi liberati viaggiarono ad ovest e fondarono il Mulhorand e l'Unther.

Sei secoli prima della caduta di Netheril, due grandi imperi fondati sulla magia sorsero ad est del Mare delle Stelle Cadute. Narfell, un impero vasto e crudele, temuto da tutti in quanto i suoi capi avevano stretto patti con alcuni demoni, pronti a scendere in battaglia al fianco dei soldati di Nar. Raumathar, poco distante, un impero altrettanto potente e famoso per i suoi maghi da battaglia. I due imperi si scontravano spesso, e Narfell tentò addirittura di invadere il Mulhorand e l'Unther, ma venne respinto. Alla fine, Narfell e Raumathar si distrussero a vicenda in una grande battaglia a cui presero parte demoni, draghi e magie che devastarono intere città, creando la Desolazione Sconfinata. Ancora oggi, le terre che un tempo erano parte dell'impero di Narfell vengono chiamate da alcuni le Terre dei Demoni.

Le città sopravvissute del Netheril, Anauria, Asram e Hlondath,

fondarono degli insediamenti ai confini dell'Anauroch, pallide ombre della gloria dei loro antenati. Asram, conosciuta per essere la Città dei Maghi, preservò lo spirito di Netheril, anche se non la sua saggezza, e fu decimata da un'epidemia soltanto trecento anni dopo la sua fondazione. Anauria, nota per la magia e la bravura dei suoi artigiani nel costruire spade, fu distrutta circa cinquecento anni dopo la caduta di Netheril. Hlondath, quella che sopravvisse più a lungo, abbandonò del tutto la via della magia e divenne una nazione di boscaioli e pastori. L'avanzata dell'Anauroch, alla fine, cancellò tutte e tre le città. Altri profughi di Netheril fuggirono ancora più a sud e fondarono Halruaa, che esiste ancora oggi.

Altri imperi poco conosciuti e dalla fama sinistra includono la nazione nanica di Delzoun, che aveva avviato numerosi commerci con Netheril, e gli elfi di Illefarn. Molte comunità elfiche sono scomparse col passare del tempo, e si sono rifugiate nell'isola santuario di Evermeet, ma non vanno considerate veri imperi caduti nello stesso senso degli altri sopra menzionati, in quanto gli elfi se ne sono andati volontariamente, piuttosto che essere devastati dalla guerra e dalle catastrofi.

Gli antichi imperi

Gli schiavi degli Imaskari, una volta liberi, si spostarono ad ovest dopo la distruzione dei loro oppressori, guidati dalle manifestazioni delle loro divinità. Si insediarono lungo la costa sudest del Mare delle Stelle Cadute, formando due nazioni separate dal Fiume delle Spade. Questi due regni, il Mulhorand e l'Unther, si rivelarono prolifici, crebbero rapidamente e conquistarono o colonizzarono le terre circostanti. L'espansione dell'Unther ebbe fine quando gli elfi del Bosco di Yuir e i nani dorati della Grande Crepa arginarono la sua avanzata. Una ribellione di maghi pose fine alla crescita del Mulhorand e costrinse il reame a doversi occupare dei suoi problemi interni per secoli.

Le guerre del portale orchesco

Uno dei *portali* aperti dai maghi ribelli del Mulhorand conduceva a un mondo popolato da orchi selvaggi. Gli orchi usarono il *portale* per invadere il Faerûn, dilagando per le terre abitate e uccidendo migliaia di creature. Le manifestazioni degli dei-sovrani sia del Mulhorand che dell'Unther scesero in battaglia contro gli orchi, e questi in risposta evocarono gli avatar divini dei loro stessi dei. Nel corso di questi conflitti, passati alla storia col nome di Guerre del Portale Orchesco, la divinità orchesca Gruumsh uccise Re, il dio del sole del Mulhorand, e questo fu il primo deicidio conosciuto dei Reami. Anche molte delle divinità dell'Unther vennero uccise. Le divinità umane alla fine ebbero la meglio, e gli orchi vennero uccisi o cacciati al nord e all'ovest.

Le divinità Set e Osiris si diedero battaglia per prendere il posto di Re, e Set uccise il suo rivale. Horus assorbì il potere divino di Re e divenne Horus-Re, che sconfisse Set e scagliò il dio malvagio nel deserto. Isis riportò in vita Osiris. Tutto il pantheon Mulhorandi si strinse attorno a Horus-Re, eccetto Set. Le due vecchie nazioni si fermarono a ricostruire il proprio potere e a sanare le ferite subite. Nell'Unther, il dio superiore Enlil abdicò in favore di suo figlio Gilgeam e scomparve. Ishtar, la sola altra divinità dell'Unther sopravvissuta, donò il potere della sua manifestazione a Isis e scomparve a sua volta. Gilgeam, una volta a capo dell'Unther, diede così inizio a una lunga decadenza di duemila anni, che degenerò in una crudele tirannia.

Il lungo declino

Il Mulhorand e l'Unther, troppo ancorati alle loro tradizioni e disinteressati alle lontane terre che avevano conquistato, caddero facilmente preda dei conflitti interni e del rancore delle loro colonie minori. Nel corso del millennio che seguì, le città del nord dell'Unther si proclamarono indipendenti, e la nazione si ridusse della metà quando anche le città dell'ovest si dichiararono indipendenti e fondarono la nazione libera di Chessenta. Mulhorand dovette subire un'altra ribellione di maghi, che condusse alla perdita della provincia di Thay, e pur conducendo un tentativo di riconquista, dovette alla fine accettare Thay come nazione indipendente. Semphar e Murghôm si guadagnarono a loro volta l'indipendenza, e il Mulhorand e l'Unther passarono alla storia chiamati da molti i due imperi caduti "ancora vivi".

Calimshan

La storia di Calimshan è assai lunga e ha inizio ancor prima di quella del potente Netheril. Pur non raggiungendo mai le vette di potere magico toccate dal Netheril, Calimshan si rivelò una forza trainante nella storia del sud di Faerûn grazie alla sua numerosa popolazione e al suo potere militare.

Calim, un nobile djinni, fondò il suo impero quando giunse nel Faerûn da un altro piano col suo seguito di nobili e servitori djinn e migliaia di schiavi umani. Respinsero vari attacchi da parte dei draghi e stabilirono dei confini d'accordo con le nazioni vicine degli elfi e dei nani. Mille anni dopo l'arrivo di Calim, un mercenario efreeti chiamato Memnon creò un *portale* che conduceva su Toril e fondò il suo reame personale a nord dell'impero di Calim.

Dopo tre secoli di convivenza, le due nazioni scesero in guerra e diedero inizio all'Era del Cielo di Fuoco, dandosi battaglia per i quattro secoli che seguirono. Furono le nazioni degli elfi vicini a porre fine alla guerra, usando la loro alta magia elfica per fondere i due signori dei geni e gran parte dei loro servitori geni in una grande gemma che in seguito sarebbe stata nota col nome di *Cristallo di Calimemnon*. Alla fine, gli umani dei due imperi gemelli riuscirono a scacciare o ad asservire i djinn e gli efreet rimanenti con l'aiuto dei vicini nani. Gli umani chiamarono la loro nazione unita Coramshan.

Nei quattromila anni che seguirono Coramshan, dopo aver cambiato molti nomi e molti governi, si espanse fino a coprire gli odierni Amn e Tethyr, l'intera regione del Lago dei Vapori, e a sud arrivò a toccare la Penisola di Chult e l'Altopiano dello Shaar. La loro espansione li portò a combattere continuamente contro Jhaamdath (oggi noto come il Chondath), la nazione nanica di Shanatar e alcuni piccoli regni elfici. Anche se vari complotti, ribellioni, mostri e conquiste più volte restrinsero o espansero i confini di Calimshan (fino a formare il territorio che ricopre oggi), lo stato mantenne sempre un considerevole potere commerciale, trasferendo merci dalla Penisola di Chult fino al Nord e viceversa.

L'ascesa di Chondath

La nazione di Jhaamdath, fondata poco dopo la liberazione di Coramshan da parte degli umani, nacque come insieme di villaggi di pescatori e boscaioli a nord di quello che ora viene chiamato il Bosco di Chondal. Jhaamdath e le sue Dodici Città delle Spade centrali si espansero in fretta per terra e per mare, e presto entrarono in conflitto con Coramshan, quando i loro confini si avvicinarono al Lago dei Vapori. Le due nazioni riuscirono ad accordarsi pacificamente, decidendo di abbandonare entrambe la zona del lago contestato. Con Coramshan che premeva ad ovest e l'Unther ad est, Jhaamdath non aveva altro modo di estendersi se non oltre il Mare delle Stelle Cadute, e così si concentrò sul commercio, sulla fortificazione dei suoi confini e sull'espansione a nord, oltre il Mare Interno. Jhaamdath fondò quelli che oggi sono l'Impiltur, Thesk, Sespech, Turmish e il Vast, dando vita a colonie che la arricchirono attraverso un ampio commercio e le diedero prestigio attraverso le grandi proprietà terriere.

Col tempo, il continuo abbattimento degli alberi del Bosco di Chondal provocò la collera degli elfi di quella foresta, e tra le due razze scoppiò la guerra. Nel giro di vent'anni, tutte le città elfiche delle foreste eccetto una vennero distrutte, e nove elfi su dieci di coloro che popolavano il bosco vennero uccisi. Per vendicarsi, i maghi elfici sopravvissuti usarono la loro alta magia elfica per evocare una gigantesca ondata che sommerse tutta Jhaamdath e la cancellò dalla faccia del mondo, venendo a creare quella zona che oggi è chiamata il Golfo di Vilhon.

I pochi sopravvissuti fuggirono verso le colonie lungo la costa

nord del Mare delle Stelle Cadute. Col tempo, altri sopravvissuti e alcuni abitanti delle vecchie colonie tornarono e formarono la nazione di Chondath, che per un periodo tornò ad essere un potentato commerciale di tutto rispetto, ma poi venne di nuovo piegata dalle guerre e dalle epidemie. Il Chondath di oggi è solo una pallida ombra del grande reame che era un tempo, ma la sua eredità sopravvive nei discendenti delle sue colonie, che si sono trasferiti ad ovest e hanno fondato le potenti nazioni del Cormyr e della Sembia.

Ere di unità e dissoluzione

Il Calendario delle Valli fu il risultato degli accordi tra alcuni colonizzatori umani di quelle che in futuro sarebbero diventate le Valli e gli elfi di Cormanthor, che eressero la Pietra Verticale come simbolo della promessa di rispettare reciprocamente lo stile di vita dell'altro popolo. La pietra si erge ancora oggi, nonostante il caos e il dolore visti in oltre tredici secoli di storia. Vengono qui riportati solo alcuni degli eventi più rilevanti accaduti dal tempo degli antichi imperi fino al giorno d'oggi.

La storia di Faerûn ricorda molti tentativi effettuati dalle varie razze per vivere assieme pacificamente. Due dei più memorabili furono la capitale elfica di Myth Drannor nella foresta di Cormanthor e il Reame delle Tre Corone (così chiamato per i tre sovrani paritari, un umano, un elfo e un nano), nella nazione chiamata Phalorm lungo la Costa della Spada.

Sebbene entrambi i grandi reami fossero soggetti a pressioni interne, la loro caduta fu segnata dall'esterno, e cioè da invasioni di orchi e umanoidi (e, nel caso di Myth Drannor, da creature extradimensionali). Nonostante la loro caduta, questi regni sono una testimonianza del fatto che l'ideale della vita pacifica e collaborativa tra le varie razze *può* essere raggiunto.

Un evento divino noto come il Cataclisma dell'Alba provocò numerose trasformazioni tra le divinità, anche se le sole ripercussioni che ciò ebbe su Toril si concretizzarono in uno scisma nella chiesa di Tyche che portò alla sua dipartita e all'ascesa delle dee Beshaba e Tymora. Lo scisma avvenne nel corso dell'ottavo secolo CV.

Alcuni secoli prima del Cataclisma dell'Alba (i mortali hanno grosse difficoltà a datare gli eventi che riguardano gli dei), il primo Magister, Azuth l'Altissimo, diede battaglia al suo rivale, Savras l'Onnisciente, per la supremazia al servizio di Mystra. La battaglia si protrasse per anni, ma alla fine Azuth riuscì a imprigionare Savras in un bastone magico.

Altri eventi di questo periodo potrebbero essere collegati al Cataclisma dell'Alba, come la fine del secondo impero dell'Unther, la fondazione degli Arpisti, l'arrivo del re-demone Iyachtu Xvim Figlio di Bane a Westgate e la cattura di Moander.

Il periodo dei Disordini

Nel tentativo di ottenere potere sulle altre divinità, Bane (nella sua precedente incarnazione) e Myrkul (il vecchio dio dei morti) rubarono a Lord Ao le *Tavole del Fato*, le scritture divine che stabiliscono le responsabilità di tutte le divinità di Faerûn. Questo gesto convinse Ao che gli dei ignoravano totalmente i propri fedeli e si preoccupavano esclusivamente di combattere gli uni contro gli altri. Per punirli e costringerli a prendersi cura dei loro seguaci, Ao scacciò le divinità dai loro reami extraplanari e li costrinse a incarnarsi in corpi mortali chiamati avatar.

Gli avatar

Gli avatar divini scesero sulla terra, interagirono con i mortali (alcuni in modo più spietato di altri) e cercarono un modo per poter fare ritorno alle loro dimore extraplanari, in quanto le vie tradizionali erano bloccate. Questo periodo della storia di Faerûn, conosciuto sia come il Periodo dei Disordini, che come la Guerra degli Dei e la Crisi degli Avatar, è il più caotico che la memoria recente ricordi.

Ritrovarsi all'improvviso mortali generò il panico tra le divinità. Soltanto Helm mantenne il suo potere divino, e ricevette l'ordine da Ao di fare la guardia al sentiero verso i Piani Esterni. Dal momento che Helm ebbe successo, gran parte della distruzione provocata dalla Crisi degli Avatar viene attribuita a lui. Mystra fu distrutta, e la sua essenza si fuse con la terra stessa, provocando un funzionamento imprevedibile della magia e generando molte zone di magia selvaggia e magia morta.

Gond, il Portatore di Meraviglie, cadde sulla terra in forma di uno gnomo, sulle rive di Lantan. Grato per il rifugio che trovò laggiù, insegnò ai Lantanesi i segreti della *polvere nera*. Tymora comparve nel suo tempio ad Arabel, e si pensa che la sua presenza laggiù abbia risparmiato la città da gran parte della distruzione. Ibrandul, il dio delle caverne, venne ucciso da Shar di nascosto, e la sua area di influenza venne rubata.

Malar si scontrò con Nobanion e venne inseguito da Gwaeron Windstrom. Shaundakul affrontò e uccise l'avatar di una divinità orchesca minore. Sharess assunse la forma della concubina prediletta del pascià di Calimport e fu liberata da Sune dall'influenza sempre crescente di Shar. Il Cavaliere Rosso apparve nel Tethyr e aiutò la nazione a sconfiggere i mostri che, scesi da Wealdath, la stavano depredando. Hoar uccise Ramman, la divinità della guerra dell'Unther, ma fu Anhur a impadronirsi della area di influenza del nemico ucciso. Clangeddin Silverbeard si scontrò con Labelas Enoreth sull'isola di Ruathym a causa di un malinteso. Shar e Selûne continuarono la loro lotta secolare scontrandosi come mortali a Waterdeep. Waukeen scomparve, e la sua alleata Lliira reclamò la custodia della sua area di influenza per tenerla al sicuro. L'avatar del giovane dio Iyachtu Xvim, mezzo-demone figlio di Bane, venne imprigionato sotto Zhentil Keep. Gilgeam, il dio-sovrano dell'Unther, venne ucciso dalla sua rivale Tiamat, ed ebbe così termine il suo regno di duemila anni su quella nazione.

Bhaal, il dio dell'omicidio, fu gravemente indebolito nel corso della Guerra degli Dei, e poté solo assumere la forma di una forza omicida in grado di impossessarsi degli esseri viventi. Quando Bane sfidò Torm, Il Signore Nero uccise tutti gli assassini di Faerûn che adoravano Bhaal e assorbì la loro essenza, indebolendo Bhaal ancora di più.

I mortali

Bhaal, stringendo un patto con Myrkul, rapì la maga mortale Mezzanotte e scoprì una delle *Tavole del Fato*. Ma al Ponte di Boareskyr, Cyric in forma di mortale, uccise Bhaal usando la spada *Flagello degli Dei* (l'avatar di Mask). Cyric assorbì parte del potere di Bhaal, mentre il resto finì nelle Acque Tortuose, avvelenando il fiume.

Cyric poi uccise Leira, la dea dell'inganno e delle illusioni, sempre usando il *Flagello degli Dei*, e assorbì la sua area di influenza. Poi distrusse il *Flagello degli Dei*, indebolendo gravemente Mask.

Torm distrusse Bane nel corso di una battaglia a Tantras, e Ao conferì l'area di influenza del Signore Nero a Cyric. Torm stesso venne ucciso nello scontro con Bane, ma poiché il suo reame, al momento, era a tutti gli effetti Toril, e poiché era morto servendo il suo credo (l'obbedienza e il dovere), Lord Ao lo riportò in vita e gli restituì il suo status di divinità.

L'avatar di Myrkul si scontrò con Mezzanotte e venne distrutto. Mezzanotte divenne la nuova incarnazione di Mystra, assorbendo l'essenza della vecchia dea dalla terra stessa. Cyric divenne il nuovo dio del dolore, della tirannia, dell'omicidio e della morte acquisendo le aree di influenza dei morti Bane, Bhaal e Myrkul (anni dopo, Cyric perse la area di influenza della morte per mano del mortale Kelemvor, che aveva creato un artefatto in grado di rendere Cyric temporaneamente pazzo).

La conclusione della Crisi degli Avatar cambiò radicalmente il modo in cui le divinità di Faerûn consideravano i loro fedeli. Per decreto di Ao, il potere di una divinità sarebbe in parte derivato dal numero e dal fervore dei suoi fedeli, e da allora le divinità non possono più permettersi di ignorare i loro seguaci mortali. Il Periodo dei Disordini ha senz'altro alterato la terra e cambiato drasticamente il pantheon Faerûniano, ma la nuova posizione degli dei nei confronti dei mortali rimane senz'altro il suo lascito più importante.

Illustrazione di Todd Lockwood

L'orda Tuigan

Per secoli la Desolazione Sconfinata era stata ritenuta una terra deserta, a malapena popolata da qualche abile cavaliere, finché la venuta di un grande condottiero cambiò la posizione di quella terra isolata per sempre. Yamun era un giovane carismatico intraprendente e ambizioso. Dopo aver ucciso suo padre per ottenere il controllo della sua tribù, Yamun strinse varie alleanze con le altre tribù e riuscì ad unire quasi tutti i nativi Tuigan in un'unica possente forza militare, guadagnandosi il titolo di khahan, o "gran khan". Al comando di oltre trecentomila cavalieri, Yamun cavalcò verso est, sconfisse con facilità gli eserciti dello Shou, e poi superò il Muro del Drago. Presto volse il suo sguardo a occidente, e decise di calare con le sue armate su Thay. Colti di sorpresa dall'aggressione di quelli che normalmente consideravano dei vicini disorganizzati e senza disciplina, i Thayan subirono ingenti perdite. Alla fine Szass Tam, lo zulkir della necromanzia di Thay, si accordò con le forze del khahan per teletrasportarle a Rashemen, in cambio della cessazione degli attacchi contro Thay. L'orda si mosse allora contro i berserker di Rashemen, ma venne respinta dalle Streghe di laggiù; riuscì però a evitare la distruzione finale grazie ad altri aiuti magici da parte dei maghi di Thay.

Illustrazione di Todd Lockwood

Rinunciando, solo temporaneamente, ad avanzare contro i Rashemaar, l'orda proseguì verso Thesk. Le notizie dell'avanzata dell'Orda alla fine raggiunsero l'occidente. Date le sue dimensioni, sembrava naturale pensare che avrebbe invaso facilmente il Thesk e Impiltur per poi attraversare il Vast e raggiungere le Valli, la Sembia il Cormyr. Questa grande minaccia riuscì a unificare temporaneamente le genti delle Terre Centrali, che formarono un'unica grande armata per combattere i Tuigan. Il Re Azoun IV del Cormyr si mise a capo di un esercito di Draghi Purpurei e Maghi della Guerra del Cormyr, abili mercenari della Sembia e della Costa della Spada, soldati delle Valli, nani delle Montagne Ripide e perfino di una divisione di orchi degli Zhentarim. Questo variegato esercito raggiunse Thesk proprio mentre l'orda iniziava ad assediare le città del nord. I due grandi eserciti si scontrarono, ma l'esercito degli alleati ne uscì trionfante, riportando la vittoria militare più grande degli ultimi cento anni. Sotto la guida di Azoun, le forze alleate sbaragliarono i nomadi Tuigan a cavallo, e il re uccise il Khahan Yamun in uno scontro.

Demoralizzati dalla scomparsa del loro capo e ridotti a meno di un quarto del loro numero originale, i Tuigan si ritirarono dal campo di battaglia e si incamminarono sulla lunga via del ritorno. La gente del Cormyr, della Sembia e delle Valli fece ritorno alle proprie terre. Gli orchi, tuttavia, avevano ricevuto dagli Zhentarim l'ordine di rimanere a Thesk, e così fecero nonostante le proteste di Azoun. Non potendo permettersi di assottigliare ulteriormente le proprie risorse, il re lasciò il piccolo contingente di orchi al suo posto, anche se non dimenticò mai quest'unica macchia sull'altrimenti splendente vittoria delle Terre Centrali.

Anni recenti

Gli ultimi anni sono stati assai turbolenti. I seguaci delle varie divinità dei morti sono scesi in lotta con gli adoratori dei nuovi proprietari delle rispettive aree di influenza. Le battaglie più grandi hanno coinvolto i seguaci di Cyric e i seguaci "eretici" di Bane, Bhaal e Myrkul. Queste lotte interne hanno rallentato l'espansione della chiesa di Cyric per diverso tempo e hanno generato lotte, epurazioni e crociate segrete. Quando Iyachtu Xvim è stato liberato nel corso della distruzione di Zhentil Keep, si è scatenata una nuova guerra santa tra i suoi seguaci e quelli dell'"usurpatore" Cyric. Il ritorno di Waukeen ha creato una certa confusione tra i suoi fedeli, sebbene Lliira le abbia prontamente restituito la sua area di influenza e le due fedi abbiano raggiunto rapidamente un accordo.

Il pacifico regno del Cormyr ha dovuto far fronte a numerose tragedie, che hanno destabilizzato quella che un tempo era una nazione forte e benevola e hanno influenzato i suoi rapporti con gli altri stati. I Maghi Rossi di Thay hanno intensificato le loro attività commerciali in altri territori, arrivando a portata anche delle Terre Centrali. Mulhorand, accorgendosi della debolezza del suo vecchio vicino e rivale, ha invaso l'Unther e si prepara a tornare ad essere un grande impero. Gli elfi hanno posto fine alla loro Ritirata appena in tempo per combattere l'arrivo dei drow nelle loro foreste abbandonate.

Il ritorno di Bane

Ma questi eventi non sono nulla in confronto al ritorno di Bane. Per molti anni Iyachtu Xvim è stato chiamato il Figlio di Bane, e si diceva che fosse stato generato da Bane e da un demone superiore. Xvim ottenne la area di influenza della tirannia e dell'odio di Bane, e proclamò la sua chiesa l'unica vera chiesa per coloro che adoravano la Mano Nera. Guidata da Fzoul Chembryl, Eletto di Xvim, la chiesa del Figlio di Bane strappò molti conversi al tempio di Cyric, e le due fedi entrarono in guerra aperta.

Nella notte di Mezzinverno del 1372 CV, i sacerdoti di Xvim videro in sogno la loro divinità, la cui forma demoniaca risplendeva di luce verdastra infernale. La fiamma si fece più intensa e lacerò la pelle di Xvim, e dalla sua carcassa emerse una figura in armatura nera (l'immagine tradizionale di Bane) che alzava trionfante la mano destra, emanando lampi di luce dalle dita. "Non servite altri che Bane", tuonò la figura, e in quel momento i chierici si svegliarono; ognuno di loro aveva la mano destra avvolta da gelide fiamme verdastre, che continuarono ad ardere per più di un'ora.

I membri d'alto rango della chiesa pensano che la creazione di Xvim sia stata fin dall'inizio un piano di Bane per sfuggire alla propria morte. Xvim si credeva un essere indipendente, ma in realtà non era altro che un seme del potere di Bane, giunto finalmente a maturazione per permettere il ritorno della Mano Nera. La conversione dei fedeli a Xvim all'adorazione di Bane fu completa e avvenne nel giro di pochi giorni. Il dio rinato reclamò per sé l'area di influenza della paura e riacquistò il suo status di divinità maggiore. Ora che la chiesa di Bane è carica di zelo ed è guidata da una divinità esperta e potente, le forze del bene temono un nuovo cambiamento nell'equilibrio dei poteri del mondo.

Cosa riserva il futuro

Faerûn è una terra di continui cambiamenti. Scoppiano guerre, regni luminosi e potenti cadono, e le divinità morte rinascono per tornare a seminare il male. Spetterà a coloro che dimostrano abilità, potenza e determinazione scrivere le prossime pagine della storia... se avranno il coraggio di accettare la sfida.

cronologia abbreviata

Data (CV)	Eventi
-20000	In questo periodo i reami elfici di Eiellûr, Orishaar, Syòrpiir e Thearnytaar vengono fondati nelle foreste presso il Lago dei Vapori. Al sud si estende l'antico regno degli Ilythiir e a nord e ad ovest vi sono Aryvandaar e Illefarn.
-17800	Il reame elfico di Keltormir viene fondato nella grande foresta che si estende dall'odierna Amn (la Coppa degli Dei) giù fino alle rive dell'attuale Mare Scintillante.
-14000	Alcuni clan tribali di barbari umani raggiungono la zona di Keltormir.
-12000	Inizia la Guerra delle Corone degli elfi.
-11700	Tethir, il primo uccisore di draghi elfico, uccide Xaxathart il Castigatore. Alcuni clan umani si insediano nelle radure e negli spazi aperti creati dal fuoco del drago attorno a Keltormir.
-11200	I reami elfici di Eiellûr, Orishaar, Syòrpiir e Thearnytaar vengono invasi dagli Ilythiir. Questi ultimi attaccano più volte anche gli elfi di Keltormir.
-11000	I nani fondano i primi insediamenti del Profondo Shanatar, nel Sottosuolo meridionale, sotto le Montagne Almraiven e il Lago dei Vapori.
-10500	Il Disastro Oscuro annienta il reame elfico di Miyeritar con tempeste mortali.
-10450	La Quarta Guerra delle Corone: gli elfi di Ilythiir fanno uso palese di poteri corrotti concessi da alcune divinità malvagie.
-10270	Le Campagne della Pietra e dell'Artiglio: la ritirata delle forze di Keltormir per difendere i propri confini fa sì che le forze degli Aryvandaar e degli Ilythiir si scontrino tra loro.
-10000	La magia di Corellon, incanalata attraverso i suoi sacerdoti e Alti Maghi, trasforma gli Ilythiiri e gli altri elfi corrotti nei drow, che si rifugiano nel Sottosuolo. La Corte Elfica si riunisce nei boschi orientali, che in seguito prenderanno il nome di Cormanthor.
-9600	Nascono le prime civiltà drow nel Sottosuolo meridionale di Faerûn.

imperi perduti

Le città-stato e i regni di Faerûn sorgono sopra le rovine di altri regni più antichi. Città in rovina, antiche epidemie e mali addormentati giacciono tuttora sottoterra, in attesa di coloro che saranno abbastanza stolti da disturbarli. Alcuni dei più famosi di questi antichi reami sono i seguenti.

Anauria: Una delle poche città di Netheril sopravvissute al fallimento magico provocato da Karsus nel suo folle intento di diventare una divinità, Anauria fu inghiottita dal deserto dell'Anauroch oltre dodici secoli fa. Le sue torri e le sue cittadelle giacciono ancora sotto le sabbie della Spada nell'Anauroch meridionale.

Askavar: Una comunità elfica in quello che ora è chiamato il Bosco dei Denti Aguzzi, Askavar è stata abbandonata nel corso della Ritirata circa otto secoli fa.

Asram: Un altro sopravvissuto di Netheril. La sua capitale, Orolin, era nota come la Città dei Maghi. Come Anauria, è stata implacabilmente erosa dall'avanzata dell'Anauroch.

Athalantar: Athalantar, noto anche come il Regno del Cervo, fu il lontano paese natale di Elminster, il Vecchio Mago, l'ultimo vero principe del reame. Sorgeva nelle Terre Centrali Occidentali, nella zona a sud della Grande Foresta. Cadde sotto il crudele dominio dei Re Maghi usurpatori, ma venne brevemente restaurato una volta che anche questi caddero. Il reame venne definitivamente spazzato alcune generazioni dopo per mano di un'orda di orchi.

Cormanthyr: Il grande regno elfico della foresta di Cormanthor, Cormanthyr crebbe dalle ceneri della Guerra delle Corone, e in seguito sopravvisse alla perdita della sua capitale, Myth Drannor, per alcuni secoli. La Corte Elfica fu abbandonata nel corso della Ritirata, ma alcuni degli elfi di Cormanthyr rimasero negli insediamenti di Semberholme e degli Alberi Intrecciati. Nei mesi recenti numerosi drow appartenenti a vari clan hanno invaso le rovine di Cormanthyr, cercando di rifondare un loro reame in superficie.

Delzoun: Un potente regno nanico del Nord, Delzoun giace sotto le Montagne di Ghiaccio e le Montagne Rauvin. Ascore, la sua più importante città commerciale, è un cumulo di rovine spazzate dal vento-sabbioso al confine occidentale dell'Anauroch. Alcune delle altre città di Delzoun, tra cui Mithral Hall, Cittadella Adbar e Cittadella Felbarr, sono di nuovo sotto il dominio dei nani, oppure non sono mai cadute. Altre fortezze di Delzoun sono nelle mani delle tribù degli orchi da secoli.

Eaerlann: Un potente regno elfico che si estendeva per tutta la Grande Foresta orientale e la Valle del Delimbiyr, Eaerlann sopravvisse per migliaia di anni. Molta della sua gente partì per Evermeet o contribuì a formare vari reami elfici e alleati lungo la Costa della Spada. Il regno, così indebolito, fu spazzato via dalle orde di orchi e di demoni provenienti da Hellgate Keep quando la città di Ascalhorn cadde in mano agli immondi nell'882 CV.

Hlondath: Hlondath, la terza città sopravvissuta di Netheril, nonché quella che sopravvisse più a lungo, era un reame di boscaioli e pastori che sorgeva ai margini settentrionali dell'Anauroch, nelle vicinanze delle Terre Cadute. Come Asram e Anauria, venne inghiottita dalla crescita del deserto.

Illefarn: Un regno elfico assai antico che accoglieva nel suo territorio anche tribù umane e minatori nanici, Illefarn si estendeva lungo la Costa della Spada settentrionale, e comprendeva il territorio che poi sarebbe diventato Waterdeep. Cadde sotto i ripetuti attacchi degli orchi del nord, oltre che per le pressioni degli insediamenti umani in continua crescita.

Imaskar: Uno dei primi imperi umani, Imaskar sorgeva nella regione che ora viene occupata da Raurin, il Deserto di Polvere e dalle Pianure della Polvere Purpurea. Gli Imaskari, noti anche come gli Artefici, erano maghi estremamente potenti e altezzosi in grado di compiere meraviglie attraverso la magia e di creare *portali* verso molti mondi. Alcuni schiavi che avevano rapito da altri mondi alla fine insorsero e li sconfissero, diventando la popolazione del Mulhorand e dell'Unther.

Jhaamdath: In seguito conosciuto come Chondath, questo regno fu fondato dai coloni umani che migrarono verso il Mare Interno settentrionale e la Costa del Drago nei secoli precedenti al Calendario delle Valli. Gran parte del regno di Jhaamdath fu spazzato via dall'alta magia elfica lanciata per difendere il Bosco di Chondal dalle sue aggressive incursioni.

Miyeritar: Un reame elfico che sorgeva là dove ora si trova l'Alta Brughiera, Miyeritar fu distrutto nel corso della Guerra delle Corone da terribili alte magie elfiche che avvolsero l'intero reame per mesi in una *tempesta mortale* (oggi solo un frammento di questo incantesimo esiste ancora, nella forma di *tempesta di vendetta*). Quando la maledizione ebbe fine, del regno elfico non rimanevano che poche rovine sotterranee.

Mulhorand: Mulhorand, naturalmente, non è un impero morto. Ma è perduto nel senso che un tempo era un reame potente che si estendeva per migliaia di chilometri nelle terre ad est del Mare delle Stelle Cadute. Thay, Semphar, Murghòm e le Pianure della Polvere Purpurea erano tutti sotto il dominio dei Mulhorandi mi-

-9000 Si conclude la Guerra delle Corone. La Grande Foresta viene abbandonata in modo che gli dei possano riportarvi la pace. Iniziano gli Anni Vaganti della colonizzazione elfica. Molti elfi migrano fino alla Corte Elfica nelle foreste dell'est. Illefarn e Keltormir sono gli unici reami che emergono intatti dalla Guerra delle Corone.

-8600 Evereska viene fondata in segreto dai clan sopravvissuti di Eiellûr, Miyeritar e Orishaar, nel profondo dei boschi ad est di Aryvandaar.

-8500 Devastata dal fuoco e da altre razzie, la foresta di Keltormir si frammenta in tre regni separati.

-8100 Otto regni nanici si uniscono e formano l'impero di Shanatar, dominato dal *Trono del Teschio di Dragone*.

-7800 I djinn arrivano nell'area dell'odierno Calimport e fondano l'Impero di Calim.

-7790 Calimport cade davanti all'invasione di un volo dei draghi. Calim intraprende una campagna contro i draghi delle Montagne del Cammino e li scaccia a nord delle montagne.

-7690 Il nobile djinni Calim stringe un accordo con gli elfi e con i nani, e i confini del suo impero vengono delimitati dalle rive meridionali del Fiume Agis.

-6800 Memnon l'efreeti arriva a nord del Fiume Agis. Inizia la costruzione del paese di Memnonnar.

-6500 Un gruppo di elfi, quasi tutti profughi di Syòrpiir, si stabiliscono nella grande foresta oggi nota col nome di Bosco di Chondal.

-6500 L'Era del Cielo di Fuoco. Memnon e Calim schierano le proprie forze l'uno contro l'altro in ventidue catastrofiche battaglie nel corso dei quattro secoli a seguire.

-6100 L'Era del Cielo di Fuoco ha fine quando l'alta magia elfica blocca i due nobili geni Memnon e Calim nella loro eterna lotta. Creazione del Deserto di Calim.

-6060 Gli umani cacciano gli ultimi geni dal territorio di Calim. Queste terre formano la nazione umana di Coramshan. Calimport e Keltar vengono ricostruite.

-5960 Alto Shanatar viene fondato dai nani lungo il Fiume Agis.

-5800 Jhaamdath viene fondata a nord della grande foresta oggi nota come il Bosco di Chondal. Jhaamdath raggiunge i territori di Coramshan presso il Lago dei Vapori e i due imperi lottano per secoli per il controllo di questa zona.

-5005 Una tregua tra Coramshan (che presto assumerà il nome di Calimshan) e Jhaamdath pone fine alla guerra e limita le rispettive espansioni attorno al Lago dei Vapori.

-4400 I drow e i duergar distruggono la Corte Elfica e la nazione nanica di Sarphil.

-4700 Gli elfi fondano Eaerlann.

Imperi perduti (cont.)

gliaia di anni fa, mentre ora sono totalmente indipendenti (o indipendenti in tutto fuorché nel nome).

Narfell: I barbari che vagano per questa terra gelida ricordano i giorni di gloria dei loro antenati solo nelle loro storie e nei loro canti. Narfell era una crudele nazione di guerrieri i cui capi erano sacerdoti malvagi alleati con i demoni. I Nar combatterono nelle Guerre del Portale Orchesco come mercenari e si scontrarono con Mulhorand e con l'Unther per secoli, contendendo loro il dominio di quelle terre, ma il loro nemico più grande fu il reame di Raumathar. Narfell e Raumathar si distrussero a vicenda in una grande battaglia magica circa centocinquanta anni prima della fondazione della Pietra Verticale. Le rovine di Nar sono ancora visibili in tutte le terre del nord.

Netheril: Netheril, il più rinomato tra gli imperi umani, era una nazione di grandi arcimaghi che sorse lungo il Mare Stretto sulle pianure verdeggianti tra le Montagne del Muro Ghiacciato e le Montagne della Bocca del Deserto dove ora si trova l'Anauroch. I maghi di Netheril erano in grado di creare opere di magia come non se ne erano mai viste, ma caddero sotto gli attacchi dei phaerimm e a causa del gesto di un singolo arcimago il cui orgoglio e la sete di potere condannarono l'intero popolo.

Oghrann: Oghrann, una nazione nanica che un tempo abbracciava la valle del Fiume Tun, si estende sotto le Montagne del Tramonto e i Corni Tempestosi del Cormyr. Come molti altri regni nanici, Oghrann cadde sotto l'assalto di orchi, ogre e altre creature simili.

Phalorm: Questo regno, spesso indicato col nome di Regno Caduto, è anche noto come il Reame delle Tre Corone. La sua fondazione agli inizi del sesto secolo CV, vide riuniti per la prima volta lungo la Costa della Spada gli umani, gli elfi che avevano abbandonato Illefarn, i nani dei reami perduti e le comunità senza casa degli gnomi e degli halfling. Giunto al suo apice, Phalorm iniziò ad echeggiare ciò che all'est era riuscito a realizzare Myth Drannor, ma il regno riuscì a durare solo un secolo prima di essere dilaniato da invasioni organizzate di umanoidi. I sopravvissuti del reame divennero i fondatori del Regno dell'Uomo.

Raumathar: Raumathar, il nemico e rivale dell'antico Narfell, si estendeva tra le terre di Nar e degli Antichi Imperi. Gli abitanti di Raumathar in principio erano mercenari negli eserciti di Mulhorand e di Unther, che si guadagnarono poi una reputazione come abili stregoni e maghi da battaglia. Distrussero e vennero distrutti dai Narfell più di mille anni fa.

Regno dell'Uomo: Dopo la caduta di Phalorm, il Regno dell'Uomo sorse dalle sue rovine, unificando gli umani e i pochi elfi e nani sopravvissuti nella Costa della Spada Settentrionale sotto il dominio degli uomini. Il reame durò solo per due generazioni umane. Come il suo predecessore, il Regno dell'Uomo fu spazzato via dalle orde di goblinoidi, ma morendo riuscì a sferrare un colpo talmente grave alle popolazioni non umane, che gli umani ebbero l'opportunità di espandersi senza sfide serie e riuscirono a dominare la Costa della Spada fino ai giorni odierni.

Shanatar: Un potente reame dei nani degli scudi che si estendeva nel Sottosuolo sotto il Calimshan, il Tethyr e la Grande Erosione, Shanatar era formato da otto regni più piccoli riuniti dal *Trono del Teschio di Dragone*. Solo uno dei regni (Iltkazar, sotto il Tethyr) si erge ancora; le razze malvagie del Sottosuolo hanno distrutto o saccheggiato tutto il resto. Gran parte dei reami nanici della Costa della Spada sono nati come colonie di questo reame, che ha vissuto assai più a lungo di loro.

Shandaular: Uno strano mistero avvolge questa città perduta da tempo. Creduta un luogo di grande magia e fantastiche ricchezze, si dice che sia situata da qualche parte nello Shaar... o forse nel Narfell. Nessuno sa se esisteva una sola Shandaular, o forse due, o se entrambe, in qualche modo, fossero la stessa città.

Shoon: L'Impero Shoon sorse a Calimshan e condusse quell'antica terra all'apice del suo potere sotto la guida degli umani. Risale ai primi quattro secoli CV e al culmine della sua potenza dominava su gran parte del Faerûn sud-occidentale.

Tethyamar: Le Miniere di Tethyamar erano un ricco reame nanico sotto le Montagne della Bocca del Deserto. Caddero sotto l'assalto di demoni assetati di sangue a capo di una grande orda di goblin, ogre e giganti. La caduta di Tethyamar è relativamente recente, essendo avvenuta solo pochi secoli fa (due o tre vite dei nani). Molta della gente di Tethyamar vaga ancora senza una casa e sogna di poter riconquistare la propria terra.

Unther: Come Mulhorand, Unther non è un impero perduto nel senso stretto della parola, ma sembra sul punto di essere definitivamente annientato per mano del suo antico rivale. Al suo apice, Unther dominava su gran parte delle terre a sud del Mare delle Stelle Cadute e sulle città-stato del lato sud della penisola di Aglarond. Le sue conquiste comprendevano il Chessenta, lo Shaar e parti di Dambrath ed Estagund. Nessuna di queste terre è oggi sotto il comando di Unther, anche se molti templi a forma di ziggurat tipici di Unther sono ben visibili in molte delle regioni nominate. La morte del dio-imperatore Gilgeam durante il Periodo dei Disordini ha segnato il crollo finale di un reame ormai caduto in declino da oltre dodici secoli.

-3983 Nascita del regno elfico di Cormanthyr.
-3900 Fondazione di Delzoun, il Regno degli scudi dei nani.
-3859 I villaggi lungo le rive del Mare Stretto si uniscono per proteggersi a vicenda. Il reame risultante viene chiamato Netheril.
-3830 Gli elfi di Eaerlann entrano in contatto con Netheril. Gli umani iniziano ad apprendere la magia dagli elfi di Eaerlann nel corso del decennio che segue.
-3605 Gli orchi calano dal Dorso del Mondo ma gli elfi li respingono dopo una cruenta battaglia, aiutati dal giovane regno di Netheril. Questa incursione degli orchi dura diciannove anni.
-3533 Le Pergamene di Nether vengono rinvenute tra le rovine di Aryvandaar, e gli umani abbandonano presto le magie apprese dagli elfi per studiare questi poteri superiori.
-3520 Gli elfi del Nord iniziano a favorire la fuga degli gnomi schiavi dei Netheresi, aiutandoli a trasferirsi a sud e ad est nel Faerûn.
-3419 I Netheresi contattano i nani di Delzoun ad Ascore per avviare rapporti commerciali. Dopo tre anni di discussioni, viene tracciata una strada commerciale attraverso le zone più sicure e sorvegliate del Sottosuolo.
-3095 Una parte delle Pergamene di Nether viene rubata dagli elfi di Cormanthyr e nascosta in un luogo segreto dagli Alti Maghi.
-3000 Alcuni clan di cacciatori e villaggi di pescatori della Costa della Spada Settentrionale si riuniscono sotto la guida di un unico capo. Gli umani chiamano la loro nuova comunità Illusk.
-2954 La prima città fluttuante si alza in volo da Netheril.
-2637 Nel Chult, la divinità Ubtao fonda Mezro.
-2600 Gli ultimi nani di Alto Shanatar cadono in battaglia contro la Dinastia Tavihr di Calimshan. I nani sigillano l'ultima entrata conosciuta per il Profondo Shanatar.
-2550 Ulutiu, una divinità del mare minore, si esilia volontariamente sul Piano Astrale. La sua collana ghiacciata cade in mare, generando il Grande Ghiacciaio.
-2488 L'impero degli Imaskari a Raurin viene distrutto.
-2381 I beholder infestano le Montagne Alimir. Il bakkal di Calimshan viene assassinato e la dinastia Tavihr si estingue.
-2135 Fondazione di Mulhorand.
-2103 Un'orda di orchi guidata da alcuni giganti e dai loro generali ogre, saccheggia la civiltà umana di Illusk.
-2087 Fondazione di Unther.
-1967 Prima guerra tra Unther e Mulhorand.
-1961 Mulhorand e Unther stabiliscono un confine comune, il Fiume delle Spade.
-1900 Le Colline Caltazar vengono ripetutamente attaccate dalle nazioni di beholder nei pressi del Lago dei Vapori.
-1838 Il grande dragone rosso, Ylveraasahlisar, il Drago della Rosa, conquista Calimshan e si mette a capo della nazione.
-1726 Ylveraasahlisar viene ucciso dalla nobile famiglia Cajaan.
-1700 I nobili del Calimshan iniziano a dare la caccia agli elfi nelle foreste del nord come passatempo.
-1570 Zazesspur, una semplice città di pescatori, diventa una città fortificata e il centro di potere dell'Emiro di Tethyr.
-1428 I beholder delle Alimir scendono dalle montagne e conquistano tutte le città di Calimshan e di Iltkazar.
-1402 I principi-sacerdoti Drakhon liberano la nazione di Calimshan dai beholder.
-1400 Terminano gli attacchi alle Colline Caltazar da parte delle nazioni dei beholder del Lago dei Vapori.
-1088 Primi scambi commerciali registrati nel futuro luogo di fondazione di Waterdeep.
-1087 Il mago Thayd guida una ribellione di maghi contro Unther e Mulhorand.
-1081 Thayd e i suoi cospiratori vengono sconfitti. Il mago viene giustiziato, ma prima di morire predice che Mulhorand e Unther cadranno in declino.
-1075 Guerre del Portale Orchesco nel Thay.
-1071 La divinità orchesca Gruumsh uccide la divinità del Mulhorand Re e commette il primo deicidio conosciuto.
-1069 Gli orchi vengono sconfitti a Thay; molti fuggono a nord e a ovest.
-900 Ascesa di Narfell e Raumathar.
-790 Iniziano le Guerre della Notte: i drow attaccano i confini dell'Impero di Calimshan.
-680 *Anno dei Ladri Striscianti:* Calimshan inizia a colonizzare il Lago dei Vapori.
-553 *Anno del Vino Abbondante:* Il Piano delle Ombre viene scoperto dai maghi Netheresi.
-530 *Anno dei Mezzi Stentati:* Fine delle Guerre della Notte tra i drow e Calimshan.
-461 *Anno dei Pionieri Coraggiosi:* I phaerimm iniziano a lanciare gli incantesimi che creano l'Anauroch.
-425 *Anno delle Voci Ancestrali:* Alcuni coloni Netheresi rifondano Illusk come magocrazia.
-387 *Anno delle Mura Infrante:* Zazesspur, sotto il controllo del Calimshan, viene saccheggiata da un attacco a sorpresa dei barbari del Tethyr.
-354 *Anno delle Molte Fauci:* Primo scontro registrato tra gli sharn e i phaerimm.
-351 *Anno degli Squali di Vetro:* Man mano che il risucchio magico dei phaerimm consuma parte del potere disponibile, molti degli arcimaghi di Netheril abbandonano le loro città e si trasferiscono in zone sconosciute. In alcune città i civili entrano in sommossa.
-349 *Anno dei Bracconieri Coraggiosi:* Il mago Netherese Saldrinar distrugge Kisonraathiisar, il drago sovrano di Westgate, e diventa il primo re umano della città.
-339 *Anno delle Ragnatele Squarciate:* Karsus provoca la caduta di Netheril, e quasi tutte le città dell'impero precipitano a terra e vengono abbandonate. Mystryl viene distrutta e rinasce come Mystra, che altera il funzionamento della magia per impedire eventi simili in futuro. Anauria, Asram e Hlondath (gli stati sopravvissuti di Netheril) vengono fondati.
-288 *Anno degli Otto Fulmini:* Calimshan riconosce l'indipendenza al Tethyr e alla sua gente.
-286 *Anno degli Empi Risvegli:* Westgate cade nel giro di un'unica notte sotto l'assalto di un piccolo esercito di mercenari scelti guidato dal vampiro Orlak.
-255 *Anno delle Onde Furiose:* Jhaamdath cade sotto l'attacco dell'alta magia elfica quando un'enorme ondata viene evocata per sommergere le rive meridionali del Mare Interno. Si forma l'attuale costa del Golfo di Vilhon. I sopravvissuti si dirigono a nord e colonizzano le terre degli attuali stati del Cormyr, della Sembia, delle Valli e parte del Vast.
-212 *Anno degli Alti Troni:* La Battaglia delle Marche Purpuree porta alla seconda resa del Calimshan del Tethyr. Darrom Ithal viene incoronato Re di Tethyr.
-200 *Anno dell'Ascesa della Pietra:* Fondazione di Candlekeep; inizio del Calendario di Harptos. Gli umani che diverranno i primi abitanti delle Valli attraversano il Golfo del Drago fino alla zona meridionale del Cormanthor.
-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Narfell e Raumathar vengono distrutti.
-153 *Anno del Sudario Stellato:* Proeskampalar, in seguito ribattezzata Procampur, viene fondata dai nani e diventa presto un importante contatto commerciale per Westgate.
-133 *Anno delle Urla Silenti:* Gigantesche tempeste marine si scatenano lungo la Costa della Spada. Un'ondata di marea sommerge la città di Velen, nel Tethyr, decimando la popolazione.
-111 *Anno della Terribile Collera:* Illusk cade ancora una volta sotto gli attacchi delle orde orchesche.
-100 *Anno dell'Unicorno Nero:* Delzoun viene invasa dai phaerimm e da altre creature; le cittadelle di superficie sopravvivono.
-75 *Anno degli Scudi di Cuoio:* Le Streghe di Rashemen scelgono il primo Signore di Ferro della nazione.
-68/-65 *Guerre degli Spiriti Hin:* Molti halfling piedilesti e halfling degli spiriti lasciano Luiren.
-52 *Anno delle Spore Soffocanti:* Nascono le prime fattorie permanenti nella zona di Waterdeep.
-33 *Anno delle Sabbie del Tempo:* Asram viene annientata da

un'epidemia che non lascia nessun sopravvissuto.

1 *Anno dell'Aurora:* La Pietra Verticale viene innalzata dagli elfi di Cormanthyr e dalla gente delle Valli. Ha inizio il conteggio degli anni secondo il Calendario delle Valli.

10 *Anno dei Sogni:* La regione di Netheril viene ribattezzata Anauroch.

20 *Anno della Furia:* Il calendario umano di Harptos adotta la festività elfica di Cinnaelos Cor (il giorno della Pace di Corellon) e lo rinomina Scudiuniti; la festività viene tenuta ogni quattro anni da allora in poi.

25 *Anno delle Molte Rune:* Fondazione della chiesa di Deneir.

26 *Anno dell'Apertura delle Porte:* Fondazione del Cormyr da parte delle famiglia Obarskyr.

27 *Anno delle Lame dell'Ombra:* Ha inizio l'Età di Shoon a Calimshan.

37 *Anno del Veleno Oscuro:* Cinque ondate di marea colpiscono Calimshan, distruggendo un terzo o due terzi di ognuna delle cinque città portuali della regione

75 *Anno della Morte Soffocante:* Un'epidemia colpisce le terre civilizzate (Calimshan, il Lago dei Vapori, il Golfo di Vilhon). Il Veggente Alaundo arriva a Candlekeep.

111 *Anno delle Guardie Cadute:* Anauria viene distrutta da un'orda di orchi, che a sua volta viene distrutta nella battaglia. Per secoli il numero di orchi nell'area è ridotto drasticamente.

112 *Anno della Zanna:* I cartografi Cormyreani tracciano la prima mappa del Cormyr, di Cormanthor e delle Valli.

168 *Anno delle Stelle Smarrite:* Viene costruito il Rifugio di Halaster presso le fattorie di Waterdeep. Halaster Blackcloak inizia la creazione del grande dungeon di Sottomonte.

171 *Anno delle Armi Spietate:* Gli elfi di Cormanthyr distruggono l'unico tempio superstite di Moander nella foresta settentrionale dove sorge l'odierna Yûlash. Da allora in poi, Moander è soltanto un male in agguato intrappolato tra le rovine del suo ultimo tempio.

241 *Anno della Follia dell'Ippogrifo:* Elminster Aumar entra nella città di Cormanthor per eseguire la volontà di Mystra.

244 *Anno delle Sabbie Elfiche:* Alcuni non elfi scoprono l'esistenza di Evereska, ma il segreto viene conservato per secoli dalle tribù umane delle Colline Mantogrigio.

261 *Anno delle Stelle Sublimi:* La città elfica nel cuore di Cormanthor diventa la città unificata di Myth Drannor grazie all'innalzamento di un *mythal.*

273 *Anno dei Nani Gioiosi:* La prima migrazione di nani, composta da tre clan provenienti da Ammarindar e dalla Cittadella Felbarr, giunge a Myth Drannor.

284 *Anno delle Brocche Cadute:* Una migrazione di centinaia di halfling giunge a Myth Drannor fin dal Tethyr attraverso i primi *portali* aperti per portare la gente fino alla città.

324 *Anno degli Amici della Libertà:* Gli Arpisti al Crepuscolo vengono formati in segreto, nelle profondità della Corte Elfica da Dathlue Mistwinter, la Lady d'Acciaio.

329 *Anno della Pergamena Sigillata:* I campi di grano del Hlondath vengono consumati dall'espansione dell'Anauroch, e la città-stato viene abbandonata; la sua gente migra a est verso il Mare della Luna, o a sud verso le Valli e oltre.

376 *Anno della Lepre Saltellante:* Ashar Tornamn di Valashar espande i confini dell'Impero Shoon fino all'Alta Brughiera. L'esercito del Principe della Corona Azoun I del Cormyr scaccia le forze di Shoon oltre Amn, Tethyr e Valashar prima di saccheggiare Ithmong e di fare ritorno a casa.

379 *Anno delle Sette Stelle:* Sette maghi costruiscono la prima scuola di magia aperta a tutte le razze di Myth Drannor.

384 *Anno dei Draghi Sognanti:* Il Guado di Silverymoon, un modesto ponte in legno e corde, viene costruito sul Fiume Rauvin.

449 *Anno del Ghiaccio Letale:* Silvyr Ithal marcia fino a Ithmong e reclama la corona come legittimo Re di Tethyr, suscitando ribellioni sia nel Tethyr che nell'Amn. Silvyr viene ucciso in combattimento da Amahl Shoon VII.

450 *Anno del Pugno Cavo:* Il principe Strohm di Tethyr vendica suo padre uccidendo Amahl Shoon VII e ponendo fine all'Età di Shoon.

480 *Anno della Sfinge d'Inverno:* Lyonarth, un androsfinge dalla pelliccia bianca, reclama la corona di Westgate.

482 *Anno del Vino Benedetto:* Le città del nord iniziano a dichiararsi indipendenti da Unther.

523 *Anno delle Prove Arcane:* Ascesa di Phalorm, il Reame delle Tre Corone nel Nord.

574 *Anno del Grifone Insanguinato:* Silverymoon cresce fino a diventare un piccolo avamposto commerciale.

615 *Anno del Bacio del Lamia:* La Sfinge d'Inverno di Westgate cade vittima del fascino del lamia Nessmara, che ha assunto la forma di una ginosfinge, e i due governano assieme. Phalorm cade sotto l'invasione di un'orda di umanoidi.

616 *Anno del Re Stregato:* Un mago di passaggio infrange le illusioni che proteggono la regina lamia di Westgate, che combatte con l'androsfinge fino alla morte.

627 *Anno dei Cristalli di Sangue:* Ecamane Truesilver e i suoi nove apprendisti arrivano a Silverymoon. I maghi creano una scuola di magia basata sugli insegnamenti elfici.

640 *Anno della Bestia dalle Grandi Zanne:* Primi accampamenti di commercianti e minatori a Zhentil Keep.

659 *Anno dei Fantasmi Cacciatori:* Molti maghi si trasferiscono a Silverymoon e iniziano a rendere la città una gemella di Myth Drannor.

668 *Anno del Libro Rivelatore:* Halaster Blackcloak di Sottomonte inizia a rapire magicamente i maghi di Myth Drannor.

679 *Anno della Cintura Scarlatta:* Hillsfar è quasi distrutta da un esercito di progenie abissali provenienti dalle Marche delle Bestie ad ovest. Unther è costretto ad accordare l'indipendenza alle città ai margini meridionali del Bosco di Yuir.

694 *Anno dell'Oracolo Sinistro:* Il divinatore Darcassan riceve i primi portenti e le prime visioni riguardo l'imminente caduta di Myth Drannor. Questa conoscenza viene celata al popolo per non seminare il panico.

708 *Anno dei Mali Imprigionati:* Tre battaglioni di maghi elfici si scontrano contro le forze risorte della divinità caduta Moander, composte da bestie malvagie e cultisti, nei pressi delle rovine del suo ultimo tempio. Tre immondi, liberati dalle loro prigioni extradimensionali, radunano un esercito di orchi, goblin e altre creature malvagie.

710 *Anno del Trono Rovesciato:* I drow attaccano il Cormyr e reclamano le vite di tre famiglie nobili del regno; anche se creduti morti, molti dei nobili scomparsi sono tenuti come schiavi nel Sottosuolo. Sopra Westgate viene aperto un portale dall'Abisso, e una grande orda di guerrieri tiefling invade la città. Il capo dei tiefling, Iyachtu Xvim Figlio di Bane, si impadronisce del trono di Westgate.

711 *Anno degli Elfi Disperati:* Nel tardo autunno, l'Armata delle Tenebre (guidata dai tre immondi) invade gli accampamenti minerari del Mare della Luna occidentale. Ha inizio la Guerra delle Lacrime, il giorno della Festa della Luna: l'Armata delle Tenebre assale le pattuglie elfiche e distrugge molti villaggi e tenute degli elfi di Cormanthor.

712 *Anno della Lancia Perduta:* Continua per tutto l'anno la Guerra delle Lacrime, che provoca la morte di molti eroi e molti Arpisti al Crepuscolo.

713 *Anno del Drago di Fuoco:* La guerra a Myth Drannor infuria, sebbene le forze degli alleati riescano a eliminare due dei tre immondi che guidano l'Armata delle Tenebre.

714 *Anno del Destino:* Myth Drannor cade per mano dell'Armata delle Tenebre. Soltanto duecento tra elfi e alleati dei tremila abitanti sopravvivono e fuggono per rivelare al mondo la sorte della città.

720 *Anno della Rosa dell'Alba:* Il Raduno degli Dei alla Ra-

dura della Danza ispira la rifondazione degli Arpisti. Sono presenti tutti e quindici gli Arpisti al Crepuscolo che sono sopravvissuti nel decennio precedente, tra cui Elminster e Khelben Arunsun.

734 *Anno del Cervo Splendido:* Il regno di Iyachtu Xvim a Westgate termina bruscamente, e l'usurpatore viene costretto da un esercito di mercenari ad abbandonare la città.

756 *Anno della Colonna Inclinata:* Alcuni pescatori fondano Aglarond.

796 *Anno delle Nebbie Grigie:* Merrydale viene ribattezzata Daggerdale, dopo un'invasione di vampiri.

863 *Anno del Mare Meraviglioso:* La città di Mezro, nel Chult, scompare.

864 *Anno del Ramo Spezzato:* Nel sottosuolo di Calimport, il lich Rysellan l'Oscuro fonda la Runa Contorta, un gruppo di incantatori non morti intenzionati a conquistare il mondo attraverso inganni e sotterfugi.

882 *Anno della Maledizione:* I demoni si impadroniscono della cittadella elfica di Ascalhorn, in seguito chiamata Hellgate Keep. Cade il reame di Eaerlann.

900 *Anno della Spada Assetata:* Scoppia la guerra civile nel Chondath. A Silverymoon viene eretta la Volta dei Saggi.

902 *Anno delle Lacrime della Regina:* La Guerra Pestilenziale a Chondath decima la nazione. Chondath rinuncia a ogni diritto sulle città-stato della Sembia. Il Culto del Drago crea i primi dracolich.

906 *Anno dell'Aratro:* Fondazione di Shadowdale.

913 *Anno del Corvo Guardiano:* Fondazione della Sembia, sotto il vessillo del Corvo.

922 *Anno del Pesce Parlante:* La battaglia di Thazalhar nel Thay. I Maghi Rossi proclamano l'indipendenza di Thay dal Mulhorand. Fine del Secondo Impero di Mulhorand.

929 *Anno degli Occhi Luminosi:* Chessenta si ribella contro Unther.

934 *Anno dell'Empia Stregoneria:* Prima invasione del Rashemen da parte di Thay.

937 *Anno della Ruota che Gira:* Thesk viene fondata lungo la Via Dorata.

974 *Anno delle Arpie:* Costruzione del Castello di Waterdeep.

975 *Anno della Moneta Piegata:* Telflamm viene fondata come città-stato reale.

976 *Anno degli Incantesimi Assassini:* Thay respinge un'invasione di Mulhorand.

1018 *Anno dell'Ira dei Draghi:* Morte di Tchazzar, l'unificatore del Chessenta. Sapphiraktar l'Azzurro emerge dal Deserto di Calim e distrugge Calimport e Keltar.

1021 *Anno dell'Ascia Ululante:* Thay colpisce gli Arpisti. Gli Arpisti diventano un'organizzazione segreta.

1022 *Anno della Viverna Errante:* Rifondazione degli Arpisti.

1030 *Anno dei Signori della Guerra:* Gli zulkir si mettono a capo della nazione di Thay.

1032 *Anno delle Vergini della Notte:* Ahghairon, supremo mago del Nord, salva Waterdeep e fonda i Lord di Waterdeep. La città cresce fino a diventare la più grande del Nord.

1038 *Anno della Lunga Primavera:* I ghiacciai si ritraggono. Le terre di Narfell, Vaasa e Damara diventano libere dai ghiacci. Ha inizio una vasta migrazione verso quelle terre. Aencar si proclama re delle Valli.

1065 *Anno del Bosco Guardiano:* Gli umani e gli elfi di Aglarond raggiungono una tregua scegliendo un mezzelfo, Brindor, come primo re del nuovo regno di Aglarond.

1074 *Anno del Pugno Serrato:* Gli zulkir soffocano ogni ribellione e diventano i dominatori indiscussi di Thay.

1090 *Anno del Massacro:* La Battaglia delle Ossa. I seguaci di Malar danno il via alla Grande Caccia.

1095 *Anno della Danza dell'Alba:* Imphras riunisce Impiltur.

1097 *Anno della Corona Scintillante:* Imphras viene incoronato re di Impiltur.

1099 *Anno dell'Inquietudine:* Tracciate nuove rotte commerciali. Primo contatto moderno con Kara-Tur e Zakhara.

1117 *Anno della Dozzina:* Chessenta si frammenta in città-stato negli anni a venire, fino al 1154 CV.

1150 *Anno del Flagello:* Un'epidemia colpisce tutta la Costa della Spada. Crescita vertiginosa dei culti di Talona e Loviatar. Khelben Arunsun arriva a Waterdeep.

1164 *Anno delle Lunghe Ombre:* Il pirata Immurk l'Invincibile depreda una nave mercantile di Procampur, impadronendosi della corona destinata al nuovo re del Cormyr, Palaghard I. Questo evento segnò l'ascesa della pirateria nel Mare Interno. Le nazioni del Mare Interno iniziano a costruire navi da guerra private per difendere le flotte mercantili e per dare la caccia ai pirati fin nei loro covi.

1179 *Anno del Satiro Furtivo:* I malaugrym attaccano la Torre di Arunsun, ma vengono respinti da Khelben, Elminster e da un gruppo di maghi di Waterdeep.

1180 *Anno delle Vele Affondate:* La Sembia perde la sua flotta nelle Isole dei Pirati.

1182 *Anno della Tomba:* I malaugrym vengono scoperti in Faerûn. Iniziano le Guerre di Arpastella.

1194 *Anno dell'Onda di Sangue:* La Battaglia delle Sabbie Canterine. Aglarond sconfigge Thay.

1197 *Anno degli Scudi Spezzati:* Battaglia delle Teste Infrante. Aglarond sbaraglia Thay.

1209 *Anno dei Vessilli Fiammeggianti:* Il saccheggio dei pirati viene drasticamente fermato dopo un grosso scontro al largo dell'Isoladrago, che vede combinate le forze della Sembia, di Impiltur e del Cormyr.

1222 *Anno del Corno:* Le Guerre di Arpastella terminano con la morte del Re degli Arpisti.

1232 *Anno delle Mogli in Lacrime:* Distruzione di Sessrendale da parte di Archendale.

1235 *Anno dell'Orda Nera:* La più grande orda di orchi che la storia ricordi cala dal Nord e scatena la guerra lungo la Costa della Spada. Waterdeep assediata. Molti nobili del Calimshan vengono uccisi.

1237 *Anno della Nicchia:* Thesk e Agalrond stringono alleanza.

1241 *Anno della Signora Perduta:* Una nobildonna assai rispettata del Tethyr viene rapita e uccisa dagli orchi. In suo nome, gli orchi vengono spazzati via da tutto il Sud.

1242 *Anno della Rosa Gialla:* Il Monastero della Rosa Gialla viene fondato a Damara. Il venerabile dragone Anaglathos arriva nel Turmish e si impadronisce del potere.

1245 *Anno del Dolore:* Il culto di Loviatar diventa sempre più diffuso: vengono costruiti molti suoi templi moderni al Nord.

1247 *Anno del Basilisco Purpureo:* Anaglathos viene sconfitto nel Turmish grazie a una ribellione popolare, e viene poi ucciso da un gruppo di avventurieri.

1260 *Anno della Lama Spezzata:* Molti trattati di pace vengono stipulati in quest'anno. Halacar di Aglarond viene avvelenato e sua sorella Ilione, tutrice della Simbul, sale al trono.

1261 *Anno dei Sogni Luminosi:* Manshoon reclama il suo posto all'interno del consiglio Zhent. Manshoon fonda l'organizzazione segreta degli Zhentarim.

1280 *Anno della Manticora:* Il Thay riesce quasi a conquistare Mulhorand, ma alla fine viene respinto.

1298 *Anno dell'Osso Appuntito:* Lhestyn, la Lady Mascherata, si infiltra nella gilda dei Ladri dell'Ombra e ne rivela l'esistenza al mondo. Nel giro di una settimana di sangue, i Ladri dell'Ombra di Waterdeep sono tutti morti o in fuga.

1306 *Anno del Tuono:* La Guerra del Mare della Luna. Mulmaster viene sconfitto dalle altre città alleate. Vangerdahast del Cormyr fonda i Maghi della Guerra. Ha inizio la Benedizione del Tuono di Moradin, che incrementa e moltiplica la popolazione nanica.

1307 *Anno della Mazza:* Nasce Azoun IV del Cormyr.

1312 *Anno del Grifone:* Darkhold viene presa dalla Rete Nera quando Manshoon uccide la sua regina-lich. Teziir viene fondata sul Dragomare.

1316 *Anno del Gulagoar:* Teshendale diventa parte delle terre degli Zhent.

1317 *Anno del Dragone Errante:* La Grande Epidemia del Mare Interno, chiamata anche l'Epidemia del Drago.

1320 *Anno del Freddo che Osserva:* La Simbul diventa regina di Aglarond.

1321 *Anno delle Catene:* Gli Arpisti si riorganizzano. A Berdusk viene fondata la Sala del Crepuscolo.

1323 *Anno delle Ragnatele dei Sogni:* I maghi di Thay tentano di ottenere il controllo degli altri attraverso i sogni, ma il loro piano fallisce.

1333 *Anno del Falcone Assassino:* La Guerra Commerciale di Amn. Fondazione del Consiglio dei Sei, unificazione di Amn.

1336 *Anno del Manto Regale:* Azoun IV sale al trono del Cormyr. Gli Zhentarim conquistano Daggerdale.

1340 *Anno del Leone:* Battaglia del Fiume Crescente a Featherdale tra le forze della Sembia e il Culto del Drago.

1344 *Anno della Luna Calante:* Ha inizio la Ritirata degli elfi dal Cormanthor.

1345 *Anno della Sella:* Un'epidemia reclama molte vittime nelle città portuali della Costa della Spada a sud di Baldur's Gate.

1347 *Anno della Lama Splendente:* Zhengyi il Re-Stregone ascende al potere a Vaasa. Alemander IV muore nel Tethyr. Ha inizio la guerra civile Tethyriana.

1350 *Anno della Morning Star:* Elminster si ritira a Shadowdale.

1351 *Anno della Corona:* Scoperta la Cripta di Warlock. Epidemia a Baldur's Gate.

1352 *Anno del Drago:* I barbari della Prateria distruggono le forze degli Zhentarim dirette a Glister.

1353 *Anno dell'Arcata:* Le Maschere della Notte diventano in segreto i padroni di Westgate.

1355 *Anno dell'Arpa:* Zhentil Keep si impadronisce della Cittadella del Corvo. La Ritirata degli elfi da Cormanthor giunge al suo apice. Yûlash cade sotto i colpi della guerra civile. Zhentil Keep e Hillsfar spostano le loro truppe a Yûlash.

1356 *Anno del Verme:* Lashan di Scardale tenta di conquistare le Valli e fallisce. Il Cormyr si impadronisce di Tilverton. Un volo dei draghi passa sulle Valli e sul Mare della Luna. Muore Syluné di Shadowdale. Mithral Hall viene recuperata.

1357 *Anno del Principe:* Re Virdin di Damara viene ucciso in battaglia contro Zhengyi il Re-Stregone. Horustep III (di soli 11 anni) sale al trono del Mulhorand. Moander, la divinità della corruzione, viene accidentalmente risvegliato da un sonno magico e provoca grandi devastazioni prima di essere bandito.

1358 *Anno delle Ombre:* Il Periodo dei Disordini: gli Dei camminano su Toril. Distruzione di Bane, Bhaal, Gilgeam, Ibrandul, Myrkul e altre divinità. Ascesa di Cyric e di Mystra. Compaiono le zone di magia morta e magia selvaggia.

1359 *Anno del Serpente:* Zhengyi il Re-Stregone viene distrutto. Damara viene unificata da Gareth Dragonsbane, che in seguito viene incoronato re. L'orda Tuigan si raduna sotto Khahan Yamun. L'orda Tuigan muove guerra a Thay. Szass Tam tratta con l'orda e le permette di attraversare Thay per attaccare Rashemen, dove viene sconfitta dalla Streghe.

1360 *Anno della Torretta:* L'orda Tuigan invade il Faerûn. Crociata contro i Tuigan. Re Azoun IV uccide Khahan Yamun.

1361 *Anno delle Vergini:* Ha inizio la prima Morte di Bane, una guerra santa che parte da Zhentil Keep. Il culto ortodosso di Bane in quella città viene costretto alla clandestinità dai chierici di Cyric. Alcuni esploratori di Amn scoprono Maztica.

1363 *Anno della Viverna:* Mezro riappare.

1367 *Anno dello Scudo:* Hanno inizio le Guerre di Riconquista del Tethyr.

1368 *Anno della Bandiera:* I chierici di Cyric danno il via alla Seconda Morte di Bane. Zhentil Keep viene distrutta. Hellgate Keep viene distrutta.

1369 *Anno del Guanto:* Le Guerre di Riconquista del Tethyr terminano con l'incoronazione della Regina Sovrana Zaranda e di Re Haedrak III. Randal Morn reclama il trono di Daggerdale. Xvim viene liberato dalla sua prigione sotto le rovine di Zhentil Keep e diventa una divinità minore. Il commercio con Maztica viene ostacolato dagli attacchi di alcune creature marine. Fzoul si mette alla guida del Culto di Xvim e converte molti gruppi adoratori di Bane all'adorazione di Xvim.

1370 *Anno del Boccale:* Il commercio tra le popolazioni marine del Mare delle Stelle Cadute e i porti lungo il Mare Interno aumentano considerevolmente dopo la conclusione di una grande guerra sottomarina. L'Epidemia Tremante decima la popolazione di Scardale. Scoppia la guerra nell'Amn meridionale quando gli ogre magi e i loro servitori si alleano col tempio di Cyric. Fzoul Chembryl forgia lo *Scettro dell'Occhio del Tiranno.* Manshoon viene ucciso da Fzoul e gli Zhentarim vengono epurati dai sostenitori di Manshoon, conferendo a Fzoul il controllo su quasi tutta l'organizzazione. Alcuni cloni di Manshoon si risvegliano contemporaneamente e seminano il caos tentando simultaneamente di reclamare il ruolo e le proprietà del mago Zhent.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* Gli Arpisti si dividono in fazioni a causa della partenza di Khelben il Bastone Nero, e i conflitti nascenti vengono tenuti a bada con difficoltà solo dall'insorgere di gravi problemi. Un drago rosso a capo di un esercito di orchi e di goblin devasta gran parte del Cormyr. Il drago e il Re Azoun IV si uccidono a vicenda in battaglia, lasciando sul trono del Cormyr un bambino. Evermeet viene quasi distrutta da un attacco a sorpresa di elfi ribelli e drow. Mulhorand invade Unther. Le Marche d'Argento vengono dichiarate un nuovo stato.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* A metà dell'anno, alcuni eventi indicano un mutamento nell'equilibrio del potere di tutto il Faerûn.

Hammer: Appare la città di Shade.

Mezzinverno: Il ritorno di Bane.

Mirtul: Tilverton viene annientata.

Mezzestate: Inizia la campagna (Scudiuniti, 1372).

Organizzazioni

I troll più feroci e i draghi sputafuoco hanno provocato la morte di molti nobili eroi, ma molti di più sono stati uccisi da una lama nel buio o da un volto sorridente che mascherava vili intenti di tradimento. Il Faerûn ospita poteri corrotti che agiscono facendo uso di furtività, intimidazioni, complotti e terrore. Sia i cavalieri più coraggiosi che i maghi più esperti in battaglia sono caduti per mano di nemici che non sospettavano nemmeno di avere, in quelle corti e quelle città che ritenevano sicure.

Nelle vaste terre del Faerûn esistono centinaia di gilde, cabale, società e ordini. Alcune si prefiggono l'obiettivo di combattere il male, formulando solenni giuramenti di fedeltà e di protezione vincolanti quanto quelli di un paladino. Ma molte di queste alleanze vengono forgiate da gente ambiziosa, ricca e spesso priva di scrupoli, interessata solo a perseguire i propri scopi nascosti, senza curarsi di chi o cosa si metta sulla loro strada.

Alleanza dei Lord

Questo gruppo, noto anche con il nome di Consiglio dei Lord, è stato fondato per contrastare gli Zhentarim e le altre fazioni segrete che tentano di dominare il Nord attraverso il commercio o l'inganno. L'organizzazione, principalmente legale buona, rappresenta gli interessi dei governanti delle città del Nord e delle Terre Centrali Occidentali. I governanti di Waterdeep, Silverymoon, Neverwinter e delle altre città e paesi liberi della regione compongono l'Alleanza quasi nella sua interezza.

I vari Lord hanno opinioni diverse sul commercio, sulla magia sui rapporti con le nazioni più lontane come Thay, e perfino sul trattamento da riservare agli umanoidi come gli orchi e i goblin. I membri dell'Alleanza sono tutti alla pari nel discutere le questioni che riguardano l'Alleanza, indipendentemente dalla loro posizione sociale al di fuori del gruppo. A causa dell'incremento dei possedimenti degli Zhentarim nel Nord, i Lord hanno cercato di convincere nuove città ad unirsi alla loro causa, ma almeno fino ad ora i loro sforzi hanno avuto ben poco successo. Luskan è nota per la sua indipendenza, e si sente minacciata dalla nuova nazione delle Marche d'Argento, uno tra i maggiori membri dell'Alleanza. I Ladri dell'Ombra di Amn sono l'antitesi di questa Alleanza, e Calimshan non considera gli Zhentarim (o i Ladri dell'Ombra, se è per questo) una seria minaccia ai suoi commerci.

Gli agenti dell'Alleanza radunano i bardi più raffinati, i paladini più zelanti, gli stregoni più abili e i guerrieri più esperti. I membri vengono scelti innanzi tutto per la loro fedeltà, e vengono poi addestrati all'osservazione, alla furtività, alla comunicazione segreta e al combattimento. Grazie al sostegno dei ricchi e dei potenti, vengono dotati di equipaggiamento di grande qualità (spesso concepito in modo da sembrare comune), e gli incantatori sono soliti portare con loro numerose pergamene con incantesimi di comunicazione.

L'Alleanza è rinomata per aver ingaggiato spesso degli avventurieri, sia per razziare le fortezze degli Zhentarim che per esplorare le zone in cui gli Zhentarim stanno tramando qualcosa. I gruppi di avventurieri locali interessati a combattere il male hanno rapidamente ottenuto preziosi contatti e ottima reputazione affiliandosi all'Alleanza dei Lord, e sono diventati nemici giurati della Rete Nera per lo stesso motivo. L'Alleanza ricompensa questi gruppi con informazioni, agevolazioni in viaggio e oggetti perfetti, nonché con monete d'oro sonanti.

Alustriel

Umana (Elettà di Mystra) Mag20/Str2/Acm2: GS 28; umanoide Media (umana); DV 20d4+120; pf 162; Iniz +7; Vel 9 m; CA 23 (15 a contatto, 20 colta alla sprovvista); Att +10/+5 in mischia (1d8/19-20, braccio-spada luna dal *pendente della spada* o +13/+8 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Conoscenze arcane superiori di arcimaga, immunità di Eletta, capacità magiche di Eletta, individuazione del magico, Costituzione potenziata, benefici di livello epico, immune al metallo non magico (anello di *guardia di ferro inferiore*), affinità al nome e al canto, fuoco d'argento; AL CB; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +19; For 11, Des 16, Cos 23, Int 20, Sag 17, Car 17. Altezza 1,72 m.

Abilità e talenti: Artigianato (tagliare pietre preziose) +10, Cercare +21, Concentrazione +33, Conoscenze (arcane) +28, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +13, Guarire +5, Intimidire +8, Intrattenere (danza) +8, Nascondersi +13, Orientamento +5, Percepire Inganni +8, Professione (erborista) +9, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +11, Sapienza Magica +32, Scrutare +20, Valutare +8; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Controincantesimo Migliorato, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Conoscenze arcane superiori di arcimaga: mae-

stra delle forme, potenza degli incantesimi +2. Immunità di Eletta: Alustriel è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *carne in pietra, disintegrazione, fermare il tempo, fulmine, gabbia di forza, labirinto, metamorfosi, ragnatela, regressione mentale, tocco gelido.* Capacità magiche di Eletta (tutte 1 volta al giorno): *blocca mostri, campo antimagia, chiaroudienza/chiaroveggenza, comprensione dei linguaggi, creazione minore, individuazione dei pensieri, metamorfosi di un oggetto, teletrasporto senza errore, trasformazione.* Individuazione del magico (Sop): Campo visivo. Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletta di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Alustriel. Benefici di livello epico: Quattro livelli effettivi di maga (inclusi nel totale soprastante). Affinità al nome e al canto (Sop): Ogni volta che viene pronunciato il nome di Alustriel o la Runa dell'Eletta, Alustriel è in grado di sentirla, seguita dalle nove parole seguenti che la persona pronuncia. Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 per i dettagli.

Incantesimi da maga al giorno: 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4/4. CD base = 18 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento e trasmutazione. Livello di incantatore 22°.

Incantesimi da stregona al giorno: 6/5. Incantesimi da stregona conosciuti: 0- *individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica;* 1- *caduta morbida, comprensione dei linguaggi.* CD base = 15 + livello dell'incantesimo, 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento e trasmutazione. Livello dell'incantatore 2°.

Proprietà: Pendente della spada di Alustriel (trasforma il braccio del portatore in una lama impossibile da disarmare simile a una spada luna per 40 minuti una volta al giorno; conferisce a chi la usa Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga) come talento bonus; può essere disattivata a volontà), *bracciali dell'armatura+8, stivali elfici, mantello elfico, amuleto anti-individuazione e localizzazione, anello di guardia di ferro minore, anello di protezione+2, bacchetta di luce, 3 pozioni di cura ferite gravi* (10°). Come personaggio di 24° livello e sovrana di una piccola nazione, Alustriel ha molti altri oggetti a sua disposizione che qui non vengono elencati.

Alustriel

Alustriel, Somma Signora di Silverymoon da molto tempo e nuova reggente delle Marche d'Argento, non è soltanto una maga assai potente, ma è anche una delle Sette Sorelle. La gente del Nord le è fedele per i suoi modi dolci, gentili e ponderati e per la dedizione con cui guida il suo popolo. Il suo spirito sereno è diventato leggendario: Alustriel cura e segue con attenzione i luoghi e la gente su cui governa, e ricorre alle magie da combattimento solo nei casi disperati.

Alustriel ha passato la sua giovinezza come un'avventuriera ribelle, e ha appreso molto presto che la felicità nella vita è qualcosa da condividere, non da reclamare solo per se stessi. Persegue in modo incrollabile il suo sogno di pace e di razze in grado di vivere assieme in armonia, e di un luogo in cui le arti vengano apprezzate e incoraggiate: questo sogno è diventato Silverymoon.

È apparentemente impossibile confondere o far arrabbiare Alustriel (anche se non è raro che pianga sulle disgrazie personali del suo popolo), o frammentare la sua concentrazione su più di un problema alla volta. Questo, in aggiunta al suo talento naturale di ricordare perfettamente i volti, i nomi, le voci e i modi della gente che incontra, la rende una sovrana quasi perfetta. La sua prontezza e la sua esperienza le permettono di prevedere gli eventi futuri del Nord meglio di chiunque altro nel Faerûn.

La gente di Silverymoon la osanna chiamandola "la Signora della Speranza" o "la Signora Splendente". Alustriel ha la capacità naturale di stringere amicizia con tutti coloro che incontra, aiutando le persone (anche in modi assai modesti) a risolvere le loro preoccupazioni e i loro bisogni del momento. Solo l'ingiustizia e l'intolleranza la mandano in collera, ma è assai raro che la sua rabbia sia esternata in qualcosa di diverso da un discorso freddo e puntiglioso. Alustriel è una costruttrice e un'amministratrice il cui successo nasce dalla sua bravura nel capire la gente attorno a sé.

Arpisti

Gli Arpisti credono nel potenziale dei singoli individui, nell'equilibrio tra civiltà e terre selvagge e nel bene dell'umanità e delle creature sue alleate. Si occupano di preservare le gesta del passato in modo che la gente ricordi la lezione impartita da quegli eventi al momento di affrontare il presente. Individui potenti come Elminster, Alustriel Silverhand, Dove Falconhand e Storm Silverhand sostengono tutti gli Arpisti.

Gli Arpisti di solito agiscono in segreto, da soli o in piccoli gruppi, viaggiando per tutto il Nord e le Terre Centrali Occidentali. Molti dei loro membri sono elfi, ranger o bardi. Anche se non possiedono una base operativa principale, gli Arpisti sono spesso presenti a Berdusk (nella Sala del Crepuscolo, un complesso edificio associato al tempio di Deneir) e a Shadowdale (spesso ospitati da Elminster o da altri potenti alleati).

Gli Arpisti combattono contro le organizzazioni malvagie come il Culto del Drago, il Trono di Ferro, i Maghi Rossi, gli Zhentarim e, in modo particolare, contro la chiesa risorta di Bane. Gli Arpisti identificati dai loro nemici rischiano la morte e la tortura; la protezione della loro identità segreta da tutti coloro che potrebbero rivelare la loro appartenenza al gruppo è quindi necessaria. Nonostante questi pericoli, gli Arpisti sono coraggiosi, pronti ad affrontare i pericoli peggiori armati di poco più del loro cuore e delle loro mani nude.

Gli Arpisti non hanno un equipaggiamento standard, anche se molti di loro sono abituati a fare uso di oggetti magici e i membri più potenti tendono a portarne con loro un gran numero. Un agente Arpista potrebbe essere un guerriero elfico in armatura completa di mithral o uno squattrinato ranger umano vestito di cuoio. Gli Arpisti diffondono la conoscenza, aiutano la gente comune in molti piccoli modi, sventano le trame dei malvagi e manipolano gli affari delle razze civilizzate al fine di preservare il concetto dell'equilibrio. Oltre agli Arpisti attivi, molta gente comune collabora con loro come spie, offre loro riparo in caso di guai, sta di guardia per l'arrivo di possibili nemici o riferisce loro gli eventi più insoliti.

Gli Arpisti spesso aiutano in segreto gli avventurieri e gli altri gruppi pronti a promuovere la causa del bene, sia

che si tratti di indicare una locanda amica in una città ostile, di far intervenire un chierico viaggiante proprio quando il gruppo è ferito, o di scatenare un attacco a sorpresa contro un nemico comune.

Gli Arpisti di rango più alto vengono chiamati Alti Arpisti, e hanno la responsabilità di pianificare a lungo termine le mosse dell'organizzazione. Gli Alti Arpisti ottengono la loro posizione attraverso una votazione segreta che coinvolge tutti gli Alti Arpisti già in carica, e che valuta l'esperienza, i servizi di carattere eccezionale e la riservatezza dimostrate nel mettere in atto i piani degli Arpisti. Alcuni degli Alti Arpisti ottengono il favore delle divinità che proteggono gli Arpisti, acquisendo poteri speciali e uno status che è molto simile a quello di Eletto di una divinità. (Gli Eletti sono personaggi speciali scelti dalle divinità affinché diventino loro servitori in un momento particolarmente critico, e a cui vengono conferiti poteri speciali).

Khelben "Bastone Nero" Arunsun

Illustrazione di Sam Wood

KHELBEN "BASTONE NERO" ARUNSUN

Umano (Eletto di Mystra) Mag20/Acm3/Epic4. GS 31; umanoide Medio (umano); DV 20d4+160; pf 210; Iniz +3; Vel 9 m; CA 26 (18 a contatto, 23 colto alla sprovvista); Att +15/+10 in mischia (1d6+5, il *bastone nero*) o +13/+8 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Conoscenze arcane superiori di arcimago, immunità di Eletto, capacità magiche di Eletto, individuazione del magico, Costituzione potenziata, Saggezza potenziata, benefici di livello epico, fuoco d'argento; AL LN; TS Temp +16, Rifl +11, Vol +21; For 14, Des 16, Cos 26, Int 22, Sag 20, Car 15. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Alchimia +26, Artigianato (pittura) +11, Cavalcare (cavallo) +4, Cercare +10, Concentrazione +32, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (dei piani) +16, Conoscenze (locali di Waterdeep) +16, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia di Waterdeep) +11, Diplomazia +4, Intimidire +7, Intrattenere (arti drammatiche) +4, Osservare +7, Percepire Inganni +9, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +4, Sapienza Magica +34, Scrutare +25; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Arma Focalizzata (bastone ferrato), Artista (pittore), Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Padronanza degli Incantesimi (*bastone nero, catena di fulmini, dardo incantato, teletrasporto senza errore, volare*), Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro;

Qualità speciali: Conoscenze arcane superiori di arcimago: Portata arcana, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi. Immunità di Eletto: Khelben è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *cecità, cerchio di morte, danza irresistibile di Otto, dardo incantato, disintegrazione, fulmine, gabbia di forza, giara magica, risucchio di energia, tempesta di ghiaccio.* Capacità magiche di Eletto (tutte 1 volta al giorno): *Zanna di Alustriel* (fa sì che l'arma seguente che viene lanciata dal portatore ritorni da lui come se si trattasse di un'arma ritornante), *campo anti-magia, ragno mentale* (permette all'incantatore di leggere i pensieri di 8 persone al massimo e anche di sondarle alla ricerca di ulteriori informazioni), *guanto d'arme* (avvolge una mano in un guanto di energia che conferisce una riduzione al danno di 30/- a quella mano e impedisce qualsiasi contatto con essa, ma impedisce anche l'uso di quella mano per lanciare incantesimi), *riflettere incantesimo minore* (come *riflettere incantesimo*, ma agisce solo su 1d4 livelli di incantesimo e non può riflettere gli incante-

il significato della spilla

Alcuni membri degli Arpisti possono essere identificati dalle spille magiche d'argento con la falce di luna e l'arpa, ma un Arpista in realtà può essere chiunque, e provenire dagli strati sociali più disparati. Gli Arpisti sono disorganizzati, elusivi e contano molti lupi solitari tra le loro fila. Molti operano soltanto individualmente e non si uniscono mai agli altri. Elminster (un fondatore degli Arpisti) una volta ha detto che la differenza tra gli Arpisti e le altre società segrete è che gli Arpisti sono "l'unico gruppo che si preoccupa degli effetti delle sue azioni sugli altri". Gli Arpisti Anziani tendono ad essere cauti e prudenti, mentre quelli più giovani tendono a voler cambiare il mondo tutto da soli, subito e anche prima di subito.

Altri li chiamano "gli impiccioni del Faerûn", e l'appellativo è più che adeguato. Agiscono tutti per ciò che definiscono il bene (anche se individualmente gli Arpisti sono assai spesso in disaccordo su cosa sia "il bene"), e molti lo fanno utilizzando inganni, manipolazioni e azioni indirette piuttosto che attraverso il conflitto diretto.

Il Codice degli Arpisti è assai semplice da enunciare, ma assai difficile da applicare: agire contro la malvagità e la perfidia, mantenere la gente libera dalla paura e dalla tirannia, sostenere la legge e l'ordine per portare la pace là dove le leggi sono giuste e applicate con bontà, e impedire le forme di potere più estreme, le influenze e gli squilibri della ricchezza e dell'opportunità.

Nel perseguire questi obiettivi gli Arpisti fanno quello che devono fare senza nessun interesse o conforto personale. Si fanno giustizia da soli tra loro (gli Arpisti traditori devono morire), sono liberi di contrastare o di dichiararsi contrari agli altri Arpisti, aiutano gli altri Arpisti senza esitazione e senza chiedere nulla (o aspettarsi nulla in cambio), e tentano di scrivere e tramandare le gesta del passato raccogliendo conoscenze scritte per il bene di tutti.

Alcuni Arpisti preferiscono lavorare collaborando attivamente con gli altri Arpisti, seguendo una gerarchia e una pianificazione a lungo termine. Questa fazione ha sede nella Sala del Crepuscolo a Berdusk, ed è guidata dalla mezzelfa barda Lady Cylyria. Altri preferiscono manipolare con sottigliezza gli eventi da dietro le quinte, esercitando l'arte della politica in gran segretezza. Khelben "Bastone Nero" Arunsun è il più potente tra questi, e sia lui che i suoi seguaci si trovano spesso ai ferri corti con gli altri gruppi di Arpisti. (Infatti, le "Stelle Lunari" di Khelben si sono distaccate dai seguaci di Cylyria e non si considerano più membri di quell'organizzazione). Il terzo tipo di Arpista predilige gli avventurieri indipendenti e agisce più o meno come un agente segreto. Gli Arpisti di questo tipo sono guidati da Storm Silverhand a Shadowdale, aiutata da sua sorella Dove Falconhand e da Elminster.

Lungo la Costa della Spada Settentrionale, nel Cormyr e nelle Valli la gente comune vede gli Arpisti come degli eroi; nell'Amn, nel Tethyr e nel Calimshan vengono considerati alla stregua degli Zhentarim e delle altre sinistre cabale.

simi parzialmente), *Mappa di Muirara* (fornisce una mappa mentale che illustra la locazione del soggetto, la locazione di un altro e due punti di riferimento noti al soggetto), *deliquescenza scheletrica di Simbul* (trasforma le ossa del bersaglio in gelatina, rendendola una creatura gelatinosa), *dweomer sinodico di Simbul* (trasforma gli incantesimi preparati in 2 punti di guarigione per livello di incantesimo), *sfera delle meraviglie* (una variante del *globo di invulnerabilità* che permette all'incantatore di decidere quali incantesimi possono oltrepassare la sfera), *forma di wraith*. Individuazione del magico (Sop): Campo visivo. Costituzione potenziata: l'archetipo di Eletto di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Khelben. Saggezza potenziata: Khelben ha usato vari incantesimi "desiderio" per aumentare la sua Saggezza. Il suo punteggio di Saggezza ha un bonus intrinseco di +4 compreso nel suo valore. Benefici di livello epico: Bonus di livelli di incantesimo x 4 (incluso nella lista sottostante), tre livelli effettivi di mago (inclusi nel totale soprastante). Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 per i dettagli.

Illustrazione di Sam Wood

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1/1/1/1. CD base = 16 + livello dell'incantesimo, 18 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione e trasmutazione. Livello di incantatore 23°.

Libro degli incantesimi: Khelben si preoccupa di conoscere centinaia di incantesimi degni di nota, nonché qualche strano incantesimo che i maghi minori giudicherebbero di poco interesse. Conosce la maggior parte degli incantesimi da mago/stregone del *Manuale del Giocatore* e di questo libro.

Proprietà: Il *bastone nero* (un *bastone del potere* con un incantesimo *bastone nero* permanente lanciato su di esso, che gli permette di utilizzarlo come un *dissolvi magie* a contatto lanciato da un incantatore di 8° livello, per incanalare vari incantesimi di influenza mentale, o far sì che un incantatore toccato perda un incantesimo preparato o spenda uno slot di incantesimi non utilizzato), *bracciali dell'armatura+8, anello di protezione+3*. Come mago estremamente potente, Khelben ha accesso a risorse smisurate e può acquisire o creare qualsiasi oggetto che non sia un artefatto e di cui possa aver bisogno, con un minimo di tempo.

Khelben Arunsun, un Eletto di Mystra e un tetro e rigido sostenitore della legge e dell'ordine (chiamato il "Bastone Nero" per il suo bastone magico e i suoi incantesimi che producono effetti simili a un bastone) è il Lord Mago di Waterdeep e il marito di Laeral Silverhand delle Sette Sorelle. Sono in pochi a sapere della gioventù di Khelben nella perduta Myth Drannor o la sua vera età, ma sono in molti coloro che hanno imparato ad avere paura di lui.

Khelben veste sempre con tuniche nere molto semplici e non compare mai in pubblico senza il suo bastone ferrato nero. È un individuo dai modi orgogliosi e imponenti. Preferisce intimorire o spaventare la gente piuttosto che lasciar trapelare il suo sarcasmo, la sua arguta e vivace intelligenza e la sua sagacia. Più di un acuto osservatore dell'animo umano sembra aver notato nel Bastone Nero un senso di colpa latente e ben celato che lo tormenta, ma nessuno sa (o vuole dire) di cosa si tratti.

Khelben, nella sua lotta in nome della legge e dell'ordine, ha fondato o sostenuto varie organizzazioni (come l'Alleanza dei Lord) e poi le ha abbandonate (come gli Arpisti) quando non sono più servite ai suoi scopi. Di recente ha lasciato i Lord di Waterdeep e ha anche abbandonato gli Arpisti a causa di un disaccordo sui suoi metodi. Ha fondato un suo gruppo di ex-Arpisti, che sembrano pensarla come lui, conosciuto come le Stelle Lunari.

Khelben si comporta come un mentore saggio, serio e rigido che manipola gli agenti e gli avventurieri che incontra rivelando informazioni con riluttanza seguendo la teoria del "solo ciò che è necessario che tu sappia", senza concedere nemmeno una chiacchiera superflua aggiuntiva. Per dirla con le sue parole, "un segreto non è più un segreto se lo riveli a qualcuno".

La sua amata Laeral è forse l'unica persona ad essere al corrente di tutti i piani di Khelben. È in grado di reggere il confronto con lui sia in intelligenza che in potere personale, e il legame di profondo amore che li lega l'uno all'altra ha generato una delle alleanze magiche più straordinarie di tutto il Faerûn.

coltelli di fuoco

I Coltelli di Fuoco erano in origine una banda di assassini del Cormyr, che nel 1341 CV venne scacciata da quella nazione dopo che il loro coinvolgimento nell'assassinio di un signore locale fu rivelato. Il gruppo attuale è composto in gran parte dai nobili esiliati dal Cormyr appartenenti ai casati di Bleth e di Cormaeril, che rifondarono l'organizzazione dopo che alcuni avventurieri ne avevano annientato il potere nel 1357 CV. Ora i membri del gruppo complottano per assassinare quei Cormyreani che si oppongono al loro rientro in patria, riservando un odio particolare per la Casata Obarskyr.

I Coltelli di Fuoco risiedono a Westgate, dove hanno ottenuto il permesso di agire dalle Maschere della Notte (la gilda di assassini che è a capo della città). Il nuovo quartier generale della gilda è situato sotto Castello Cormaeril, a Westgate. Amareggiati dal loro esilio, gli ex-nobili dei Coltelli di Fuoco seguono una stretta gerarchia guidata dal Grande Vecchio degli Assassini. Lord Tagreth Cormaeril (Grr3/Ldr7/Ass7 umano LM) non tollera alcun dissenso tra le fila dei suoi seguaci. La gilda ha agenti in tutte le maggiori città del Cormyr e in molte delle città più piccole, qualche agente nella Sembia, nelle Valli e nel Chessenta. Dal momento che il Cormyr è all'oscuro della rinascita della gilda e ha altri problemi a cui pensare, i Coltelli di Fuoco hanno avuto modo di agire indisturbati, collocando assassini in posizioni vicine ai bersagli da eliminare che attendono solo un ordine da parte del Grande Vecchio.

Molti dei Coltelli di Fuoco, nati come nobili, sono dotati di un ampio addestramento nell'uso della diplomazia, dei linguaggi segreti e dei modi dell'alta società. Molti si sono dimostrati assai abili nel travestimento. Alcuni di loro, costretti a fuggire dal Cormyr portandosi dietro tutto ciò che potevano, possiedono gioielli od oggetti magici di famiglia, che a volte sono stati costretti a impegnare per sopravvivere nei mesi in cui la gilda non era ancora nata. I Coltelli di Fuoco sono soliti applicare il veleno di vespa gigante sulle loro armi, quando commettono un assassinio, ma non disdegnano l'avvelenare il cibo o le bevande della vittima se ne hanno la possibilità.

Di recente Lord Tagreth ha richiesto che i suoi seguaci si dissociassero dalle Maschere della Notte, intuendo l'arrivo di possibili problemi da parte del vampiro a capo delle Maschere, che ha esercitato la sua influenza troppo apertamente sui Coltelli. Tagreth ha acquistato una grossa villa e una pergamena di *cerchio di teletrasporto* con l'intenzione di usarla per portare al sicuro i suoi seguaci, se mai le Maschere dovessero rivoltarsi contro di loro.

I Coltelli di Fuoco sono pericolosi specialmente a causa della loro capacità di mescolarsi nell'alta società e della loro ossessione di voler distruggere la Casata Obarskyr del Cormyr. Sono pronti ad accettare altri omicidi su commissione soltanto per affinare le proprie abilità. La loro ansia di agire li rende accessibili anche a coloro che altrimenti non potrebbero mai permettersi di assoldare dei sicari.

Tipico Coltello di Fuoco: Umano Ldr4/Grr1/Ass2; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 4d6 più 1d10 più 2d6; pf 29; Iniz +9; Vel 9 m; CA 20 (13 a contatto, 12 colto alla sprovvista); Att +8 in mischia (1d8+2/19-20, *spada lunga+1*) o +9 a distanza (1d8+2/19-20, balestra leggera perfetta); AS Attacco furtivo +3d6, uso dei veleni, attacco mortale (CD 14); QS Eludere, schivare migliorato (bonus Des alla CA), +1 tiri salvezza contro veleno; AL NM; TS Temp +3, Rifl +10, Vol +0; For 12, Des 16, Cos 10, Int 14, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +6, Camuffare +10, Comunicazione Segreta +10, Diplomazia +8, Equilibrio +7, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +22, Osservare +6, Raggirare +10, Scalare +1, Svuotare Tasche +9; Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Sicario.

Incantesimi da assassino al giorno: 1. CD base = 12 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Giaco di maglia+1, buckler+1, spada lunga+1, mantello elfico, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, 6 dosi di olio di sangueverde (CD 14, danno iniziale 1 Cos, secondario 1d2 Cos).

Culto del Drago

Il Culto del Drago è una società segreta che si prefigge di trasformare in realtà l'"inevitabile" dominio dei draghi non morti nel Faerûn. Il Culto, fondato dall'arcimago impazzito Sammaster (in seguito trasformato in lich), acquisisce potere e ricchezza attraverso la raccolta di informazioni, operazioni illegali, esperimenti magici e alleanze con i draghi malvagi. Facendo ampio uso di questi strumenti, il Culto rafforza le sue proprietà e avanza verso il suo obiettivo: trasformare i draghi nella forma più terribile di non morti, i dracolich.

Il culto adora i draghi fino al punto da rasentarne l'adorazione divina (per la verità alcuni draghi sono adorati davvero come dei, ma non trattandosi di divinità, non possono concedere incantesimi). I membri del Culto servono i draghi offrendo loro tesori e guarigione, scambiando incantesimi, modificando le loro tane aggiungendo trappole meccaniche, e prendendosi cura delle uova e dei cuccioli. In cambio, ai membri del Culto viene concesso di rifugiarsi nelle tane dei draghi nei periodi di crisi e di ricevere promesse di aiuto da parte dei draghi. Ma soprattutto, i Cultisti si occupano dei preparativi per trasformare un drago in dracolich.

Il Culto è organizzato in nuclei indipendenti che lavorano assieme per perseguire il loro scopo superiore. Alcuni nuclei fanno uso di affari legittimi per arricchire il Culto, come il commercio, la vendita di informazioni e l'ingaggio di avventurieri per esplorare i luoghi più antichi (Myth Drannor in particolare) in cambio di una parte dei profitti. Altri nuclei si danno al contrabbando, al rapimento, ai ricatti, alle estorsioni, alla vendita di beni illeciti o pericolosi, all'usura, al gioco d'azzardo o al brigantaggio per sostenersi.

Ogni nucleo ha una gerarchia di individui, i cui membri inferiori servono il Culto senza nemmeno saperlo e i membri superiori sono le Vesti Purpuree, così chiamati per le loro vesti cerimoniali color porpora. Molti dei membri più importanti del Culto sono maghi, e in particolare necromanti, che creano oggetti magici, preparano le pozioni necessarie per trasformare i draghi in dracolich e creano non morti. Un tipico servitore del Culto è un mago di 6° livello specializzato nella scuola di Necromanzia.

Il simbolo del gruppo è una fiamma con occhi brucianti che incombe sopra l'artiglio di un drago, ma viene esposto solo in quei pochi posti in cui il Culto può agire allo scoperto: molti gruppi come gli Arpisti e le chiese di Mystra, Lathander, Torm e Tyr attaccano i Cultisti a vista.

Anche se la loro devozione verso i draghi è esemplare, sono ben pochi i chierici veri e propri che servono nel Culto. Coloro che lo fanno normalmente sono chierici di Bane, Shar, Talos, Talona o Velsharoon. Un numero assai esiguo adora Cyric, Gargauth, Malar o Tiamat. A causa del loro conflitto con la chiesa di Mystra, molti dei maghi del Culto scelgono di adorare Velsharoon per evitare di dover servire anche in minima parte la Signora dei Misteri.

Si dice che il Culto abbia un quartier generale segreto o una fortezza nascosta da qualche parte nelle Terre Centrali Occidentali, non lontano dalla Battaglia della Ossa.

Tipico Mago del Culto: Umano Nec6; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 6d4+12; pf 30; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14 (14 a contatto, 12 colto alla sprovvista); Att +2 in mischia (1d4-1/19-20, bracciale artigliato) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); QS Famiglio; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +6; For 8, Des 14, Cos 15, Int 16, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Alchimia +12, Ascoltare +4, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +10, Osservare +4, Parlare Linguaggi (Draconico), Sapienza Magica +12; Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Incantesimo Focalizzato Superiore (Necromanzia), Incantesimo Inarrestabile (Necromanzia), Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Qualità speciali: Famiglio rospo, pf 15; vedi il *Manuale del Giocatore*, pagina 54.

Incantesimi preparati (5/5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0- *distruggere non morti*†, individuazione del magico, lettura del magico, raggio di gelo, suono fantasma;* 1°- *armatura magica, mani brucianti, movimenti del ragno, raggio di indebolimento*†, tocco gelido*†;* 2°- *evoca sciame, invisibilità, resistere agli elementi, tocco del ghoul*†, vampa di Aganazzar;* 3°- *fulmine, tocco del vampiro*†*, velocità, volare.

* Questi incantesimi appartengono alla scuola di Necromanzia, in cui il personaggio è specializzato. Scuola proibita: Divinazione.

†. Grazie ad Incantesimo Focalizzato Superiore (Necromanzia), la CD base per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bacchetta dei dardi incantati (3°), *anello di protezione+1*, pergamena arcana di *scurovisione, pozione di nascondersi, 2 pozioni di cura ferite leggere* (1°), balestra leggera perfetta; 20 quadrelli, bracciale artigliato d'argento.

Enclave di Smeraldo

L'Enclave di Smeraldo, il cui quartier generale è situato sull'isola di Ilighôn al largo del Golfo di Vilhon, è un'organizzazione di druidi e di altri individui che proteggono le risorse naturali del Golfo di Vilhon e delle terre vicine. I membri dell'Enclave, noti come i Curatori, si tengono al di fuori del conflitto tra bene e male per concentrarsi sulle necessità del mondo naturale e per resistere all'avanzata degli umani.

L'Enclave, fondata nell'Anno dell'Uomo Pensoso (374 CV), ha influenzato da allora le vite sia degli umili che dei potenti.

L'Enclave è organizzata in una gerarchia di circoli, e ad ognuno viene attribuita una responsabilità diversa. I tre membri del Circolo degli Anziani sono gli Eletti di Eldath, Mielikki e Silvanus. Il gruppo accetta sempre nuovi membri, purché non siano asserviti a una forza del bene o del male, non siano già membri di altre organizzazioni (eccetto le chiese delle divinità sopraelencate), non si siano macchiati di crimini contro la natura e abbiano compiuto un atto che abbia favorito la crescita della natura nel Golfo di Vilhon.

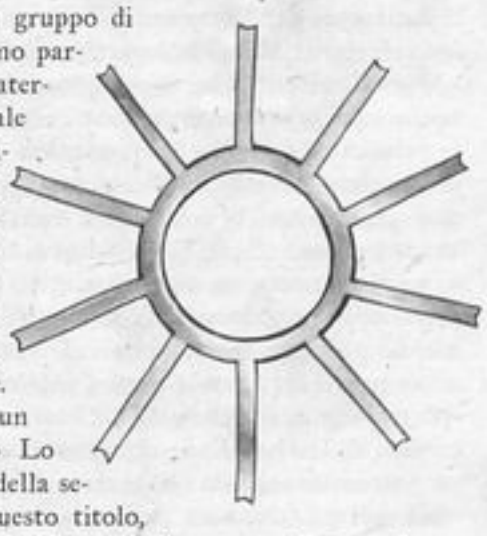
Sei sono le leggi dei Curatori: preservare la natura in tutte le sue forme, controllare l'espansione degli umani, comprendere che la natura va ben oltre le sole foreste, accettare che la magia non deve essere usata per la distruzione di massa, prevenire l'uso della magia su larga scala per paura di eventuali effetti collaterali imprevisti, e presentarsi come un fronte unito al mondo esterno. Molti membri adorano Eldath, Mielikki e Silvanus, e tutti indossano una sorta di simbolo verde. Viaggiano spesso, in cerca di potenziali minacce alle risorse naturali del Golfo e di potenziali alleati nelle altre terre.

Anche se l'obiettivo primario dell'Enclave di Smeraldo è quello di preservare la natura, i suoi membri non si oppongono a priori al progresso. Preferiscono lavorare assieme alla gente civilizzata per promuovere il benessere del mondo naturale, piuttosto che ricorrere alla violenza per intimorirla. È usanza comune che i druidi permettano ai taglialegna di lavorare in alcune zone della foresta che necessitino di essere sfoltite, anche se continuano ovviamente ad opporsi al disboscamento indiscriminato.

Di recente l'Enclave ha fondato nuclei più piccoli dell'ordine in altre zone che potrebbero essere in pericolo, come la Grande Foresta, Cormanthor, il Wealdath e le foreste della Grande Valle. Questi gruppi sono più piccoli, e spesso sono composti solo da un individuo o due, che osservano attentamente le organizzazioni che potrebbero minacciare i loro obiettivi, come la chiesa di Talos o il Popolo del Sangue Nero.

Illustrazione di Sam Wood

Gilda di Xanathar



La Gilda di Xanathar è un gruppo di ladri e tagliagole che agiscono partendo dai bassifondi di Waterdeep. Dalla sua base principale a Skullport, la Gilda di Xanathar ha accesso a diversi *portali*, alcuni dei quali conducono fino a un vicolo di Waterdeep, una scogliera poco lontana da Calimport e un piccolo magazzino di proprietà della Gilda a Westgate.

La Gilda è capeggiata da un beholder anziano chiamato Lo Xanathar. Si tratta almeno della seconda creatura a portare questo titolo, dal momento che essa stessa ha distrutto il suo omonimo predecessore. Pochi al di fuori del circolo interno dei Maestri sono al corrente della natura di Xanathar, in quanto egli è assai esclusivo ed è perennemente sorvegliato da vari beholder non morti. Undici Maestri hanno il rispettivo controllo delle undici attività principali della gilda: assassini, ricatti, scommesse, guardaspalle, estorsioni, raccolta informazioni, difese magiche, mercenari, schiavismo, contrabbando e furto. Le due attività principali sono il furto e lo schiavismo.

Illustrazione di Sam Wood

I membri della Gilda sono ben addestrati e abili nel muoversi furtivamente, nella tattica e nella discrezione. Sono dotati di armi e armature eccellenti, e coloro il cui lavoro prevede l'utilizzo dei *portali* sono solitamente degli incantatori multiclasse, o possiedono comunque un addestramento rudimentale per il lancio di incantesimi. Le truppe scelte che lavorano per gli schiavisti (conosciute come le Mani dell'Occhio) sono almeno di 4° livello.

Avaereene (Mag11 umana LM) è la Prima delle Mani e la Maestra della Magia, una donna bella e crudele che ha lavorato assieme a Xanathar per anni e riferisce il volere del beholder in molte occasioni. Colstan Rhuul (Chr10 di Bane umano LM) è il Secondo delle Mani e il Maestro degli Assassini, un uomo paziente e calcolatore a capo di una squadra scelta di assassini, e che si occupa della gestione dei delitti su commissione della Gilda. Ahmaergo (Grr9 nano LM) è il Terzo delle Mani e il Maestro degli Schiavisti. Conosciuto come il "nano cornuto" per la sua armatura magica che riflette gli incantesimi, è segretamente intenzionato a staccarsi con i suoi seguaci dalla Gilda per formare un altro gruppo di schiavisti.

Xanathar

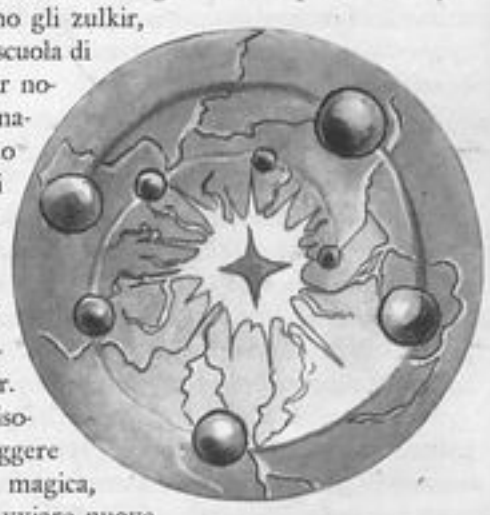
Tipico Schiavista Xanathar: Umano Ldr3/Grr2; GS 5; umanoide Medio (umano); DV 3d6 più 2d10+2; pf 27; Iniz +7; Vel 9 m; CA 17 (13 a contatto, 14 colto alla sprovvista); Att +6 in mischia (1d6+3/19-20, *spada corta+1*) e +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, schivare prodigioso (bonus Des alla CA); AL CM; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +1; For 14, Des 16, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Artista della Fuga +5, Ascoltare +6, Cercare +5, Equilibrio +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Nuotare +4, Osservare +6, Raggirare +3, Saltare +8, Scalare +10, Utilizzare Corde +7, Valutare +3; Ambidestria, Arma Focalizzata (spada corta), Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata, Stile a Doppia Spada.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, spada corta+1, pozione di invisibilità, pozione di cura ferite moderate (3°), spada corta perfetta, balestra leggera, 20 quadrelli.

Maghi Rossi

I Maghi Rossi sono i dominatori della magocrazia del paese di Thay. I Maghi Rossi più potenti sono gli zulkir, specializzati ciascuno in una scuola di magia diversa. Gli otto zulkir nominano i tharchion (i governatori regionali), che si occupano della gestione quotidiana di Thay mentre gli zulkir tramano e complottano per conquistare il mondo.



Alcune fazioni esistenti da lungo tempo hanno frammentato il potere degli zulkir. Alcuni fanno pressione per isolare il paese al fine di proteggere la loro vasta conoscenza magica, mentre altri premono per avviare nuove guerre di conquista. Al momento è la fazione che predilige il commercio e gli scambi ad avere la meglio, sostenuta dalla classe di maghi ambiziosi e intraprendenti che hanno messo gli occhi sul ricco commercio del Mare Interno e sui regni dell'ovest. La capacità dei Maghi Rossi di forgiare e smerciare oggetti magici ha procurato loro un saldo controllo su un commercio lucrativo e influente. Le enclavi di Thay sono presenti in dozzine di città attorno al Mare delle Stelle Cadute: si tratta di tenute recintate in cui la gente di Thay gode di immunità dalle leggi e dalle tariffe locali e mette in vendita i molti e variegati oggetti magici destinati al commercio.

Essendo specializzati in diverse scuole di magia e seguendo numerose filosofie contraddittorie tra loro, i Maghi Rossi possono essere coinvolti in quasi qualsiasi tipo di impresa, dal contrabbando, alle missioni degli avventurieri, alla schiavitù (la schiavitù attiva è stata scoraggiata dagli zulkir in quelle zone dove viene considerata un'attività illegale, dal momento che tale atteggiamento genera cattiva fama e rovina le possibilità di commercio). Un tipico gruppo dei Maghi Rossi di Thay è composto da un Mago Rosso capo di 7° livello o superiore, uno o due maghi subordinati, un chierico di Kossuth e almeno cinque guardie del corpo di moderata abilità. Tutti nel gruppo sono quasi sempre dotati di oggetti magici, e gli incantatori possiedono gli oggetti a cariche più utili.

Ogni zulkir segue un interesse, una trama o un intrigo personale diverso da quelli degli altri.

Aznar Thrul (Inv10/Mro10/Acm3 umano CM) è il crudele e

spietato zulkir dell'Invocazione e il tharchion del Priador. Anche se Thrul disprezza Szass Tam, il lich lo tiene al suo posto facendo uso di qualche informazione o vantaggio segreto.

Druxus Rhym (Tra10/Mro10/Acm4 umano NM) è l'irremovibile zulkir della Trasmutazione. È il più accanito sostenitore del commercio selvaggio a discapito dell'isolazionismo o dell'aggressione militare, e fa uso del suo potere e della sua alleanza con Szass Tam per convincere gli altri a collaborare.

Lallara (Abi10/Mro10/Acm1 umana CM) è la zulkir dell'Abiurazione, un'alleata di Szass Tam caotica e inaffidabile, una donna con un debole per i piaceri più decadenti. Colleziona oggetti magici insoliti e ama torturare gli schiavi.

Lauzoril (Amm10/Mro10/Acm2 umano NM) è l'avvenente zulkir dell'Ammaliamento, un avversario contorto e pericoloso. Si oppone a Szass Tam e si trattiene a fatica dal fare marciare gli eserciti di Thay sui paesi vicini.

Mythrellaa (Ill10/Mro7/Ado3 umana CM) è la zulkir dell'Illusione. Predilige l'isolamento e fraternizza di rado con i suoi pari, dedicando il suo tempo allo studio della Trama d'Ombra.

Nevron (Evo10/Mro10/Acm2/Epic2 umano NM) è l'iracondo e aggressivo zulkir dell'Evocazione, ed è uno stirpeimmondo. Gli altri zulkir sospettano che intenda condurre un attacco a sorpresa contro l'Aglarond, che sarebbero costretti a contrastare al fine di evitare le gravi perdite commerciali che ne deriverebbero. L'Aglarond non commercia con Thay, ma molti altri paesi alleati dell'Aglarond sì.

Szass Tam (Nec10/Mro10/Acm2/Epic7 lich umano NM) è l'astuto zulkir della Necromanzia. Ha oltre duecento anni di età, e ha tentato di riunire gli zulkir sotto la sua bandiera, ma ha perso molto prestigio dopo il tentativo fallito di comandare il potere di un demone imprigionato da tempo.

Yaphyll (Div10/Mro5/Mas4 umana LM) è la giovane zulkir della Divinazione. È un'accesa sostenitrice di Druxus e Szass Tam, e fa uso della sua magia per tenere d'occhio gli altri zulkir e gli eventi che coinvolgono le enclavi di Thay in tutto il Faerûn.

enclavi di Thay

Le enclavi di Thay sono entità mercantili e politiche indipendenti all'interno di un'area urbana che non appartiene alla nazione di Thay. All'interno di queste tenute la gente della città interagisce con i Thayan pacificamente, compra oggetti magici e stringe patti con i Maghi Rossi che controllano l'enclave.

Un'enclave viene aperta dopo che un diplomatico Thayan ha concluso un negoziato con le autorità locali. Questi negoziati di solito prevedono una lista di benefici per i signori locali, come un sostegno in materiale magico destinato alle loro guardie e ai loro protettori, nonché alle autorità stesse. In base alla natura delle autorità locali, il diplomatico offre dei doni o li corrompe direttamente per agevolare la stipulazione del patto. Nelle nazioni pacifiche o buone, i doni sono oggetti benigni e utili come *pozioni di cura, bacchette del volare,* scudi magici e così via. Alle nazioni più aggressive, per le corruzioni vengono usati oggetti di natura più illecita, come *pozioni di invisibilità* o oggetti da combattimento come una *bacchetta delle palle di fuoco* o altre armi magiche. Una volta che entrambe le parti hanno stabilito che l'enclave può essere costruita, vengono discussi i termini specifici del patto.

I Thayan chiedono sempre al governo locale di approvare tre richieste (conosciute come le Tre Leggi dell'Enclave) e si rifiutano di stabilire l'enclave se i contraenti non le accettano tutte e tre. Le Tre Leggi impediscono a coloro che disapprovano la presenza dei Maghi Rossi per motivi morali, culturali o religiosi di condurre eventuali ripercussioni. Se tali abusi dovessero verificarsi, i Thayan possono sempre dichiarare che le autorità locali non sono riuscite a proteggere i loro inviati diplomatici che agivano nell'ambito della legge, e che il governo locale deve ora risponderne direttamente a Thay.

La Legge della Sovranità: L'enclave viene considerata suolo di Thay. Al suo interno vengono applicate le leggi di Thay, i Maghi Rossi in persona sono responsabili della sorveglianza dell'enclave, e le leggi che governano il resto del paese non contano all'interno dell'enclave. I suoi abitanti non sono tuttavia immuni da eventuali accuse; ad esempio, se le autorità locali richiedono che un uomo che ha commesso un delitto altrove in città e poi si è rifugiato nell'enclave venga consegnato alle guardie cittadine, i Thayan devono obbedire. La schiavitù è ammessa all'interno dell'enclave, anche se le leggi locali la vietano, ma sono pochi i Thayan che insistono per fare valere questo diritto e mantenere comunque degli schiavi nell'enclave.

La Legge del Commercio: I Thayan vendono le loro merci e i loro servizi al 10% in meno rispetto al costo normale. Commerciano principalmente in oggetti magici, e alcune enclavi vendono anche equipaggiamento comune come arazzi e armi. Ufficialmente la vendita di schiavi è permessa, ma dal momento che al di fuori dell'enclave vengono applicate le leggi locali, la vendita è inutile in quei paesi in cui la schiavitù è vietata. Un'enclave normalmente vende pergamene con incantesimi di livello 0 al costo di creazione, se un cliente acquista un pari numero di altri oggetti magici (incluse pozioni e pergamene di 1° livello o superiore). La Legge del Commercio afferma inoltre che i Thayan possono accettare schiavi come pagamento per la merce, e questi schiavi possono essere trasportati legalmente lungo il territorio della nazione sovrana fino ai confini di Thay. Molte nazioni contrarie alla schiavitù esigono che un potenziale schiavo che si trovi in questa situazione debba essere consenziente (come un uomo disposto a mettersi in vendita come schiavo per mantenere la sua famiglia) o un criminale su cui penda una condanna grave (come un assassino o un traditore). Il governo locale a volte cede perfino i propri criminali prigionieri in cambio delle merci dei Thayan.

La Legge dell'Artigianato: Questa legge delibera cosa i Thayan possono o non possono creare da vendere alla gente comune. Normalmente un'enclave produce soltanto pozioni, pergamene (di incantesimi fino al 4° livello), bacchette, *armi+1, armature+1* e oggetti meravigliosi minori. Nessuno di questi oggetti può possedere capacità che facilitino le azioni criminali (come nel caso di *pozioni di invisibilità* o una *bacchetta dello charme*) o poteri palesemente distruttivi (come una *bacchetta delle palle di fuoco*). I Maghi possono anche essere ingaggiati per lanciare incantesimi. In genere, i Thayan non creano mai oggetti magici per un valore superiore a 2.000 mo, dal momento che tali oggetti consumerebbero tutte le limitate risorse che normalmente vengono usate per produrre merci meno preziose e più smerciabili. Tutti gli oggetti prodotti nell'enclave devono portare il simbolo dei Maghi Rossi e lo stemma della città in cui l'enclave è situata. Si rifiutano anche di creare oggetti pericolosi (come sopra descritto), in quanto, se qualcuno dovesse essere ferito da un oggetto creato nell'enclave, i Thayan potrebbero essere considerati responsabili Questa strategia impedisce inoltre che tali oggetti vengano usati contro i Maghi stessi.

In cambio di queste richieste, i Thayan acconsentono a donare l'1% dei profitti dell'enclave al governo locale. L'ammontare attuale è in realtà molto elastico, in quanto un conteggio accurato non viene mai fornito al governo locale, e alcune enclavi utilizzano parte della percentuale per corrompere guardie e officiali locali. Gran parte dei contratti locali prevedono brevi periodi a intervalli regolari di servizio militare da parte dei maghi dell'enclave, presso il governo locale che in questo modo può fare uso di più incantatori.

Da quando le enclavi di Thay sono state fondate, il loro numero è cresciuto assai rapidamente. Nelle terre lungo la costa del Mare Interno, quasi ogni città a livello di metropoli (90%) ha almeno un'enclave al suo interno. Gran parte delle grandi città (75%) ne ha una, molte piccole città (50%) ne hanno una, alcuni grandi paesi (30%) ne hanno una e pochi piccoli paesi (10%) ne hanno una, mentre gli insediamenti più piccoli sono dotati di un unico rappresentante di Thay o non ne hanno affatto. Un'enclave tipica è abitata da un numero di Thayan pari all'1% della popolazione dell'insediamento. Le guardie e il resto del personale di supporto per i maghi, tra cui gli assistenti, i servitori e gli artigiani comuni, formano almeno la metà del resto dell'enclave. L'altra metà è composta da maghi di vario livello (alcuni dotati di livelli nella classe di prestigio del Mago Rosso). Il mago di livello più alto è il capo dell'enclave, che possiede sempre almeno un livello nella classe di prestigio del Mago Rosso.

KHALIA

Umana Tra6/Mro4; GS 10; umanoide Media (umana); DV 10d4+10; pf 35; Iniz -1; Vel 9 m; CA 9 (9 a contatto, 9 colta alla sprovvista); Att +4 al contatto in mischia (tramite incantesimo) o +4 a contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Capacità di Mago Rosso; AL LN; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +15; For 8, Des 8,

Illustrazione di Sam Wood

Cos 12, Int 17, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Alchimia +9, Artigianato (sculture in legno) +8, Cavalcare (cavallo) +3, Comunicazione Segreta +7, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (nobiltà e regalità di Thay) +12, Conoscenze (storia di Thay) +8, Diplomazia +8, Sapienza Magica +15; Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (trasmutazione), Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Capacità dei Maghi Rossi: Difesa specializzata (Trasmutazione) +2; Potenza degli incantesimi (Trasmutazione) +2.

Incantesimi da maga al giorno (5/6/6/5/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo, 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione. Livello dell'incantatore 10°.

Libro degli incantesimi: 0- *aprire/chiudere*, distruggere non morti, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica*, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare*, sigillo arcano;* 1°- *animare corde*, arma magica*, armatura magica, caduta morbida*, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, dispersione*, identificare, ingrandire*, mani brucianti*, movimenti del ragno*, protezione dal male, ritirata rapida*;* 2°- *alterare se stesso*, cecità/sordità*, creare tatuaggio magico, evoca scime, fiamma perenne, forza straordinaria*, freccia acida di Melf, grazia felina*, levitazione*, polvere luccicante, protezione dalle frecce, scassinare*, scurovisione*, spaventare, splendore dell'aquila*, vedere invisibilità, vento sussurrante*, vigore*;* 3°- *analizzare portale, blocca persone, chiaroudienza/chiaroveggenza, destriero fantomatico, dissolvi magie, estremità affilata*, fermare non morti, freccia infuocata, lentezza*, linguaggi, respirare sott'acqua*, velocità*, volare*;* 4°- *autometamorfosi*, globo minore di invulnerabilità, metamorfosi*, paura, pelle di pietra, porta dimensionale*, riparo sicuro di Leomund, scrutare, traslazione nel fuoco*;* 5°- *crescita animale*, fabbricare*, muro di pietra, occhi indagatori, scolpire pietra*, teletrasporto*.*

* Questi incantesimi appartengono alla scuola di Trasmutazione, in cui il personaggio è specializzato. Scuole proibite: Ammaliamento, Invocazione, Illusione.

Proprietà: Tunica di Khalia (funziona come un *mantello della resistenza+2* e conferisce *grazia felina* di 3° livello 1 volta al giorno), *maschera fiammeggiante di Khalia* (conferisce *mani brucianti* di 5° livello 1 volta al giorno e *contrastare elementi (fuoco)*; chi la usa può accenderla e spegnerla a volontà), *bacchetta della scurovisione* (3° livello)**, *borsa conservante III*, *bacchetta del volo* (5° livello)**, pozioni** (*movimenti del ragno, protezione dalle frecce, levitazione, grazia felina, velocità*).

** Questi oggetti vengono usati da Khalia come doni nel corso dei negoziati.

Khalia

Illustrazione di Sam Wood

Khalia è una diplomatica prudente e capace al servizio dei Maghi Rossi di Thay. È solita visitare i sovrani o i ministri delle città e dei regni per convincerli a concedere ai Maghi Rossi l'usufrutto di uno spazio all'interno del territorio locale per creare un'enclave. Oltre ad argomentazioni infervorate e validi vantaggi di profitto, commercio e rapporti amichevoli, fa ricorso anche a numerosi doni, che offre ai nobili e ai capi di stato che visita (di solito oggetti magici utili per rendere più potenti i soldati o le guardie del posto). Dal momento che il suo popolo viene ancora considerato con disprezzo, a volte Khalia è stata costretta a fuggire, in quei casi in cui i negoziati non sono andati a buon fine (il suo famiglio gufo è stato ucciso in un recente incidente di questo tipo).

Preferisce viaggiare accompagnata dalle guardie del corpo di Thay, di solito ingaggiate presso un'enclave di una città vicina. Khalia di solito sceglie di memorizzare incantesimi che provochino meno danni possibile, per non peggiorare ulteriormente la reputazione dei Maghi Rossi, nei casi in cui si dovesse arrivare a uno scontro. Fa rifornimento di oggetti presso le enclavi che visita, usando le risorse del posto per mettere assieme ciò di cui ha bisogno. Ai suoi compatrioti delle enclavi porta notizie da casa, lettere da altre enclavi e offre l'opportunità di viaggiare.

Khalia usa modi gentili e preferisce evitare i conflitti e le discussioni, nonostante venga spesso insultata. Col tempo e con l'accesso a un'enclave, è in grado di produrre numerosi oggetti magici o molto denaro a cui attingere. Non è contraria ad utilizzarli per procurarsi i servizi altrui necessari a raggiungere uno scopo, ad esempio ingaggiando gli avventurieri del posto per aggregarli alle sue guardie del corpo o per intercedere in sua vece presso un nobile. È estremamente intelligente, sa di avere molto lavoro davanti a sé e cerca di presentarsi come il Mago Rosso più ragionevole e moderato che si possa incontrare.

malaugrym

I malaugrym, a volte noti con il nome di signori delle ombre, sono dei mutaforma immortali provenienti dal Piano delle Ombre. Nonostante la somiglianza nel nome, i signori delle ombre non hanno niente a che fare con i Signori delle Ombre di Telflamm, una gilda di ladri strettamente legata alla chiesa di Mask. I malaugrym vengono descritti nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn.*

I malaugrym, intenzionati a invadere il Faerûn, sono ostacolati dalla loro incapacità a padroneggiare la magia interplanare, che li tiene intrappolati nel loro Castello delle Ombre sul loro piano natale. Solo gli incantatori più potenti della razza riescono a lanciare incantesimi abbastanza potenti di inviare un malaugrym sul Piano Materiale per seminare la distruzione.

I malaugrym sono in grado di riprodurre alla perfezione la forma di qualsiasi creatura che abbiano visto o di assumere forme non umanoidi terrificanti. Il solo modo non magico di riconoscere la loro natura è la luce dorata che risplende nei loro occhi, difficilissima da scorgere (prova di Osservare con CD 20). I malaugrym, in teoria delle creature immortali, possono in realtà essere uccisi da alcune armi (e sono vulnerabili all'argento) e sembrano subire una lenta debilitazione dovuta all'invecchiamento, dal momento che il signore della razza (il Signore delle Ombre) viene periodicamente sostituito con un altro malaugrym più giovane e forte. Il loro numero non supera mai il centinaio, e dal momento che non sono in grado di riprodursi, devono unirsi agli umani per poi rubare il bambino nato dall'unione.

I malaugrym sono ossessionati dalla magia, e trascorrono molto del loro tempo nel Faerûn in cerca di oggetti potenti e conoscenze magiche. In passato hanno combattuto una guerra segreta contro gli Arpisti, hanno cercato di strappare il segreto del fuoco magico dalle mani di Shandril Shessair, sono scesi nel Faerûn in gran numero durante il Periodo dei Disordini e hanno tentato di eliminare Khelben Arunsun e Laeral Silverhand di Waterdeep. Non è ancora chiaro se abbiano appreso come usare la Trama d'Ombra o se siano associati con i Netheresi della città di Shade.

I malaugrym sono creature assai indipendenti, e lavorano assieme solo quando sono direttamente sorvegliati dal Signore delle Ombre. Se lasciati a loro stessi, iniziano a viaggiare per "giocare" con gli umani, recuperare oggetti magici e incantesimi o immergersi nell'edonismo assoluto. Sono crudeli e malvagi, e non hanno nessuno scrupolo a stringere amicizia con qualcuno che può essere loro utile per poi rivoltarsi contro di lui e ucciderlo, sè cambiano umore o se farlo può tornare loro utile. Anche se i veri alleati mortali dei malaugrym sono rari, quelli che esistono probabilmente sono dotati di oggetti e incantesimi assai potenti.

popolo del sangue nero

Il Popolo del Sangue Nero riunisce molti grossi gruppi di licantropi adoratori di Malar. Dal momento che gli appartenenti a questi gruppi sono in grado di spostarsi in incognito e di formare nuove bande nei posti in cui arrivano, non è possibile sapere quanto siano diffusi, ma si sa di alcuni gruppi attivi nel Bosco di Chondal, a Cormanthor e nella Grande Foresta. Vivono per cacciare, seguono la volontà del Signore delle Bestie e i loro istinti animali. Danno la caccia ai normali animali, ma preferiscono le prede intelligenti, e sono soliti rapire le loro vittime in forma umanoide per poi liberarle in una zona selvaggia e farle inseguire da tutto il branco. Queste cacce di solito culminano nel massacro della vittima, che viene divorata.

I membri del gruppo sono licantropi puri e infetti, principalmente malvagi, ma con qualche ferale membro neutrale. Disprezzano quanti vivono in città, specialmente i topi mannari, e spesso commettono atti di violenza inaudita su coloro che violano il loro territorio. Le chiese di Gwaeron, Mielikki e Silvanus speso organizzano delle perlustrazioni nella foresta per scoprire e distruggere i covi del Popolo.

Per unirsi al Popolo, un individuo deve solo adorare Malar ed essere infettato dalla licantropia. Molti ranger, barbari e druidi fanno parte del gruppo. Quando le fila di un gruppo si assottigliano, i membri infettano altri con il loro tipo di licantropia per ottenere nuovi seguaci. Il capo del branco, chiamato il Signore del Sangue, viene scelto in base alla sua potenza fisica. I Signori del Sangue più comuni sono lupi mannari e cinghiali mannari, grazie alla loro forza fisica.

Come organizzazione, il Popolo del Sangue Nero non ha nessun obiettivo politico. Come delle bestie selvagge, si preoccupano di difendere il loro territorio e di riprodursi, il che significa attaccare le creature che si avvicinano. A volte si alleano con la chiesa di Malar o vengono ingaggiati da organizzazioni malvagie come gli Zhentarim, ma la loro natura indipendente fa sì che simili alleanze abbiano vita molto breve. Dal momento che disprezzano la civiltà, lo scarso equipaggiamento di cui possono essere dotati è spesso trattato con pessima cura; alcuni branchi, tuttavia, possiedono un'incredibile raccolta di pozioni create dai membri incantatori del gruppo (dal momento che le pozioni possono essere usate anche dalle creature che non sanno parlare e che non hanno le mani). Molti branchi sono composti solo da uno o due tipi di licantropi e da animali normali o crudeli dello stesso tipo.

Tra i membri importanti del Popolo del Sangue Nero sono segnalati Heskret della Grande Foresta (Grr5 pipistrello mannaro N), Narona della Grande Foresta (Rgr6 lupa mannara CM), Totoruan del Bosco di Chondal (Bbr4 cinghiale mannaro N) e Vakennis di Cormanthor (Drd8 ghiottona mannara NM). Ognuno di loro è stato un Signore del Sangue per almeno cinque anni e ha sconfitto molti sfidanti.

Sengal

Illustrazione di Todd Lockwood

SENGAL

Halfling piedilesti lupo mannaro Drd5 di Malar: GS 7; mutaforma Piccolo; DV 5d8+5; pf 36; Iniz +2; Vel 4,5 m; CA 18 (13 a contatto, 16 colto alla sprovvista); Att +3 in mischia (1d6-1/x3, mezza lancia), +7 a distanza (1d6-1/x3, mezza lancia); QS Compagno animale, tratti halfling (piedilesti), linguaggi (Druidico), empatia con i licantropi (lupo), senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, forma selvatica 1 volta al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +9; For 8, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 12. Altezza 95 cm.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Ascoltare +8, Cercare +4, Concentrazione +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Conoscenze (natura) +4, Empatia Animale +3, Guarire +5, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +4, Nuotare +0, Orientamento +4, Osservare +11, Saltare +0, Scalare -2; Competenza nelle Armi Semplici, Controllare Forma Migliorato, Correre.

Ibrido/Forma animale: Mutaforma Medio; Vel 15 m; CA 18 (14 a contatto, 14 colto alla sprovvista); Att +7 in mischia (1d6, morso) o +3 in mischia (1d6/x3, mezza lancia, solo in forma ibrida) o +8 a distanza (1d6/x3, mezza lancia, solo in forma ibrida); AS Maledizione della licantropia, sbilanciare; QS Compagni animali, tratti halfling (piedilesti), linguaggi (Druidico), empatia con i licantropi (lupo), senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, forma selvatica 1 volta al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +9; For 10, Des 18, Cos 16, Int 10, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Ascoltare +12, Cercare +8, Concentrazione +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +6*, Conoscenze (natura) +4, Empatia Animale +3, Guarire +5, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +5, Nuotare +1, Orientamento +4, Osservare +15**, Saltare +4, Scalare +2; Arma Preferita (morso), Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Semplici, Controllare Forma Migliorato, Correre, Iniziativa Migliorata. * +10 se segue le tracce attraverso il fiuto. **+14 in forma animale.

Qualità speciali: Compagni animali: Vaes (vipera Minuscola), Skaeoss, (corvo), Baraen (lupo da 3 DV). Tratti halfling (piedilesti): Bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, bonus razziale di +2 alle prove di Scalare, Saltare, Ascoltare e Muoversi Silenziosamente, bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura, bonus di attacco razziale +1 con armi da lancio. Empatia con i licantropi (Lupo): È in grado di trasmettere concetti semplici ai lupi o ai lupi crudeli e ottiene un bonus razziale di +4 alle prove per influenzare le attitudini di questi animali.

Incantesimi da druido al giorno: 5/4/3/1. CD base = 12 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1 (simbolo sacro di Malar), *elmo del teschio di lupo* (funziona come le *lenti dell'aquila*), *bacchetta dell'intralcio* (25 cariche, ha l'aspetto di un ciuffo di capelli legato con un laccio di pelle), *piuma di Quaal* (frusta), *polvere dell'illusione*, mezza lancia. (Sengal può usare quest'arma senza violare il suo voto druidico, in quanto l'arma preferita di Malar è una lancia), armatura di pelle (indossata solo in forma umanoide).

Sengal è un halfling ferale che ha ceduto ai suoi istinti primitivi. Come druido di Malar e come membro del Popolo del Sangue Nero è tenuto in rispetto dagli altri lupi mannari nonostante la sua giovane età e la sua taglia. Sengal svolge il ruolo di esploratore e di messaggero tra i branchi del Popolo e gli altri druidi della sua stessa fede nella Grande Foresta.

In combattimento preferisce osservare gli avversari per apprendere i loro punti di forza e le loro debolezze per poi colpire a sorpresa mentre il suo compagno lupo attacca gli incantatori privi di armatura. Se si aspetta di dover combattere, Sengal porta con sé un lupo aggiuntivo o altri due membri del Popolo, dal momento che è troppo astuto per scendere in combattimento contro più avversari senza la speranza di poter vincere.

Sengal imita i lupi anche nelle sue normali attività. Quando perde la calma si protende in avanti e ringhia. Quando è in presenza di un alleato potente si sdraia sulla schiena a pancia in su. Non è mai uscito dalla Grande Foresta e considera coloro che vivono nelle città dei deboli.

sette sorelle

Da secoli, sette donne di grande bellezza, potere e bontà hanno combattuto l'ingiustizia e la tirannia in tutto il Faerûn. Le Sette Sorelle sono figure leggendarie le cui gesta vengono cantate dai bardi di ogni terra. Non sono un'organizzazione, non sono in alcun modo segrete, e non condividono particolari scopi comuni, ma le loro azioni e la loro stessa esistenza hanno cambiato il Faerûn più di qualsiasi potente cabala di stregoni o di qualsiasi culto impazzito.

Pochi nel Faerûn sanno com'è cominciata la loro storia. Le Sette Sorelle sono nate da un ranger di nome Dornal Silverhand e da sua moglie Elué, la Signora del Portale, una potente stregona, negli anni che vanno dal 761 al 767 CV. All'insaputa di Dornal, in quel periodo Elué ospitava in sé Mystra, la dea della magia, e così le figlie della coppia erano in realtà figlie anche di Mystra, oltre che di Elué. Elué morì nel 767, consumata dal potere divino che aveva racchiuso in sé, e Dornal abbandonò la sua famiglia in preda al dolore. Le giovani sorelle vennero cresciute da vari tutori in tutto il Faerûn.

Syluné (Mag20/Str2/Grr2 umana arpista spettrale NB), la più vecchia, è ormai morta, uccisa mentre difendeva Shadowdale dall'attacco di un drago rosso. Era conosciuta come la Strega di Shadowdale, e sopravvive in forma di un potente ma benevolo fantasma che continua a vegliare sulle terre e sulla gente che aveva amato in vita.

Alustriel, la seconda sorella, è la Signora di Silverymoon. Ha dedicato la sua vita alla costruzione di un reame pacifico, forte e dedito alla cultura nelle Marche d'Argento del Nord. (Vedi la descrizione di Alustriel nelle pagine precedenti di questo stesso capitolo).

Dove Falconhand (Rgr14/Str9/Ldr4/Ear1 umana CB) differisce dalle altre sorelle per il fatto che le sue capacità magiche sono secondarie rispetto alla sua abilità nell'uso delle armi. Si è guadagnata grande fama come Cavaliere di Myth Drannor e ha sposato Florin Falconhand, anch'egli appartenente a quel gruppo.

Storm Silverhand, la famosa Arpista cavaliere e Barda di Shadowdale, è stata una delle guide degli Arpisti per molti anni. (Vedi la sua descrizione nel Capitolo 4: "Geografia").

Laeral Silverhand (Mag19/Str4/Rgr7 umana CB) è conosciuta come la Lady della Magia di Waterdeep. Assieme a suo marito Khelben "Bastone Nero" Arunsun è a capo delle Stelle Lunari, un gruppo distaccatosi dagli Arpisti con l'intento di portare ordine nelle città e nelle nazioni del Nord.

La Simbul (il cui vero nome, Alassra, è noto solo ai suoi più fedeli alleati) domina la nazione di Aglarond con il titolo di Strega-Regina. È la più potente manipolatrice di magia arcana nel Faerûn, una stregona dalla potenza talmente inarrestabile che è riuscita da sola a difendere il suo reame dagli attacchi dei Maghi Rossi di Thay per generazioni. (Vedi la sua descrizione nel Capitolo 4: "Geografia").

La sorella più giovane compare in poche storie. Qilué Veladorn (Chr16/Dis3 drow femmina CB) è una potente chierica della dea drow Eilistraee ed è ella stessa una drow (le circostanze della sua nascita devono essere state a dir poco straordinarie).

Tutte le Sette Sorelle sono Elette di Mystra, mortali che non invecchiano e che detengono parte del potere sulla Trama per volere di Mystra. Agiscono come emissarie della dea nel mondo e aiutano la gente buona contro coloro che vorrebbero ridurla in schiavitù o nuocerle.

LA RUNA DELLE ELETTE

Sette nel cielo le limpide stelle,
Sette che vegliano, tutte sorelle,
Sette i sorrisi che rivolgeranno
Sette i problemi che risolveranno.

tenebre

Molto tempo fa, al momento della caduta dell'antico Netheril, una delle città volanti dell'impero si salvò dalla distruzione del reame spostandosi interamente nel Piano delle Ombre. Al sicuro dai predatori esterni e dal disastro che colpì il resto della loro gente, gli abitanti della città furono liberi di continuare il loro addestramento magico e di compiere esperimenti con la materia d'ombra. Dopo molte generazioni vissute nel Piano delle Ombre, i sovrani della città vennero pervasi dall'energia oscura di quel posto, acquisendo strane e potenti capacità.

Questo popolo ha fatto ritorno nel Faerûn nel 1372 CV, facendosi chiamare la città di Shade, e ha iniziato a esplorare il mondo e a rafforzare le proprie difese contro nemici vecchi e nuovi, come i phaerimm. Le tenebre considerano tutto l'Anauroch di loro proprietà, e una volta che ne hanno definito i confini è probabile che tentino di espandere il loro dominio. Sostenuti dalla potenza arcana dell'antico Netheril e il potere alieno dell'ombra, le tenebre sono una grave minaccia per la sicurezza e l'esistenza della gente di tutto il Faerûn.

I veri obiettivi delle tenebre rimangono ignoti. Potrebbero comparire in quasi ogni angolo del mondo, alla ricerca di informazioni, seminando dissenso, sfidando l'autorità o saccheggiando vecchi nascondigli di oggetti dell'epoca di Netheril. Le tenebre potrebbero tentare di stringere un'alleanza con le magocrazie (come Thay o Halruaa), con quei gruppi legati alle ombre (come i Signori delle Ombre di Telflamm o la chiesa di Shar) o con le organizzazioni politiche più tentacolari come gli Zhentarim, anche solo per acquisire maggiori informazioni sul mondo che i loro antenati abbandonarono quasi duemila anni fa.

Essendo vissute per generazioni in una società basata sulla magia, le tenebre sono perfettamente a loro agio nel manipolare la magia, e quasi tutte hanno almeno qualche capacità magica. A causa del loro isolamento e della loro indifferenza, i loro modi e il loro equipaggiamento sono esotici e all'antica. Guidati da maghi e stregoni assai potenti, le tenebre hanno accesso a un numero pressoché illimitato di pozioni, pergamene e oggetti magici minori. (Per due rappresentanti delle tenebre vedi "Hadrhune" al Capitolo 4 e "Leevoth" al Capitolo 9).

zhentarim

Gli Zhentarim, conosciuti anche con il nome di Rete Nera, sono un'organizzazione malvagia intenzionata a dominare le terre che vanno dal Mare della Luna alla Costa della Spada Settentrionale. In origine erano una società segreta, ma per anni ormai hanno agito allo scoperto nella zona del Mare della Luna, specialmente nei pressi della loro base operativa principale, Zhentil Keep. Coloro che vivono nei pressi delle fortezze degli Zhentarim sono abituati a veder passare le carovane con il simbolo degli Zhent, ma temono, un giorno o l'altro, di veder passare degli eserciti sotto quella stessa bandiera.

Anche se molti degli Zhentarim non sono altro che mercanti opportunisti, alcuni arrivano ad usare mezzi illegali come attaccare le carovane rivali, ricorrere alle estorsioni per ottenere cibo dai villaggi o crimini ancora più seri come incendi dolosi e omicidi. Gli Zhentarim ingaggiano dei banditi per attaccare le altre carovane e le altre città, oppure dei maghi per evocare o scatenare dei mostri. Di recente hanno iniziato a inviare alcuni dei loro membri più anziani nelle terre di frontiera come le Marche d'Argento, ad acquistare terreni e a farsi credere pacifici colonizzatori, in attesa di agire quando verrà il momento.

Gli agenti degli Zhentarim sono ben equipaggiati con oggetti magici sia comuni che minori. Gli oggetti perfetti sono diffusi, e coloro che non sono incantatori di solito si portano dietro almeno una pozione di qualche tipo. Quegli incantatori che sono in buoni rap-

Illustrazione di Todd Lockwood

porti con la Rete Nera ottengono una pergamena con due incantesimi di qualsiasi livello di incantesimo che siano in grado di lanciare ogni volta che acquisiscono un nuovo livello di incantatore (molti maghi aggiungono immediatamente questi incantesimi al loro libro degli incantesimi).

Il timore di questa cabala si è diffuso a partire dalle terre del Mare della Luna per tutte le Terre Centrali fino alla Costa della Spada, dove tutti "sanno" che la Rete Nera è un'organizzazione sinistra e letale di spie, informatori, guerrieri e maghi a cavallo di mostri volanti immischiati in ogni sorta di attività segreta e pericolosa.

Coloro che vivono nel Golfo del Drago sanno qualcosa in più sugli Zhentarim. Sanno che sono usciti allo scoperto e dominano apertamente Zhentil Keep, che si sono impadroniti della Cittadella del Corvo strappandola alle altre città del Mare della Luna, che hanno conquistato Teshendale, Voonlar e Yûlash e che hanno tramato per conquistare Shadowdale, Daggerdale e Mistledale. Gli Zhent possiedono interi eserciti nascosti nella Cittadella e hanno una sinistra fortezza, Darkhold, nascosta da qualche parte nelle Terre Centrali Occidentali. Sono l'oro e la stregoneria degli Zhent a gestire gli affari, ad ovest fin oltre l'Anauroch (almeno fino all'arrivo delle tenebre) e fino alle valli dei Picchi Grigi, ad est fino alle mura di Mulmaster, a nord attraverso la Prateria e le Terre Fredde fino al Grande Ghiacciaio e a sud fino alle Valli più deboli.

Gli Zhent sono soldati (dai guerrieri veterani in armatura completa nera ai feroci orchi mercenari) comandati con aggressività da maghi minori crudeli dotati più di ambizione che di potere, che prendono ordini a loro volta dai maghi veramente potenti, guidati dall'abile manipolatore Lord Manshoon. Gli Zhentarim si adoperano sia per arricchirsi personalmente che per controllare città, villaggi e interi reami lungo la strada commerciale che collega il Mare della Luna alla Costa della Spada (e in modo particolare nella zona di Waterdeep) attraverso Darkhold. Contrabbandano schiavi, veleni e merci illegali.

Hanno spie ovunque. Nelle loro file militano un sacrilego cavaliere malvagio chiamato il Pereghost e il carismatico campione di Zhentil Keep, Lady Scyllua Darkhope. (Scyllua gestisce personalmente le difese e le attività giornaliere della fortezza). Chiunque può entrare negli Zhentarim; alcuni sembrano intenzionati a voler accaparrare tutta la magia che trovano, mentre altri preferiscono dominare ogni città e ogni tenuta tra Shou Lung ed Evermeet.

Quanta verità e quanta esagerazione ci siano in queste voci è l'argomento di congetture senza fine di mille conversazioni sussurrate con timore in tutte le Terre Centrali.

Spia Zhentarim: Umano Ldr2/Str7; GS 9; umanoide Medio (umano); DV 2d6+4 più 7d4+14; pf 45; Iniz +6; Vel 18 m; CA 18 (13 a contatto, 16 colto alla sprovvista); Att +4 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS Attacco furtivo +1d6; QS Eludere, famiglio; AL LM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +8; For 8, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 16.

Abilità e talenti: Alchimia +8, Artista della Fuga +7, Ascoltare +2, Camuffare +8, Comunicazione Segreta +5, Concentrazione +9, Diplomazia +8, Falsificare +6, Intimidire +6, Leggere Labbra +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +4, Raccogliere Informazioni +8, Raggirare +6, Saltare +9, Sapienza Magica +8, Scrutare +8; Incantesimi Intensificati, Incantesimo Focalizzato (Illusione), Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Famiglio (topo) - Int 9, armatura naturale +4, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, incantesimi a contatto, parlare con il padrone, parlare con gli animali della stessa specie, talento Sensi Acuti al suo padrone (già considerato).

Incantesimi preparati (6/7/7/5; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; fallimento degli incantesimi arcani 10%): 0- *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*;* 1°- *cambiare sembianze*, charme, immagine silenziosa*, scudo, spruzzo colorato*;* - 2° *dissimulare*, invisibilità*, sciame di palle di neve di Snilloc;* 3°- *fulmine, immagine maggiore**.

* Grazie a Incantesimo Focalizzato (Illusione), la CD base per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 15 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, anello di protezione+1, mantello di resistenza+1, stivali molleggiati, fermaglio dello scudo, pergamene arcane di *dissolvi magie, levitazione, palla di fuoco, ritirata rapida* e *sfocatura, bacchetta dei dardi incantati* (3° livello, 25 cariche), stocco perfetto, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli.

Manshoon e Fzoul

La Rete Nera fu fondata oltre cento anni fa da un oscuro e potente lord di Zhentil Keep, il mago Manshoon. Facendo uso di inganni, assassini, intrighi e della sua potenza magica sempre maggiore, Manshoon creò una cabala di individui accomunati da simili intenti: maghi (i cosiddetti Manti Neri), beholder, ricchi mercanti del Mare della Luna e servitori di templi malvagi i cui scopi non interferissero con i suoi, in modo particolare il tempio di Bane.

Anche se Zhentil Keep ufficialmente era guidata da un consiglio di lord, il vero potere a capo della città era Manshoon, signore assoluto degli Zhentarim. Attraverso un piccolo numero di aiutanti scelti (primo fra tutti Sememmon, il suo braccio destro), Manshoon comandava un impero segreto di migliaia di mercanti, mercenari, spie e agenti. Negli anni che precedettero il Periodo dei Disordini, Manshoon strinse un'alleanza con Fzoul Chembryl, un ambizioso chierico di Bane, per rendere gli Zhentarim ancora più forti.

Negli ultimi venti anni la mano degli Zhentarim si è estesa fino ad ogni angolo del Faerûn, forgiando quello che non è più un impero tanto segreto su gran parte del Mare della Luna e del Nord. Ma gli Zhent hanno dovuto subire anche numerose sconfitte, prima fra tutte la caduta di Bane, la lotta interna tra i suoi seguaci e coloro che si sono convertiti a Cyric, la distruzione di Zhentil Keep nel corso di una crociata sacra e una letale faida tra i Manti Neri di Manshoon e i chierici di Fzoul. Da tutto questo è emerso vincitore Fzoul Chembryl, che ha preso il controllo dell'organizzazione e ha quasi distrutto Manshoon, costringendo l'arcimago a nascondersi nell'ombra per molto tempo.

All'epoca di questo volume, Fzoul Chembryl è il padrone della Rete Nera, il Signore di Zhentil Keep e il Tiranno Eletto di Bane. Sememmon, da sempre rivale di Fzoul, ha abbandonato la fortezza di Darkhold, è dovuto rimanere nascosto e rinunciare al controllo degli Zhentarim occidentali. Manshoon si è ripreso dall'attacco di Fzoul e, ironicamente, è ritornato negli Zhentarim grazie a un accordo segreto di qualche tipo con Fzoul stesso. Il fondatore dell'organizzazione si fa passare per un membro secondario, un agente libero e indipendente a cui è stato concesso il potere di amministrare le questioni e le proprietà degli Zhentarim come crede necessario al fine di aumentare il potere e l'influenza dell'organizzazione in tutto il Faerûn.

Ora che gli Zhentarim sono completamente sotto il controllo di Fzoul e della chiesa di Bane, la Rete Nera inizia finalmente a portare a compimento alcuni dei suoi piani principali. Con il tempo, Fzoul intende trasformare gli Zhentarim in un ramo della chiesa di Bane in tutto e per tutto, pur continuando a riconoscere almeno nominalmente la loro indipendenza.

MANSHOON

Umano Mag20/Acm2/Epic3: GS 25; umanoide Medio (umano); DV 20d4+80; pf 133; Iniz +3; Vel 9 m; CA 24 (15 a contatto, 21 colto alla sprovvista); Att +12/+7 in mischia (1d6+2, *bastone del potere*), +13/+8 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS Conoscenze arcane superiori di arcimago, Intelligenza potenziata, benefici di livello epico, incantesimi permanenti; RI 17; AL LM; TS Temp +12, Rifl +12, Vol +19; For 10, Des 16, Cos 18, Int 23, Sag 16, Car 19. Altezza 1,75 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Alchimia +17, Artigianato (tagliare pietre preziose) +12, Ascoltare +7, Camuffare +7, Cavalcare (cavallo) +7, Cavalcare (drago) +9, Concentrazione +25, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (architettura e ingegneria) +10, Conoscenze (geografia del Mare della Luna) +10, Conoscenze (locali di Zhentil Keep) +11, Conoscenze (storia del Mare della Luna) +16, Diplomazia +9, Intimidire +7, Osservare +9, Professione (erborista) +8, Sapienza Magica +30, Scrutare +20; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Forgiare Anelli, Incantatore Prodigio, Incantesimi in Combat-

Illustrazione di Todd Lockwood

timento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Evocazione), Incantesimo Inarrestabile, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Conoscenze arcane superiori di arcimago: Fuoco arcano, capacità magica (*teletrasporto* 4 volte al giorno). Intelligenza potenziata: Manshoon ha letto un *tomo del chiaro pensiero+3*. Il suo punteggio di Saggezza ha un bonus intrinseco di +3 compreso nel suo valore. Benefici di livello epico: Due livelli effettivi di arcimago (inclusi nel totale soprastante); bonus di livello di incantesimo x2 (incluso nella lista sottostante), +1 alla Costituzione (incluso nel totale soprastante). Incantesimi Permanenti: attraverso l'uso di *permanenza*, Manshoon è dotato delle seguenti capacità magiche continue e permanenti: *comprensione dei linguaggi, protezione dalle frecce, scurovisione* e *vedere invisibilità*.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1/1. CD base = 17 + livello dell'incantesimo, 19 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento e di evocazione. Livello di incantatore 22°.

Libro degli incantesimi: Manshoon conosce più di cento incantesimi, compresa la maggior parte degli incantesimi da mago/stregone del *Manuale del Giocatore* e di questo libro.

Proprietà: Bastone del potere, fermaglio dello scudo, gorgiera da combattimento di Manshoon (*protegge dagli attacchi mirati al collo, armatura naturale +4, guardia di ferro minore rapido 1 volta al giorno, caduta morbida* 2 volte al giorno, *repulsione* 1 volta al giorno, *fulmine* 1 volta al giorno, tutti al 17° livello di incantatore), *anello accumula incantesimi, anello di stregoneria IV, tunica nera dell'arcimago.*

Illustrazione di Todd Lockwood

Manshoon

Per anni il signore di Zhentil Keep e degli Zhentarim, Manshoon è il classico maestro incantatore malvagio dai modi suadenti e astuti, sinistro e decadente. Ha soffocato senza pietà ogni rivolta tra le fila della Rete Nera, ha assassinato i suoi rivali e ha selezionato le fila dei più giovani e dei più ambiziosi inviando gli arrivisti più giovani e inesperti in missioni impossibili come uccidere Elminster o catturare la custode del fuoco magico, Shandril Shessair. Odiato e malvisto dal suo alleato Fzoul, Manshoon ha lentamente manipolato il sacerdote proprio come tutti gli altri: rimanendo arrogante, intoccabile nel suo potere e leggermente divertito da ogni cosa.

Tutto questo è giunto a una brusca fine nel 1370 CV, quando Fzoul e Lord Orgauth sono riusciti ad uccidere Manshoon, e si sono ritrovati ad affrontare non solo un clone, come si aspettavano, ma più di una dozzina di cloni in stasi e creati da Manshoon stesso. Nessuno sa chi abbia attivato i cloni o perché, ma il caos si è sparso per tutto il Faerûn, percorso da arcimaghi spietati e malvagi, ognuno convinto di essere, a tutti gli effetti, il "vero" Manshoon e inspiegabilmente spinto dall'impulso di uccidere i suoi cloni rivali.

Molti dei cloni sono morti in battaglia, e i vecchi rifugi di Manshoon che contenevano i suoi oggetti magici sono caduti nelle mani di altri. Rimangono solo tre Manshoon. Uno ha reclamato il suo posto tra gli Zhentarim, riconoscendo la guida dell'organizzazione di Fzoul Chembryl ma raggiungendo un accordo con l'Eletto di Bane che gli permette di utilizzare le risorse e gli agenti degli Zhentarim. Un altro sembra aver raggiunto una posizione di comando tra i ladri di Westgate e si fa chiamare Orbakh. Un terzo si è rifugiato presso Halaster di Sottomonte. I sopravvissuti sono riusciti a superare l'impulso di uccidere gli altri cloni attraverso l'uso di vari incantesimi e artifizi.

A tutti gli effetti, il Manshoon presso gli Zhentarim sembra essere il "vero" Manshoon. È un diplomatico e un tiranno consumato, avvezzo a comandare e a manipolare da dietro le quinte, pronto ad ingaggiare avventurieri che eseguano la sua volontà quando non riesce a raggirare le autorità locali o a piegarle al suo volere. Sollevato dalla responsabilità di comandare la Rete Nera, è ora libero di concepire nuove trame per l'avanzata degli Zhentarim, e sembra aver imparato una lezione di pazienza e prudenza dalle traversie subite negli ultimi due anni. Ha raddoppiato le sue ricerche nelle arti arcane, intento a cercare un modo per trasferire la sua coscienza da un clone all'altro a suo piacimento.

Il Colore dell'Ambizione

In questa avventura, i personaggi giocanti scoprono le attività illegali di un ambizioso Mago Rosso che gestisce un'enclave in una piccola città. L'enclave serve da esempio su come strutturare una tipica enclave e può essere usata anche per scopi indipendenti da questa avventura.

Livelli di Incontro

"Il colore dell'ambizione" è un'avventura breve per quattro personaggi di 1° o 2° livello. È consigliabile che alcuni personaggi del gruppo abbiano capacità idonee a seguire tracce, magie arcane e una certa abilità nel campo della diplomazia. Un gruppo prudente può risolvere questa avventura con un unico combattimento finale, mentre un gruppo avventato rischia di finire sopraffatto dai rinforzi nemici.

Background dell'avventura

Tre mesi fa i Maghi Rossi di Thay hanno fondato una piccola tenuta ai margini di una città di dimensione medio-piccole. I maghi e le loro guardie del corpo, guidati da una giovane e intraprendente Maga Rossa, hanno avviato una piccola attività che vende pozioni, pergamene e di tanto in tanto qualche arma o armatura magica minore. I membri minori del gruppo trascorrono il loro tempo creando oggetti magici e intraprendendo piccole avventure. La donna a capo dell'attività, Hinnar, gestisce l'operazione con pugno di ferro. Non tollera alcuna attività che possa suscitare lo sdegno della popolazione sul suo gruppo, e segue da vicino i governanti locali per mantenere dei buoni rapporti. Spesso cede anche alcuni dei suoi uomini, armati di pozioni e pergamene, all'esercito locale per aiutarlo a spazzare via i piccoli insediamenti di mostri (che è anche un modo per far guadagnare esperienza ai maghi in modo che possano realizzare più oggetti magici).

Tuttavia, una dei maghi di medio livello del gruppo di Hinnar, Kizzaf, ha dei progetti del tutto personali. Armata di alcuni incantesimi di *charme* (rinnovati ogni due o tre giorni), varie *pozioni d'amore* e una pergamena di *animare morti*, si è procurata numerosi amici e servitori, e intende vendere coloro che ha ammaliato come schiavi grazie a un mercante Thayan che ha conosciuto e che fungerà da tramite. La scomparsa di questi "amici" spinge gli eroi a indagare.

Sintesi dell'avventura

Mentre gli avventurieri sono in città, sentono parlare della scomparsa di due giovani che non sono tornati alle loro case la notte precedente. I due giovani erano forti, robusti e in salute, e svolgevano lavori tipici della zona (fabbri o taglialegna). Indagando sulla scomparsa, gli eroi vengono a sapere che gli uomini scomparsi sono stati visti in una delle taverne del posto, mentre parlavano con una donna alta e dai lunghi capelli neri. I due giovani se ne sono andati assieme a lei, e sono stati visti uscire dalla città assieme a un gruppo di persone.

Se i personaggi seguono la pista scoprono che le tracce del gruppo si uniscono a quelle di un grosso carro trainato da cavalli. Ma mentre le tracce del carro continuano per la loro strada, le tracce della donna, e soltanto le sue, procedono attorno alla città e si avvicinano all'enclave di Thay. L'incontro con i Thayan degenera in uno scontro con la colpevole (Kizzaf), aiutata dai suoi servitori zombi. Che i Thayan intervengano per difendere la donna o per aiutare i PG a catturarla dipenderà dalle scelte che gli eroi hanno fatto nel corso dell'avventura.

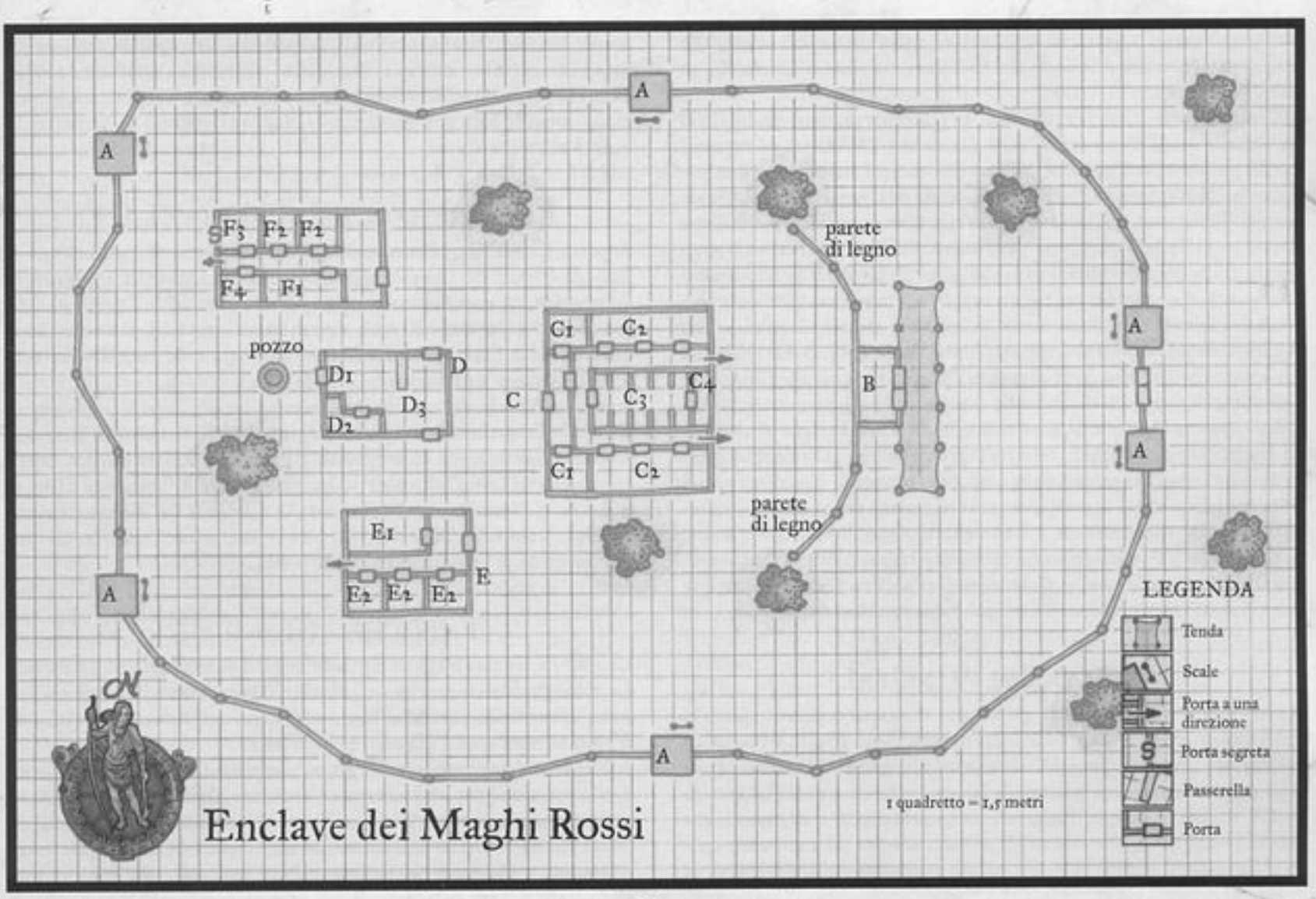
Agganci per i personaggi

- La donna (per puro caso) assomiglia a qualcuno che gli avventurieri stanno cercando, che si tratti di un nemico o di qualcuno che deve fornire loro delle informazioni.
- Uno dei giovani scomparsi è un amico, un parente o un sottoposto di uno degli eroi.
- Un mercante amico degli eroi deve riavere dei soldi da uno dei giovani scomparsi, e chiede agli eroi di trovarlo per assicurarsi che non stia tentando di evitare la restituzione della somma.

Incontri

Ognuna delle prime quattro voci della serie che segue può essere considerata un incontro con una o più persone, in base all'efficacia delle domande del personaggio.

- I due giovani lavoratori si chiamano Talf ed Elonn. Sono usciti dalla taverna la notte scorsa in compagnia di una donna alta dai lunghi capelli neri. La donna non abita in città, ed è stata vista solo poche volte, a partire dal mese scorso.
- Quanti erano presenti alla taverna la notte precedente si ricordano che i giovani conoscevano la donna ed erano amichevoli nei suoi confronti, e se ne sono andati di ottimo umore.
- Un ubriaco che sonnecchiava in un vicolo è stato svegliato dalle risate dei tre che passavano, e li ha visti dirigersi assieme fuori città. In cambio di 1 ma riferisce la direzione in cui si sono incamminati.
- Seguendo le indicazioni dell'ubriaco, i personaggi possono trovare e seguire le tracce dei tre con una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (Seguire Tracce) o di Cercare (CD 9). Circa un chilometro e mezzo fuori città, le tracce incrociano quelle di un grosso carro trainato da due cavalli, e le tracce di molte perso-



ne si muovono attorno al carro in quel punto. Il carro e i cavalli poi continuano per la loro strada (prova di Cercare o Seguire Tracce con CD 8 per continuare a seguire il carro), mentre le altre tracce riprendono, ma sono composte dalle sole impronte della donna.

- Il carro ha molto vantaggio e si muove più velocemente dei personaggi a piedi, quindi, a meno che gli eroi non possiedano delle cavalcature, riusciranno a raggiungerlo solo dopo che il carro si è fermato per la notte. Sul carro c'è un mercante Thayan di nome Mahzed (Esp2, 8 pf, balestra a mano e pugnale), accompagnato da due guardie (Grr1, 6 pf ciascuno, armatura in cuoio borchiato, scimitarra, balestra leggera).
- Nel carro sono rinchiusi Talf ed Elonn, drogati e privi di conoscenza assieme a due altri uomini (due criminali) venduti al mercante per questioni di debiti. Il mercante ha acquistato questi "schiavi" legalmente e non sarà propenso a cederli in cambio di niente. Se gli eroi insistono, il mercante rivela che la persona che glieli ha venduti è uno dei Thayan, e suggerisce ai PG di recarsi all'enclave vicina per ottenere altre informazioni.
- Le tracce della donna sono leggermente più difficili da seguire (CD 10). Si muovono attorno alla città tenendosi a una certa distanza dalle mura e poi si dirigono verso l'entrata della piccola enclave recintata dove vivono e commerciano i maghi di Thay.

L'enclave

L'enclave dei Maghi Rossi è un grosso appezzamento recintato lungo oltre 75 metri e largo circa 45. La palizzata è alta 120 cm ed è fatta di tronchi orizzontali inchiodati su dei pali verticali piantati a una distanza che varia dai 3 ai 6 metri l'uno dall'altro. Su ogni palo è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*, quindi tutto il complesso rimane illuminato anche di notte. Sei piattaforme in legno (indicate con A sulla mappa) sono state collocate sulla palizzata, alle quali si accede mediante una scala a pioli. Le piattaforme sono protette da balaustre in legno alte 90 cm, che forniscono un quarto di copertura a chi sta in postazione su di esse.

L'enclave è quasi del tutto a cielo aperto, con cinque edifici, alcuni alberi e un pozzo. Ospita dieci guardie (Grr1), dieci maghi (cinque Mag1, tre Mag2 e due Mag3) e un capo dei Maghi Rossi (Mag5/Mro1). I due turni di guardia giornalieri prevedono un'alternanza di guardie sulla piattaforma, di pattuglie dell'enclave e di sorveglianza alla capanna delle merci in vendita (area B). Di notte il cancello viene chiuso e due guardie pattugliano l'enclave all'interno (tenendosi appena al di fuori dell'illuminazione dei pali e completando un giro in meno di 2 minuti), mentre una terza effettua un giro di sorveglianza dalle piattaforme più o meno ad ogni ora. In circostanze normali, se l'enclave viene attaccata, le guardie rimanenti e i maghi novizi passano al contrattacco mentre gli altri maghi rimangono in seconda linea per stimare la minaccia e decidere una strategia.

A. Piattaforma di guardia

Questa piattaforma con balaustra si trova a circa 1,5 metri dal terreno, sostenuta da quattro robusti pali di legno. È dotata di un piccolo tendone sostenuto da una struttura di legno. Quando una guardia usa una delle piattaforme si arma di lancia lunga, in modo da poter colpire gli avversari a terra in mischia.

B. Capanna della merce in vendita

Questo piccolo edificio è poco più di un bancone in legno montato davanti a una serie di scaffali. Le porte d'entrata non hanno serratura, in quanto hanno solo la funzione di riparare l'interno della capanna dal cattivo tempo di notte (la merce viene messa sottochiave nella struttura principale alla fine di ogni giornata). La zona davanti alla capanna è riparata da un piccolo tendone che protegge eventuali clienti dalla pioggia o dal sole battente. La parete di fondo della capanna si appoggia a una lunga parete in legno alta 2,4 metri che copre il resto della tenuta alla vista dei clienti, per assicurare un minimo di riservatezza agli abitanti dell'enclave. Quando il negozio è aperto, dispone di due pezzi di ciascuna delle seguenti pozioni: *amore, cambiare sembianze, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi (freddo), contrastare elementi (fuoco), grazia felina, levitazione, movimenti del ragno, protezione dalle frecce, scurovisione, vigore* e *volare*. Inoltre, viene affissa una lista di altre pozioni o pergamene che i maghi possono realizzare (in base alla lista di incantesimi dei maghi che risiedono nell'enclave, anche se devono

comunque essere rispettate le direttive della creazione di oggetti magici descritte nel *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del Dungeon Master*).

Come in tutte le enclavi di Thay, le pozioni vengono vendute con uno sconto del 10% sui prezzi della *Guida del Dungeon Master*. I maghi possono prendere una pergamena arcana e ricavarne una pozione (se l'incantesimo è trasformabile in una pozione) al normale costo della pozione. Qualsiasi oggetto realizzato su ordinazione (sia che provenga dalla lista o da una pergamena offerta a quello scopo) richiede da due a cinque giorni per essere completato; per averlo il giorno seguente è necessario pagare un supplemento pari al 50% del costo normale. I maghi vendono anche pergamene di *individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, resistenza* e *riparare* che includono nel prezzo se l'acquirente compra almeno un pari numero di oggetti di 1° livello o superiore.

La capanna è gestita da tre dei maghi di 1° livello (che si alternano di giornata in giornata) ed è sorvegliata da una guardia. Nei giorni di calma, due dei maghi vanno ad aiutare coloro che si occupano della creazione degli oggetti o si recano in città per acquistare rifornimenti o per promuovere i loro oggetti. Quando in città c'è una festa, l'enclave è solita donare una o più pozioni (normalmente *contrastare elementi* [*fuoco*] e *levitazione*) alla città per dimostrare la propria benevolenza e fornire un po' di intrattenimento.

C. Alloggio principale

Questo grosso edificio ospita gli alloggi di quattro guardie (due in ogni stanza indicata con C1) e dei maghi di 1° livello (distribuiti nelle stanze indicate con C2), oltre ai laboratori dove vengono creati gli oggetti magici e le pozioni (le alcove indicate con C3). La stanza C4 è una zona che funge da magazzino per i materiali che verranno utilizzati per creare gli oggetti magici (al momento contiene materiali assortiti per un valore complessivo di 500 mo) ed eventuali pozioni già preparate. La porta che dà verso il magazzino ha una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30) e la chiave è tenuta da Hinnar. Nel corso della giornata, i maghi di 2° e 3° livello e quei maghi di 1° livello che non stanno lavorando altrove passano il loro tempo qui, e di tanto in tanto anche Hinnar si cimenta nella creazione di qualche oggetto.

D. Cucina

In questo edificio si trovano la cucina (D1), la dispensa (D2) e una passerella coperta dove i residenti vengono a ritirare i loro pasti (D3), che funge anche come piccola e scomoda zona mensa in caso di cattivo tempo. Il cibo normalmente viene preparato da una delle guardie.

E. Alloggi di supporto

In queste camerate dormono tre guardie (E1) e tre maghi di 2° livello (E2).

F. Alloggi del capo

In questo edificio dormono tre guardie (F1), i due maghi di 3° livello (F2) e Hinnar (F3). L'ultima stanza (F4) è un magazzino dove vengono conservati gli strumenti da costruzione, masserizie aggiuntive, una botte di vino buono e altre piccole comodità.

Avvicinarsi all'enclave

Se i personaggi seguono le tracce della donna, raggiungono l'ingresso dell'enclave di Thay, tra le due piattaforme di guardia sul lato est della palizzata. Il cancello è aperto durante il giorno, e una guardia sorveglia l'entrata su una delle piattaforme adiacenti. La guardia ferma chiunque si avvicini, chiedendo i nomi dei visitatori e il motivo della loro venuta all'enclave, ed è saggio rispondere sempre alle sue domande. Se i personaggi tentano di entrare nell'enclave senza parlare con la guardia, scavalcando la palizzata invece di passare dal cancello o con altri mezzi, i Thayan considereranno questa azione un attacco e si comporteranno di conseguenza (vedi "Tattiche", sotto).

Di notte il cancello è chiuso e le piattaforme di guardia ai suoi lati sembrano vuote. Tuttavia, se un qualsiasi personaggio si avvicina a meno di 6 metri dal cancello (o da qualsiasi altro punto della palizzata), diventerà visibile e illuminato dalla luce dell'incantesimo *fiamma perenne* posto sui pali della palizzata; se un personaggio rimane sotto la luce per un minuto o due, una guardia di pattuglia lo noterà senz'altro.

Parlare con la guardia (LI 4)

A parte Kizzaf in persona, nessuno dei Thayan sa del rapimento di Talf ed Elonn. Se i personaggi interrogano la guardia al riguardo, questi chiama uno dei maghi per parlare con i PG. Quella che risponde alla chiamata è Kizzaf. Va tenuto presente che Kizzaf è calva quando veste l'uniforme dei Maghi Rossi (si rade regolarmente la testa) e indossa una parrucca quando esce a radunare schiavi, e riconoscerla come la donna "dai lunghi capelli neri" è pressoché impossibile. Nega qualsiasi conoscenza degli uomini scomparsi e, se messa sotto pressione, tenta di provocare gli eroi e di farsi attaccare. Se gli eroi non attaccano, alla fine la guardia decide di chiamare Hinnar (passare a "Concludere l'avventura"). La guardia difende Kizzaf dagli attacchi subiti, ma non conduce nessun attacco contro gli eroi se non viene prima attaccata a sua volta.

Tattiche (LI 4 o più)

La guardia lancia l'allarme nello stesso round in cui gli eroi attaccano. Le altre guardie di servizio e un mago novizio dall'edificio C rispondono, accorrendo per difendere i compagni (effettuano movimento doppio ad ogni round). Questo gruppo ha LI 4.

Nel round successivo, tutti gli occupanti dell'edificio F escono da quella posizione per scoprire cosa è accaduto. Quando Hinnar vede la battaglia, ha un moto di indignazione. Proclama a voce alta che la sua gente ha lavorato duramente per mantenere la pace con le autorità locali, e che esporrà i dovuti reclami una volta che queste canaglie saranno state sistemate. Se gli eroi espongono le loro accuse di rapimento, Hinnar ordina una momentanea interruzione delle ostilità per poter discutere del problema (passare a "Concludere l'avventura"). I maghi usano i loro incantesimi per immobilizzare gli avversari in modo che possano essere consegnati alle autorità locali per essere giudicati.

concludere l'avventura

Se gli eroi decidono di parlare con Hinnar, la donna li interroga a proposito delle accuse di rapimento. A questo punto Kizzaf intuisce che sta per essere scoperta e decide di tentare la fuga, urlando ai suoi "schiavi" di attaccare gli avventurieri. Gli schiavi sono due umanoidi zombi che Kizzaf ha creato (usando una preziosa pergamena ottenuta mentre aiutava una pattuglia militare locale), seppelliti a 12 metri all'interno del cancello. Gli zombi emergono dal terreno e avanzano per attaccare gli eroi. Quando il tradimento viene rivelato, Hinnar tenta di usare i suoi incantesimi per fermare Kizzaf prima che la donna si porti fuori portata e fugga.

Se Kizzaf viene presa, Hinnar acconsente a portarla di fronte al conestabile della città per farla interrogare. Una volta che la verità viene a galla, Hinnar si scusa per le azioni del suo sottoposto e la lascia nelle mani della giustizia locale. Offre inoltre quattro pozioni alla città come indennizzo per i problemi causati e ne offre un'altra come ricompensa per il salvataggio riuscito di Talf ed Elonn.

Zombi Medi (2): pf 16, 15; *Manuale dei Mostri*, pagina 189.

Tesoro

L'equipaggiamento di Kizzaf viene reclamato dai Thayan, ma Hinnar offre agli avventurieri pozioni per un valore di 300 mo dal magazzino dell'enclave (calcolate sui prezzi non scontati elencati nella *Guida del Dungeon Master*) per ringraziarli di aver smascherato questa potenziale minaccia alla loro solidità economica e sociale.

Creature

Tutta l'enclave ospita dieci guardie (Grr1), cinque maghi novizi (Mag1), tre maghi minori (Mag2), due maghi inferiori (Mag3, di cui uno è Kizzaf) e un Mago Rosso (Mag5/Mro1).

Chamon, Gaera, Barlos, Hena, Daedus, Wuxor, Lanaus, Xera, Nikka e Kyros: Umani Grr1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d10+2; pf 12; Iniz +1; Vel 6 m; CA 18 (10 a contatto, 18 colto alla sprovvista); Att +5 in mischia (1d10+2/19-20, spada bastarda perfetta) o +3 in mischia (1d8+2/x3, lancia lunga) o +2 a distanza (1d8/x3, arco lungo composito); AL LN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +3, Osservare +3; Arma Focalizzata (spada bastarda), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Tiro Ravvicinato.

Proprietà (per ognuno): Corazza a strisce, scudo grande di metallo, spada bastarda perfetta, lancia lunga, arco lungo composito, faretra con 1d20 frecce, 3-4 mo.

Arrit, Dymia, Ekass, Ibron e Tolmen: Umani Mag1 (vedi sotto); GS 1; umanoide Medio (umano); DV 1d4+1; pf 5; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (12 a contatto, 10 colto alla sprovvista); Att -1 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL LN; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +3; For 8, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Alchimia +6, Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +6, Sapienza Magica +6, Scrutare +6; Incantesimi Prolungati, Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (ognuno rispettivamente di una scuola diversa: Abiurazione, Ammaliamento, Divinazione, Illusione e Trasmutazione).

Incantesimi preparati (4/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo, 13 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi della scuola specializzata): variano in base alle pergamene da preparare nella giornata, ma solitamente sono 1 incantesimo di attacco, 1 incantesimo difensivo e 1 incantesimo per una pergamena. Ognuno dei maghi è specializzato nella scuola di magia indicata dal suo talento Tatuaggio Focalizzato; Scuola proibita: Invocazione.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-cambiare sembianze, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, mani brucianti, movimenti del ragno, sonno.

Proprietà (per ognuno): Pugnale, balestra leggera, 20 quadrelli, 10 mo.

Alasitra, Devanto e Tatyl: Umani Mag2 (vedi sotto); GS 2; umanoide Medio (umano); DV 2d4+2; pf 8; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (12 a contatto, 10 colto alla sprovvista); Att +0 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AL LN; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +4; For 8, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Alchimia +7, Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +7, Sapienza Magica +7, Scrutare +7; Incantesimi Prolungati, Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (ognuno rispettivamente di una scuola diversa: Abiurazione, Divinazione e Trasmutazione).

Incantesimi preparati (5/4; CD base = 12 + livello dell'incantesimo, 13 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi della scuola specializzata): variano in base alle pergamene da preparare nella giornata, ma solitamente sono 1 incantesimo di attacco, 2 incantesimi difensivi e 1 incantesimo per una pergamena. Ognuno dei maghi è specializzato nella scuola di magia indicata dal suo talento Tatuaggio Focalizzato; Scuola proibita: Invocazione.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-cambiare sembianze, charme, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, mani brucianti, movimenti del ragno, ritirata rapida, scudo, sonno.

Proprietà (per ognuno): Pugnale, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, 25 mo.

Kizzaf e Muxos: Umana Div3 (Kizzaf), umano Tra3 (Muxos); GS 3; umanoide Medio (umano); DV 3d4+3; pf 12; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (12 a contatto, 10 colto alla sprovvista); Att +1 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale perfetto) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AL LM (Kizzaf), LN (Muxos); TS Temp +2, Rifl +3, Vol +4; For 8, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Alchimia +8, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +8, Sapienza Magica +8, Scrutare +8; Incantesimi Prolungati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (ognuno di una scuola diversa: Divinazione per Kizzaf e Trasmutazione per Muxos).

Incantesimi preparati (5/4/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo, 13 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi della scuola specializzata): variano in base alle pozioni da preparare nella giornata, ma solitamente sono 1 incantesimo di attacco, 1 o 2 incantesimi difensivi e 1 incantesimo per una pozione di ogni livello di incantesimo. Ognuno dei maghi è specializzato nella scuola di magia indicata dal suo talento Tatuaggio Focalizzato; Scuola proibita: Invocazione.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-armatura magica, cambiare sembianze, charme, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, identificare, mani brucianti, movimenti del ragno, scudo, sonno; 2°-alterare se stesso, grazia felina, levitazione, protezione dalle frecce, scurovisione, sfocatura, vigore.

Proprietà (per ognuno): Pugnale perfetto, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, pozione di *cura ferite leggere*, 60 mo. Kizzaf possiede anche un *mantello della resistenza+1* (non incluso nei dati soprastanti).

Hinnar: Femmina umana Tra5/Mro1; GS 6; umanoide Media (umana); DV 6d4+6; pf 23; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (12 a contatto, 10 colta alla sprovvista); Att +3 in mischia (1d4-1/19-20, *pugnale+1*) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); QS Difesa specializzata; AL LN; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +8; For 10, Des 14, Cos 13, Int 16, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +6, Intimidire +4, Sapienza Magica +11, Scrutare +9; Creare Armi e Armature, Incantesimi Prolungati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (Trasmutazione), Tempra Possente.

Qualità speciali: Difesa specializzata: Aggiunge +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro i suoi incantesimi di trasmutazione.

Proprietà: Pugnale+1, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, *pozione di cura ferite moderate, pozione di invisibilità, bacchetta del raggio di indebolimento* (10 cariche), pergamene (*dissolvi magie, invisibilità*), *mantello della resistenza+1,* 1.300 mo.

Incantesimi preparati (5/5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo, 14 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione): variano in base agli oggetti magici da preparare nella giornata, ma solitamente sono 1 o 2 incantesimi di attacco, 2 incantesimi difensivi e 1 incantesimo per oggetto magico per ogni livello di incantesimi. Hinnar è specializzata nella scuola di Trasmutazione; Scuole proibite: Invocazione, Evocazione.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-cambiare sembianze, charme, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, identificare, mani brucianti, movimenti del ragno, scudo, sonno; 2°-alterare se stesso, grazia felina, invisibilità, levitazione, protezione dalle frecce, scurovisione, sfocatura, vigore; 3°-dissolvi magie, distorsione, forma gassosa, linguaggi, protezione dagli elementi, respirare sott'acqua, riposo inviolato, volare.

Dar Vita ai Reami

A conti fatti, Forgotten Realms non è né un mondo immaginario di fulgidi eroi e terribili mostri, né un mondo reale i cui aspetti mistici echeggiano nel nostro passato. È un'ambientazione per una campagna di Dungeons & Dragons. Questo libro descrive un intero mondo (o, almeno, un intero continente) in cui è possibile creare ogni tipo di avventura per i propri giocatori e collegarla alla storia del Faerûn, sempre in continuo sviluppo.

Questo capitolo è destinato al Dungeon Master, e offre suggerimenti e regole per creare una campagna di Forgotten Realms personale e per condurre delle avventure di Dungeons & Dragons nel mondo di Toril. Gli argomenti qui illustrati appaiono nello stesso ordine in cui sono stati presentati nella *Guida del Dungeon Master*. Ogni argomento amplia quanto già presentato in quel volume. Se un'informazione specifica su come gestire una partita di Dungeons & Dragons non compare in questo capitolo, è riportata nella *Guida del Dungeon Master*.

personaggi

La campagna di Forgotten Realms fa uso di numerose opzioni e varianti di personaggi descritti nella *Guida del Dungeon Master*. I personaggi sono invitati a creare qualsiasi tipo di personaggio entro i limiti imposti dalle regole di gioco, ma spetta al Dungeon Master inserire tali personaggi nell'ambientazione e aiutare i giocatori a dar loro vita. Il Capitolo 1: "Personaggi" contiene tutto ciò di cui necessitano i giocatori per creare personaggi adatti a una campagna ambientata nel Faerûn. Questo capitolo offre ulteriori opzioni e informazioni sulla creazione dei personaggi che aiuteranno il DM a collegare i personaggi giocanti alla sua campagna di Forgotten Realms.

Razze aggiuntive di PG

Umani, nani, elfi, halfling e le altre razze descritte nel Capitolo 1: "Personaggi" costituiscono la grande maggioranza degli avventurieri che popolano il Faerûn. Tuttavia su Toril esistono molte razze intelligenti, e quasi tutte producono vari individui dalle capacità eccezionali, o spingono chi lo desidera a intraprendere la carriera dell'avventuriero.

Le più comuni tra queste razze includono i drow, i duergar, gli svirfneblin e gli stirpeplanari, tutti descritti in dettaglio nel Capitolo 1. Alcune altre razze a cui un avventuriero potrebbe ragionevolmente appartenere vengono riassunte nella Tabella 8-1: "Avventurieri mostruosi comuni".

Tabella 8–1: Avventurieri mostruosi comuni

Razza	Modificatore di livello	Riferimento
Aarakocra	+1	*Compendio dei Mostri*
Alaghi	+11*	*Compendio dei Mostri*
Bugbear	+3*	*Manuale dei Mostri*
Centauro	+5*	*Manuale dei Mostri*
Coboldo	+0	*Manuale dei Mostri*
Fey'ri	+2	*Compendio dei Mostri*
Gnoll	+2*	*Manuale dei Mostri*
Goblin	+0	*Manuale dei Mostri*
Hobgoblin	+0	*Manuale dei Mostri*
Hybsil	+1	*Compendio dei Mostri*
Kir-lanan	+2*	*Ambientazione FR*
Lucertoloide	+2*	*Manuale dei Mostri*
Lupo mannaro*†	+3	*Manuale dei Mostri*
Ogre	+5*	*Manuale dei Mostri*
Orco	+0	*Manuale dei Mostri*
Siv	+1*	*Compendio dei Mostri*
Tenebra**	+2	*Ambientazione FR*
Troll	+8*	*Manuale dei Mostri*
Wemic	+7*	*Compendio dei Mostri*

*Scegliere una razza standard per la razza di base della creatura.
**Queste razze hanno più di 1 Dado Vita.
† Il personaggio deve essere almeno di 2° livello.

Modificatore di livello: Questo valore viene aggiunto al livello del personaggio per determinare il suo livello effettivo di personaggio. Ad esempio, un alaghi chierico di 3° livello è un personaggio di 14° livello effettivo.

Riferimento: Il manuale in cui compare la descrizione della creatura mostruosa: il *Manuale dei Mostri*, il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*, o il Capitolo 9 di questo libro, *Ambientazione di Forgotten Realms*.

Livelli dei mostri

Le creature con più di 1 Dado Vita funzionano come personaggi multiclasse con livelli in una classe "razziale" preferita pari ai Dadi Vita di base della creatura. Ad esempio, un alaghi ha 9 Dadi Vita, quindi un PG alaghi inizia il gioco con nove livelli di "alaghi". In quanto personaggi giocanti, il loro primo Dado Vita razziale ha il valore massimo. Il DV di una creatura non è sempre lo stesso del modificatore di livello della creatura, dal momento che le creature dotate di varie capacità speciali hanno un modificatore di livello superiore ai loro effettivi Dadi Vita.

Il modificatore di livello di una razza indica quanto è potente la razza rispetto alle razze standard dei personaggi come gli umani o i

nani. Quando viene creato un personaggio di questa razza, si aggiunge il modificatore di livello al livello del personaggio della creatura per determinare il livello effettivo del personaggio, il LEP.

Dal momento che i personaggi di queste razze potenti possiedono un livello più alto rispetto al loro semplice livello di personaggio, non acquisiscono nuovi livelli alla stessa velocità di un personaggio normale. Il personaggio usa il suo LEP per determinare quanti punti esperienza gli sono necessari per acquisire un nuovo livello. Vedi Tabella 1-2: Esperienza necessaria per il LEP per un riepilogo di come il LEP di un personaggio influenza i PE necessari per avanzare di livello. La tabella si riferisce ai personaggi con un modificatore di livello di +1 (stirpeplanare), +2 (drow e duergar) e +3 (svirfneblin). Per quei modificatori di livello superiori a +3, le informazioni devono essere estrapolate dai dati riportati per determinare i requisiti in PE del personaggio.

Ad esempio, un centauro ha un modificatore di livello di +5, quindi un centauro paladino di 1° livello ha un LEP di 6 (1 livello di personaggio più il modificatore di livello di +5). Un normale personaggio di 1° livello ha bisogno di 1.000 PE per passare al 2° livello, ma questo centauro paladino è un personaggio di 6° livello che inizia il gioco con 15.000 PE, e che deve raggiungere il 7° livello prima di potere acquisire un nuovo livello di personaggio. In questo caso, ha bisogno di un totale di 21.000 PE per diventare un paladino di 2° livello, di un totale di 28.000 per diventare un paladino di 3° livello, un totale di 36.000 per arrivare al 4° livello, e così via. In pratica, invece di raggiungere un ammontare pari al proprio livello di personaggio x 1.000 per passare al livello successivo, il personaggio deve raggiungere il suo LEP x 1000.

Punteggi di caratteristica per i PG mostruosi

I punteggi di caratteristica per queste razze vengono generati in base alla procedura descritta a pagina 23 della *Guida del Dungeon Master*. Le razze insolite descritte nel Capitolo 1 (i drow, i duergar, gli svirfneblin e gli stirpeplanari) non seguono tale procedura; i loro modificatori razziali ai punteggio delle caratteristiche vengono indicati nella descrizione della razza.

Inserire le razze potenti nel gioco

Dal momento che queste non sono le razze standard dei personaggi, il DM deve decidere se vuole permettere o meno a un giocatore di generare un personaggio usando una di queste razze.

Se il LEP del personaggio è superiore al livello medio dei personaggi del gruppo, probabilmente il personaggio risultante sarà troppo potente per quel gruppo. Tale personaggio non dovrebbe avere il permesso di unirsi al gruppo, a meno che il DM non sia intenzionato a voler affrontare le difficoltà che comporta un gruppo di personaggi di diverso livello di potere. Uno squilibrio di un livello tra personaggi di alto livello di certo non sarà un problema, ma può rendere le cose molto diverse in un gruppo di basso livello.

Anche se il personaggio rientra nei livelli di potere del resto del gruppo, il DM può comunque proibire il suo uso, se pensa che il personaggio non sia adeguato per la sua campagna: il DM ha sempre l'ultima parola sul tipo di personaggi che i giocatori possono creare all'interno della sua campagna.

Creare personaggi di livello superiore al 1°

È possibile scegliere se iniziare la propria campagna con eroi già in possesso di una relativa esperienza, invece di usare dei novizi di 1° livello. Per farlo, viene utilizzata la Tabella 2-24 della *Guida del Dungeon Master* per stabilire il valore dell'equipaggiamento del personaggio. Se il personaggio sceglie una classe incoraggiata dalla sua regione nativa (vedi il Capitolo 1: "Personaggi"), si aggiungono 300 mo al valore riportato sulla tabella, per indicare l'equipaggiamento bonus che il personaggio ha ricevuto al 1° livello. Il personaggio non deve necessariamente partire con il suo equipaggiamento bonus (dopotutto è passato del tempo in cui può averlo utilizzato, consumato o venduto; questa regola vale sia per i PNG che per i PG).

Se un personaggio è un membro di una razza potente, viene usato il livello effettivo del personaggio per determinare il suo equipaggiamento.

personaggi superiori al 20° livello

Alcuni dei personaggi descritti in questo volume vanno oltre il 20° livello. Fanno uso di termini di gioco che vengono illustrati in dettaglio nell'imminente *Manuale dei Livelli Epici* di D&D. Quando tali termini sono presenti nell'elenco delle statistiche del personaggio nella sezione classe/livello, la parola "Epic" indica che un personaggio gode di benefici di livello epico. Ad ogni livello oltre il 20°, un personaggio sceglie un singolo beneficio di livello epico. Dopo il 20° livello, i personaggi non ottengono incrementi dei punteggi di caratteristica basati sul livello o nuovi talenti, come accaduto fino ad allora. I benefici di livello epico che un personaggio possiede vengono descritti nella sezione "Qualità speciali" nel suo elenco delle statistiche.

Livello effettivo +1: Il personaggio ottiene un livello in una certa classe, acquisendo i privilegi e i punti abilità di quel livello di classe, e aumentando il suo grado massimo di abilità di 1. Non aumenta il suo bonus di attacco base, i suoi Dadi Vita, i suoi punti ferita o i suoi tiri salvezza base. Non è possibile usare livelli effettivi per incrementare il livello di un personaggio in una classe che ha abbandonato (nel caso di chi è diventato un ex-chierico, un ex-monaco o un ex-paladino).

Quando un personaggio sceglie un livello effettivo come beneficio di livello epico, la sezione classe/livello del suo elenco statistiche mostra il livello già modificato di quella classe (livello posseduto più i livelli effettivi) invece che essere elencato come "Epic" seguito da un numero. Quindi Elminster viene indicato come un Grr1/Ldr2/Chr3/Mag20/Acm5/Epic4, anche se in realtà possiede quindici livelli oltre il 20° livello di personaggio. Sei di quei livelli sono livelli effettivi di mago (conteggiati alla voce "Mag20") e cinque sono livelli effettivi di arcimago (conteggiati alla voce "Acm5"). I quattro rimanenti sono utilizzati per altri benefici di livello epico.

Caratteristica +1: Un punteggio di caratteristica viene aumentato di 1. Questo beneficio di livello epico sostituisce l'incremento dei punteggi di caratteristica che normalmente si ottiene ogni quattro livelli.

Attacco +1: Il bonus di attacco base viene aumentato di 1. (I monaci lo aggiungono anche al loro bonus di attacco senz'armi). Questo bonus non aumenta il numero di attacchi aggiuntivi che il personaggio ottiene grazie al suo alto bonus di attacco base (quindi il bonus di attacco base di un guerriero di 20° livello passa a +21/+16/+11/+6 senza ottenere un quinto attacco a +1).

Bonus di livello di incantesimi +1: Il personaggio ottiene 1 slot di incantesimi al giorno il cui livello è superiore di 1 all'incantesimo di livello più alto che può lanciare in una classe specifica. Questo beneficio è disponibile solo se il personaggio possiede già 20 livelli in una classe di incantatore. Ad esempio, se Elminster sceglie questo beneficio, ottiene uno slot di incantesimi di mago di 10° livello. Se lo sceglie di nuovo, ottiene uno slot di incantesimi di 11° livello. Se il personaggio possiede un modificatore di caratteristica abbastanza alto da ottenere un incantesimo bonus in quel livello di incantesimi, ottiene anche l'incantesimo bonus di questo nuovo livello. Non esistono incantesimi di livello di incantesimo superiore al 9° per maghi, stregoni, chierici e druidi, superiore al 4° per i paladini e i ranger o superiore al 6° per i bardi. Tuttavia, questi slot di incantesimi possono essere usati per incantesimi di livello più basso o per incantesimi di metamagia.

Divinità patrone

Come indicato nel Capitolo 5, Faerûn ha molte divinità, e molte creature intelligenti adorano più di una divinità, o almeno rendono omaggio a divinità diverse a seconda delle circostanze appropriate. Tuttavia, molti abitanti di Faerûn stabiliscono un legame particolare con una divinità specifica.

La scelta della divinità patrona di un personaggio non è un limite alle altre divinità che il personaggio potrebbe onorare. Tutti le divinità del Faerûn sono consapevoli che le altre divinità hanno le loro aree di influenza e di controllo, e non impediscono certo ai loro seguaci di riconoscere la stessa cosa.

La scelta della divinità patrona di un personaggio non impone particolari obblighi al personaggio. Scegliere un patrono indica semplicemente qual è la divinità personale preferita dal personaggio. La scelta del patrono di un personaggio riflette le ambizioni del personaggio e la visione che ha di se stesso (molti ambiscono ad essere quanto più simili alla propria divinità patrona un mortale possa essere) e indicano quali sono i suoi valori.

A meno che un personaggio non sia un incantatore divino, non è tenuto a fare proselitismo in nome della sua divinità patrona, a compiere sacrifici particolari o perfino a dire agli altri mortali quale divinità patrona onora. Nemmeno ai chierici e ai druidi viene richiesto costantemente di convertire nuovi fedeli. Un chierico avventuriero esterna la sua fede attraverso le sue azioni e le cause per cui sceglie di lottare, e non facendo la predica ai suoi compagni ad ogni occasione.

Gigante mezzorco assassino

Illustrazione di Carlo Arellano

Le divinità patrone e i morti

Un personaggio che abbia scelto una divinità patrona può essere riportato in vita attraverso i normali metodi per farlo, purché il personaggio desideri tornare. Il procedimento si rivela invece più difficile per un personaggio che in vita non ha scelto una divinità patrona.

Kelemvor, il dio dei morti, fa uso di quelle anime che non sono state reclamate da nessuno, intrappolandole e impedendo loro di tornare in vita. Questo procedimento di solito richiede 1d10 giorni. Nel corso di questo periodo, i personaggi che sono morti senza una divinità patrona possono essere fatti risorgere, rianimati o reincarnati se l'incantesimo che li riporta in vita viene lanciato prima che Kelemvor si occupi dell'anima del personaggio. Dopo questo periodo, solo un *miracolo* o un *desiderio* possono riportare in vita il personaggio.

Anche se il giocatore non ha scelto una divinità patrona per il suo personaggio prima che morisse, può sceglierne una al momento della morte del personaggio. Se il giocatore decide di non scegliere una divinità patrona neanche al momento della morte del personaggio, il personaggio si rivela definitivamente un miscredente e deve correre i suoi rischi assieme al resto delle anime non reclamate sul Piano del Fato. Se il giocatore decide di scegliere un patrono, deve scegliere una divinità per cui il personaggio abbia mostrato un minimo di interesse. Anche se il personaggio non avesse mai attivamente dimostrato interesse per una divinità particolare, il modo in cui il personaggio è stato interpretato dovrebbe comunque suggerire una divinità adeguata. Ad esempio, un personaggio di allineamento buono che si è dedicato alla magia verrebbe naturalmente attratto verso Mystra, mentre un avventuriero di pressoché qualsiasi classe o allineamento potrebbe essere attirato da Shaundakul, se era portato per i viaggi e le esplorazioni.

In breve, esiste una regola fondamentale sui personaggi e le divinità patrone: non bisogna mai punire un giocatore per non aver scritto il nome di una divinità patrona sulla sua scheda del personaggio.

Regole opzionali

La maggior parte dei prodotti di Forgotten Realms presume che gli unici volumi utilizzati dal DM siano i tre manuali base, questo volume e il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*. L'ambientazione presume che il DM abbia accesso ai mostri descritti all'interno di questi volumi.

In generale, qualsiasi regola opzionale che il DM desideri aggiungere è valida in una campagna ambientata nel Faerûn proprio come in qualsiasi altra campagna di D&D. Le varie classi di prestigio opzionali e il restante materiale della *Guida alla Nascita degli Eroi* si adattano facilmente a una campagna Faerûniana con poche modifiche, se non nessuna.

L'imminente *Manuale dei Livelli Epici* è completamente integrato nella campagna di Forgotten Realms. Infatti, molti dei personaggi descritti in questo volume fanno uso delle regole di avanzamento descritte in quel manuale. Consultare il riquadro "Personaggi superiori al 20° Livello" nella pagina precedente.

Psionici

Questo volume presenta il Faerûn, nonché tutto il mondo di Toril, come un mondo privo di psionici. Questo non significa, tuttavia, che il DM non possa usare il *Manuale delle Arti Psioniche* per la propria campagna Faerûniana. I poteri psionici sono rari, e molta gente non nota neanche la differenza tra psionismo e magia. Non deve essere usata la variante "Poteri psionici non magici" descritti a pagina 78 della *Guida del Dungeon Master* nelle campagne ambientate a Faerûn.

Reazioni ai personaggi psionici

Gli psionici sono rari e assai poco conosciuti nel Faerûn, eccettuate quelle zone in cui vivono dei mostri psionici. Queste aree sono il Sud, dove è sentita l'influenza degli yuan-ti (specialmente nella città di Hlondeth, nel Golfo di Vilhon) e nel Sottosuolo (grazie all'influenza dei mind flayer). Waterdeep di sicuro ospita almeno qualche personaggio dotato di capacità psioniche, come anche le grosse zone urbane di Amn e di Calimshan.

In genere, i personaggi psionici devono aspettarsi le stesse reazioni e gli stessi atteggiamenti che la gente riserva agli incantatori arcani. Quelle zone in cui i maghi sono i benvenuti, o vengono almeno accettati, accoglieranno i personaggi psionici con lo stesso entusiasmo (o con la stessa mancanza di entusiasmo). In quelle zone dove i maghi sono temuti o scacciati, come l'Amn, i personaggi psionici dovranno muoversi con molta cautela.

Molti incantatori vedono i personaggi psionici come possibili rivali nella magia, quindi i personaggi psionici farebbero bene a pensare di nascondere le proprie doti ovunque ci sia la possibilità di incontrare un mago o un chierico invidioso (come ad esempio nel Thay).

Psionici e talenti regionali

Le classi dello psion e del guerriero psionico non sono le preferite in nessuna regione di Faerûn. I talenti regionali (e l'equipaggiamento bonus regionale) non sono disponibili per questi personaggi.

Se il DM decide di voler concedere agli psionici un ruolo maggiore nella sua campagna, tali restrizioni possono diventare più elastiche. Tashalar, Chult, il Sottosuolo, il Golfo di Vilhon e le "regioni" dei Nani Grigi sono le più probabili in tutto il Faerûn tra quelle che potrebbero generare personaggi psionici, e potrebbero essere considerate regioni preferite per gli psion e i guerrieri psionici.

condurre il gioco

Tutte le regole, le situazioni e le direttive descritte nel *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del DUNGEON MASTER* hanno valore nelle campagne ambientate nel Faerûn. Il combattimento si svolge secondo la consueta sequenza, i tiri salvezza vengono calcolati allo stesso modo, i rischi e gli attacchi speciali funzionano normalmente.

Le sole aggiunte alle regole di conduzione del gioco sono il calcolo del tempo e le informazioni aggiuntive sull'uso delle mappe per il terreno e il movimento via terra.

calcolo del tempo

Il calendario di Faerûn viene descritto nel Capitolo 3: "La vita nel Faerûn". Molti Dungeon Master ritengono che sia utile tenere il conto preciso del tempo che passa nelle loro campagne. Al livello di base, il calcolo del tempo che passa serve per regolare l'uso delle capacità speciali che possono essere utilizzate una volta alla settimana, o una volta all'anno, o con altre cadenze. Ad esempio, un paladino ha un uso limitato di *rimuovi malattia*, e a volte potrebbe presentarsi una situazione di gioco in cui vari personaggi sono affetti da una malattia, e sapere con precisione quando la capacità del paladino sarà di nuovo disponibile si rivela fondamentale.

LO SCORRERE DEL TEMPO

Il modo più accurato e meticoloso di tenere conto del tempo che passa nel gioco è creare un diario della campagna. Una tabella vuota come la pagina di un'agenda mensile è ottima per lo scopo: il DM può numerare i giorni così come compaiono nel Calendario di Harptos e usare lo spazio riservato a ogni giorno per annotare gli avvenimenti principali o l'uso di capacità speciali dipendenti dal tempo.

Di volta in volta, il DM dovrebbe concedere ai personaggi giocanti un "tempo di riposo" significativo, uno spazio di varie settimane o mesi in cui non accade alcuna avventura. Questo è importante, in quanto offre ai personaggi l'opportunità di eseguire azioni come la creazione di un oggetto, una capacità assai importante per molti personaggi. Se ogni avventura della campagna avviene immediatamente dopo la conclusione della precedente, i maghi e i chierici non avranno mai l'opportunità di dedicarsi alla ricerca magica o alla creazione di oggetti.

Non c'è bisogno, naturalmente, di interpretare sessione dopo sessione un mese in cui non accade niente: si può semplicemente avanzare di alcune settimane e chiedere ai giocatori come impegnano quel lasso di tempo e su cosa lavorano. Questo metodo è anche utile per rendere più credibile il fatto che un personaggio sfrecci dal 1° livello al 10° livello nel giro di pochi mesi di gioco. I personaggi giocanti hanno semplicemente beneficiato di alcuni periodi di pausa tra un'avventura e l'altra e hanno vissuto un periodo all'interno del calendario assai più lungo della somma del tempo delle avventure intraprese.

DECADI CONTRO SETTIMANE

Il Calendario di Harptos di Faerûn divide ciascun mese di 30 giorni in tre decadi, il periodo di tempo di Faerûn più vicino alla nostra settimana. Anche se sembrerebbe sensato basare alcune capacità dipendenti dal tempo sulle decadi, invece che sulle settimane, è consigliabile non farlo. Prima di tutto, una capacità utilizzabile una volta ogni dieci giorni è più debole di una capacità utilizzabile ogni sette. Secondariamente, il calendario di Faerûn comprende delle festività che non ricadono all'interno di nessuna decade dell'anno. Se il DM decide di usare le decadi al posto delle settimane, dovrà considerare ognuna delle cinque festività come appartenenti alla decade immediatamente precedente (il che significa che cinque settimane del calendario di Faerûn sono in realtà lunghe undici giorni e non dieci, indebolendo ancora di più le capacità regolate dal tempo).

Se si calcolano le capacità regolate dal tempo conteggiando i singoli giorni invece che le decadi, basta annotare il momento dell'uso della capacità e il settimo giorno seguente da esso. Se una capacità può essere utilizzata solo una volta alla settimana, il personaggio non potrà utilizzarla finché i sette giorni non sono passati. Se la capacità è utilizzabile più volte nel corso di una settimana, ogni "uso" deve aspettare sette giorni prima di diventare di nuovo disponibile.

terreno e movimento

In una campagna di FORGOTTEN REALMS esistono grandi avventure in attesa di essere vissute in terre lontane ed esotiche. Esiste un intero mondo da descrivere ai giocatori, ricco di luoghi e città uniche da esplorare. I personaggi potrebbero attraversare l'Anauroch per esplorare le rovine naniche di Ascore, veleggiare sul Mare delle Stelle Cadute per raggiungere i livelli sotterranei di Westgate, o condurre un'incursione nelle colline del Thar infestate dagli orchi, in cerca di un castello in rovina da saccheggiare.

TIPI DI TERRENO

La grande mappa del Faerûn mostra gran parte del continente in una scala di 192 km per ogni 2,5 cm. In questa scala, solo le zone più grandi possono essere raffigurate: si presume che le migliaia di piccoli insediamenti e villaggi, le miriadi di paludi, laghi e torrenti e le innumerevoli macchie, boschetti e boschi esistano sulla mappa ma non siano semplicemente stati rappresentati.

Sulla mappa è possibile trovare i seguenti tipi di terreno.

Acquitrino: Aree di pianura invase dall'acqua in cui crescono canne e altra bassa vegetazione, ma pochi alberi. Le paludi contengono isole di terra relativamente asciutta, separate da acque stagnanti o deboli correnti.

Alta montagna: Zona occupata da picchi rocciosi alti e ripidi. Le zone di alta montagna comprendono almeno alcuni picchi abbastanza alti da ospitare delle nevi perenni, anche nei climi tiepidi o temperati. Le montagne più alte sono anche rivestite di alberi, almeno fino a una certa altitudine. Le zone montagnose contengono passi e vallate ad altezze più basse rispetto ai picchi circostanti.

Bassa montagna: Una zona più alta, ripida e in rilievo rispetto alle colline, ma meno delle alte montagne. Le basse montagne non sono abbastanza alte da avere alberi sulla cima, o da ospitare nevi perenni sulle loro cime nei climi tiepidi o temperati. Le zone montagnose contengono passi e vallate ad altitudini più basse rispetto ai picchi circostanti.

Brughiera: Ampie zone di discreta altitudine, ma ricche di umidità. Le brughiere tendono ad essere ricoperte d'erba, con chiazze di bassi arbusti e numerosi stagni.

Collina: Aree in rilievo più basse e meno ripide rispetto alle montagne. Come le zone montuose, le aree collinari contengono anche vallate che sono più basse delle colline circostanti.

Deserto roccioso: Una regione arida coperta di rocce riarse dal sole e arbusti stentati.

Deserto sabbioso: Una regione arida coperta di sabbie e dune.

Fiume: Un corpo d'acqua corrente troppo profondo e troppo ampio da attraversare senza nuotare o senza usare un ponte, una barca o un guado.

Foresta: Un'area fittamente ricoperta da alberi alti. Gli alberi possono essere conifere o a foglie caduche.

Ghiacciaio: Una grande massa di ghiaccio in alta montagna o alle latitudini più alte. Il ghiaccio si muove (anche se molto lentamente), creando crepacci, spaccature e altri pericoli naturali.

Giungla: Una foresta particolarmente fitta e umida.

Lago: Un corpo d'acqua dolce racchiuso dalla terraferma. Il Lago dei Vapori è un'eccezione: è in realtà un ramo d'acqua salata del Mare Scintillante. Azulduth, il Lago di Sale, è al contrario un lago vero e proprio, ma di acqua salata invece che d'acqua dolce.

Palude: Un'area piana e invasa dalle acque, simile a un acquitrino ma ricoperta di alberi.

Pianura erbosa: Ampie aree di pianura ricoperte da distese erbose.

Illustrazione di Carlo Arellano

Qualche albero o qualche arbusto può crescere in prossimità dell'acqua.

Pianure/Miste: Zone aperte che sono state ripulite a scopi agricoli. Le pianure potrebbero contenere piccole zone di alberi, basse colline e altre caratteristiche geografiche. Le zone miste sono spazi naturali aperti ed estesi, e possono includere varie forme minori di terreno come basse colline, praterie, alberi sparsi e ruscelli.

Pista: Un sentiero non curato che traccia un percorso sufficientemente praticabile attraverso una zona.

Strada: Un percorso fatto di terreno liscio e solido, ricoperto di terra pressata o ghiaia e arcuato in modo da non trattenere la pioggia.

Terre aride/Sterili: Zone accidentate in cui la vegetazione è assai scarsa. Le zone sterili sono attraversate da un labirinto di piccole valli separate da strane colline e formazioni rocciose.

Movimento via terra

I maghi più potenti sono in grado di teletrasportarsi da un punto all'altro del Faerûn, ma il resto degli abitanti cammina, cavalca, vola o naviga, quando deve andare da un posto a un altro. Utilizzare le regole del Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore* per il movimento via terra attraverso il Faerûn. La grande mappa del Faerûn include dei tipi di terreno che non sono elencati nella Tabella 9-5: "Terreno e movimento via terra", pagina 143 del *Manuale del Giocatore*. Utilizzare al suo posto la Tabella 8-2.

Tabella 8-2: Terreno e movimento via terra nel Faerûn

Terreno	Strada	Pista	Impraticabile
Acquitrino	x1	x3/4	x1/2
Alta montagna	x3/4	x1/2	x1/8
Bassa montagna	x3/4	x1/2	x1/4
Brughiera	x1	x1	x3/4
Collina	x1	x3/4	x1/2
Deserto roccioso	x1	x1	x3/4
Deserto sabbioso	x1	-	x1/2
Foresta	x1	x1	x1/2
Ghiacciaio	-	-	x1/2
Giungla	x1	x3/4	x1/4
Palude	x1	x3/4	x1/2
Pianura erbosa	x1	x1	x1
Pianure/Miste	x1	x1	x1
Terre aride/Sterili	x1	x1	x3/4

Nelle zone locali esistono molte più strade e piste rispetto a quelle mostrate sulla grande mappa: solo le maggiori strade che attraversano le nazioni vengono indicate. Le creature volanti possono ignorare le penalità per il movimento in tutti i tipi di terreno, tranne che in alta montagna e bassa montagna, che nel loro caso vengono rispettivamente considerate bassa montagna e collina.

Altre risorse

Il Dungeon Master ha numerose risorse a sua disposizione per arricchire una campagna di Forgotten Realms. Oltre ai prodotti di gioco futuri, il sito web ufficiale della 2ª Edition (www.2edition.it) viene regolarmente aggiornato con nuove informazioni di gioco, avventure, personaggi e locazioni sia per il gioco di D&D in generale che per la campagna di Forgotten Realms.

Avventure

Le avventure nel Faerûn sono molto simili alle avventure del gioco base di Dungeons & Dragons, tranne per il fatto che utilizzano mostri, avversari e scenari specifici del mondo di Toril. In questa sezione verranno illustrati alcuni dungeon di Faerûn e alcuni incontri locali specifici.

Costruttori di dungeon

Cosa rende i dungeon Faerûniani diversi dai dungeon degli altri mondi? Principalmente la storia. Indipendentemente dalla sua funzione originaria o attuale (vedi pagina 105 della *Guida del Dungeon Master* per una descrizione dei vari tipi di dungeon), un dungeon di Faerûn porterà al suo interno i segni che hanno lasciato i suoi costruttori originali e i vari gruppi che lo hanno occupato nel corso dei secoli. Sono pochi i dungeon di Faerûn che rimangono vuoti a lungo. Indipendentemente da chi lo ha costruito, dei *portali* potrebbero collegarlo ad altri dungeon costruiti dalla stessa gente o dallo stesso gruppo, formando una rete di collegamenti che un tempo veniva usata dai residenti passati, e che ora fornisce ai personaggi giocanti un modo rapido di passare da un dungeon a un altro. Analogamente, molti dungeon sono dotati di collegamenti con il Sottosuolo.

Avventurieri: Questa categoria di costruttori di dungeon comprende maghi impazziti come Halaster, l'architetto dell'enorme dungeon di Sottomonte, avventurieri di successo in cerca di un luogo dove accumulare le proprie ricchezze e individui previdenti che hanno voluto costruirsi un posto sicuro dove nascondersi dai propri nemici quando le cose si mettono male. Le caratteristiche dei dungeon degli avventurieri sono varie. Sono assai comuni le zone protette contro lo scrutamento e il viaggio astrale, nonché i *portali* di collegamento verso innumerevoli destinazioni.

Alcune caratteristiche più insolite possono comprendere raccolte di esemplari botanici o zoologici (a volta ingabbiati, a volte lasciati in libertà), prigioni extradimensionali in cui sono rinchiusi immondi o elementali, labirinti e trappole costruiti per sorvegliare tesori speciali, una serie di stanze in miniatura accessibili solo ai visitatori in grado di ridurre la loro taglia e vasti laboratori contenenti esperimenti letali, tuttora in corso, anche dopo secoli.

Beholder: I beholder sono soliti scavarsi delle tane sotterranee facendo uso del lavoro di schiavi (grazie alle loro capacità di *charme*) e dei loro poteri di *disintegrazione*. Le tane dei beholder di solito fanno ampio uso di passaggi verticali assai difficili da superare senza la capacità di volare o di levitare. Spesso sono pieni di stranezze magiche e altri tesori insoliti.

Draghi: I draghi a volte si scavano da soli la propria tana sotterranea, ma molto più spesso si insediano in caverne naturali già esistenti oppure scacciano gli abitanti più deboli dal dungeon che avevano costruito. Un dungeon occupato da un drago dispone di almeno un'enorme camera dall'ampio soffitto o una caverna che permetta al drago di combattere in volo. A meno che il drago non sia in grado di teletrasportarsi, la tana deve disporre anche di un'entrata che possa attraversare in volo o a nuoto.

Se il drago possiede degli alleati o dei servitori, questi vengono ospitati nelle vicinanze, in una zona alla quale il drago può accedere, come una caverna laterale o un vicino villaggio di superficie.

Drow: A differenza dei nani, che tendono a costruire i loro dungeon partendo dalla superficie e scendendo, i drow costruiscono i loro dungeon salendo di livello in livello dal Sottosuolo. I dungeon dei drow servono come teste di ponte per le loro razzie, i loro commerci e le loro colonizzazioni. Di solito contengono zone destinate all'abitazione assai spartane. Le provviste (compresa l'acqua) vengono di solito rubate dalla superficie o trasportate su dal Sottosuolo. I dungeon dei drow di solito contengono zone destinate alle celle per i prigionieri e gli schiavi.

Gruppi di potere: Le varie organizzazioni e cabale segrete di Faerûn costruiscono dungeon di ogni tipo che utilizzano come rifugi, centri di addestramento, fortezze e punti di smistamento per i membri in transito. I costruttori di dungeon più attivi sono senz'altro i membri del Culto del Drago, che sono sempre in cerca di luoghi dove ospitare i nuovi dracolich, seguiti dagli Zhentarim, che fanno grande uso di fortezze segrete e luoghi remoti raggiungibili attraverso l'uso di *portali*.

Halfling e gnomi: Gli halfling e gli gnomi scavano lungo i fianchi delle colline per creare case private, miniere o piccole comunità nascoste. Entrambi preferiscono le zone boscose su colline e montagne.

Nani: I migliori costruttori di dungeon di tutto il Faerûn, in grado di costruire di tutto, dalle semplici miniere alle città sotterranee scavate nella roccia viva. I dungeon costruiti dai nani hanno delle entrate fortificate in superficie nelle zone montuose o collinari. Gli abitanti più recenti che hanno avuto modo di mantenere le difese in buono stato normalmente ne fanno buon uso.

Anche i dungeon più piccoli costruiti dai nani, dispongono di aree dove conservare le riserve d'acqua e di cibo, merci e armi. Gli insediamenti permanenti di solito comprendono anche templi e catacombe, accuratamente protetti da trappole in pietra, rune magiche e costrutti di guardia come i golem.

Umani e altre razze di superficie: Molti dungeon di Faerûn sono semplicemente le parti più basse di altre strutture costruite in superficie. I livelli sotterranei di questi edifici spesso rimangono in pie-

di anche dopo che il resto della struttura è stato distrutto. Questi dungeon possono essere assai pericolosi da esplorare. Le loro strutture possono rivelarsi precarie e a rischio di crollo, specialmente se un avventuriero va in giro a lanciare incantesimi *palla di fuoco* o *fulmine*. Molti di questi dungeon comprendono vecchie catacombe, sorvegliate da numerose trappole e interdizioni magiche, ma con pochi tesori al loro interno.

Dungeon famosi di Faerûn

Gli avventurieri di tutto il Faerûn sono ormai abituati a chiamare "dungeon" qualsiasi cantina o passaggio sotterraneo, perfino quei posti che erano palesemente destinati ad usi assai diversi dalla custodia dei prigionieri. Col passare del tempo la parola è diventata sinonimo di qualsiasi posto fatto di vecchie pietre dove potrebbero esserci mostri in agguato, tesori nascosti o già rinvenuti e avventurieri pronti ad esplorarlo.

Stando a questa definizione, Faerûn ospita migliaia di dungeon, da quelli più rinomati a quelli veramente perduti e ricordati solo nelle vecchie storie e nei documenti scritti. Alcuni di quelli più famosi vengono elencati qui, per via delle loro favoleggiate ricchezze, per le loro dimensioni, per la loro posizione nei pressi di città o strade commerciali, per la loro storia famosa o per la loro potenziale importanza.

Casa di Pietra: Al margine orientale della Foresta Ardeep si erge un'immensa torre a pianta quadrata costruita almeno mille anni fa dai nani e dagli elfi di Illefarn. Gli elfi della luna erano soliti impedire a qualsiasi straniero di avvicinarsi alla Casa di Pietra, ma quando se ne andarono, la torre divenne liberamente accessibile.

La Casa di Pietra contiene centinaia di sale, corridoi, saloni, templi e torri collegati tra loro come frammenti di uno stesso labirinto. Alcune sale sono state distrutte da scontri di molto tempo fa, o dal crollo dei soffitti, mentre altre si aprono su precipizi ignoti; altre ancora ospitano silenziosi e irrequieti fantasmi di elfi, nani e umani. Com'è facile intuire, molte stanze sono infestate da ghoul e da ombre.

Le leggende parlano di un tesoro nanico fatto di gemme e monete d'oro, e di un'armeria nanica nascosti all'interno. La torre, chiamata in origine Volta di Pietra, era stata costruita per proteggere il Pozzo di Volta di Pietra, che ancora esiste al suo interno. Le acque del pozzo provengono da un lago sotterraneo del Sottosuolo noto come Asmaeringlol ("Gola del Gigante"), e molti mostri risalgono fino alla Casa di Pietra dal Sottosuolo per nutrirsi degli avventurieri.

Castello Dragonspear: Questa famosa fortezza in rovina sovrasta la lunga strada solitaria della Via del Commercio a sud di Daggerford (oltre l'Alta Brughiera). Il grande castello, un tempo di proprietà dell'avventuriero Daeros Dragonspear, è diventato, col passare dei secoli, la dimora di numerosi mostri e creature corrotte, dagli eserciti degli orchi, ai draghi, agli immondi oscuri. Oggetto di frequenti incursioni da parte di gruppi di avventurieri coraggiosi, il castello e le sue sale in rovina vengono ogni volta scelte come dimora da briganti e mostri per essere ogni volta liberate di nuovo.

Circa un decennio fa, gli eserciti di Waterdeep e di altre città commerciali dell'ovest si proposero di ripulire Dragonspear dagli immondi che erano giunti nel Faerûn attraverso un *portale* situato nei sotterranei del castello. I sacerdoti di Tempus eressero un santuario all'interno delle mura del castello per tenere a bada i mostruosi nuovi arrivati di Dragonspear, ma il santuario ha dovuto far fronte al continuo assedio di bugbear, chitine, diavoli, drow, orchi, quaggoth e altri esseri che si aprono la via fino a Dragonspear passando per il Sottosuolo. Quegli avventurieri che si recano a Dragonspear per assistere i difensori di Tempus vengono accolti con gratitudine e autorizzati a saccheggiare tutto ciò che riescono a strappare ai mostri annidati nel castello.

Castello Grimstead: Questa piccola fortezza in rovina si erge nei boschi occidentali di Shadowdale, ad ovest del Fiume Ashaba e a nord della Strada del Nord. È stato ridotto a fondamenta ricoperte dal muschio e dai rampicanti e le sue cantine sono state sfondate dai tunnel dei drow che lo collegano alle cantine della Torre Contorta e che scendono per molti chilometri fino a raggiungere un enorme lago sotterraneo, oltre il quale si estende una zona sconosciuta del Sottosuolo. Gli abitanti di Shadowdale lasciano saggiamente il castello e le caverne ad esso associate all'attenzione degli avventurieri itineranti. Nessuno ha considerato le mura pericolanti di Grimstead, le sue travi marce e le sue fondamenta infestate dai mostri degne di essere recuperate per la società di superficie.

Castello Krag: Jyordhan, il falso sovrano di Shadowdale, ha reclamato questa antica torre drow come sua dimora. Le sue intenzioni erano di farne una fortezza che rivaleggiasse con Darkhold all'ovest. Fortunatamente per Shadowdale, le abilità architettoniche di Jyordhan erano corrotte come la sua morale, e Castello Krag è caduto subito dopo la morte dell'agente degli Zhentarim. Nessuno ha reclamato apertamente la proprietà delle rovine, ma a volte una roccia piomba sulla città dal nord, apparentemente lanciata da una delle vecchie catapulte del Castello Krag. Qualche sconosciuto continua a riparare le vecchie macchine d'assedio e a lanciare proiettili sulle sottostanti fattorie di Shadowdale. Ben pochi contadini hanno intenzione di assaltare Castello Krag per scoprire chi sia l'ignoto tiratore.

Castel Spulzeer: La Valle di Spulzeer si estende nell'Amn orientale, non lontano dalla città di Trailstone. Sia gli elfi che gli animali selvaggi evitano la valle ricoperta dalla vegetazione, nonostante tutte le tracce del suo castello maledetto, Castel Spulzeer, siano scomparse. Esistono leggende di ogni tipo su esplosioni magiche, battaglie con i lich, e una città ammantata di *mythal* visibile solamente sotto la luce della luna. Qualunque sia la verità, le attività (e le sparizioni) delle bande di avventurieri locali suggeriscono che esista ancora qualcosa di pericoloso là dove un tempo sorgeva Castel Spulzeer.

Va ricordato che molte altre rovine protette dal *mythal* che non sono qui elencate sono nascoste in tutto il Toril (alcune sottoterra, altre sott'acqua), e molte di esse hanno ottime possibilità di racchiudere al loro interno grandi pericoli e grandi tesori.

Caverna della Morte: Un piccolo complesso di caverne "naturali" nelle Terre di Pietra meridionali, attraversato da corsi d'acqua sotterranei anche al giorno d'oggi. L'ex-mago Asbaron, che ora è un lich, difende la sua dimora dagli intrusi usando una raccolta di mostri provenienti da tutto il Faerûn. Si dice che abbia respinto molti attacchi in forze degli Zhentarim, e che in più occasioni abbia scatenato i suoi mostri per tutte le Terre di Pietra per devastare le pattuglie e le carovane degli Zhent.

Caverne degli Artigli: Una famigerata tana di troll nella Scogliera Pietrosa (la scogliera che corre parallela alla Strada Alta, ad est di Eveningstar) nel Cormyr. Nonostante le continue pattuglie di Draghi Purpurei, i troll delle Terre di Pietra continuano a erigere le loro tane all'interno di questo semplice complesso di caverne.

Caverne Senza Fine: Nella Grande Foresta, a sud dei Monti della Stella, un torrente che poi si unisce al Fiume dell'Unicorno fuoriesce da questo grande complesso di caverne in pietra calcarea (alle quali sono stati aggiunti alcuni collegamenti appositamente scavati); il complesso si estende per molti chilometri sottoterra fino ad arrivare al Sottosuolo. Queste caverne, più antiche del reame elfico di Eaerlann, sono state usate come tana da diversi draghi, ora uccisi (e alcuni dei loro tesori forse rimangono ancora laggiù), e più di recente da alcune bande di schiavisti drow guidate dagli illithid che fanno partire da laggiù le loro razzie in superficie.

Cripta dei Creatori di Meraviglie: Si narra che questa cripta, situata nella cantina di una taverna a Scornubel, racchiuda dei lich, assieme a molti altri oggetti magici da loro raccolti, creati e ora impugnati nella non morte. Tra i guardiani sotto il loro controllo si narra di orrori corazzati, strani golem e altri automi animati, nonché di un divoratore di magia (nishruu) racchiuso in una sfera di stasi.

Cripta dei Guerrieri: Questo piccolo complesso di tombe sotterranee è stato scavato sul fianco di una parete rocciosa nelle Terre di Pietra, a nord del Cormyr centrale. Le stanze funebri sono state saccheggiate molto tempo fa, e gli Zhentarim ora lo usano come accampamento, rifugio e punto d'appoggio per conservare rifornimenti, affidando la sorveglianza ad alcuni gargoyle e ad alcuni costrutti animati magicamente.

Cripta dello Stregone: La gente ha gradualmente deformato il nome della "Cripta di Larloch", situata alle foci delle Acque Tortuose, fino a chiamarla con il nome attuale nel corso dei secoli. Larloch il Re delle Ombre è un lich di immenso potere che comanda un'intera città di wraith, wight, lich, vampiri e non morti inferiori. Larloch desidera soltanto evitare ogni contatto con il resto del mondo. Se qualcuno si avventura troppo vicino alla cripta, Larloch invia lich dopo lich finché gli intrusi non fuggono o vengono distrutti. Se gli intrusi riescono a passare, li aspettano delle *ragnatele magiche* (campi di forza magici che contengono molti incantesimi pronti a scatenarsi sugli intrusi che ci finiscono dentro) e altri lich abili nel combattimento. Si dice che Larloch sia un sopravvissuto apparte-

nente all'antico regno di Netheril.

Cripta del Sud: Questa vecchia fortezza nanica, un tempo anche una miniera d'argento, si inoltre nella fiancata meridionale delle Montagne della Spada, a nord della Foresta Kryptgarden, lungo la Costa della Spada Settentrionale. A volte viene chiamata il Giardino della Cripta del Sud, in quanto i nani avevano avviato una fattoria di incredibile bellezza e particolarmente rigogliosa (che da allora è diventata un luogo incolto e aggrovigliato); la fortezza viene descritta come un labirinto di stanze e passaggi infestato da moltissimi mostri.

Cripta del Sussurro: Questo magazzino sotterraneo, collegato alle Sale Infestate delle Terre di Pietra a nord di Eveningstar nel Cormyr attraverso un lungo tunnel, era un nodo carovaniero degli Zhentarim amministrato da uno Zhent di Eveningstar, un mago minore chiamato Sussurro, che visse qui fino alla sua morte. Oltre il tunnel d'entrata, ormai franato, si dice che la cripta contenga almeno una dozzina di stanze, una delle quali racchiude i libri degli incantesimi di Sussurro e una grossa raccolta di pozioni.

Dungeon della Cripta: Questo leggendario complesso di dungeon si estende al di sotto del distretto funerario della Città dei Morti di Waterdeep, e vi si accede scendendo lungo una scala segreta che parte da una delle cripte. La Compagnia dei Folli Avventurieri, noti avventurieri di Waterdeep, dice di aver combattuto contro vampiri e naga, laggiù, e di aver trovato trappole mortali, disposte soprattutto attorno ad un focolare. Il Dungeon della Cripta si collega sottoterra con i livelli superiori del favoleggiato Sottomonte, ma da quando i Folli Avventurieri si sono ritirati dal mestiere, nessuno è (ancora) riuscito a trovare un modo per raggiungerlo.

Dungeon dell'Hark: Da qualche parte, lungo le scogliere del margine settentrionale dell'Alta Brughiera, esistono un complesso di rovine e una fortezza sotterranea usata dai briganti. I più recenti sono un gruppo di topi mannari e un misterioso bandito che viene chiamato Hark.

Dungeon della Morte: Questo complesso sotterraneo, un tempo una miniera di gemme del clan nanico Deepdelve, si è guadagnato il suo tetro nome a causa dell'uso che ne faceva il re dei troll Glarauuth come prigione per gli schiavi umani destinati a diventare cibo per i troll. Si estende sotto una collina erbosa nei pressi dei margini meridionali del Bosco Segreto, nella Costa della Spada Settentrionale, presso le sorgenti del Fiume Brillante. Glarauuth è morto secoli fa, e le ultime notizie su quel posto riferiscono che "imp e immondi" sono stati visti in cima alla collina.

Dungeon delle Rovine: A nord della confluenza tra i Fiumi Rauvin e Surbrin, nei pressi della Pietra di Fondazione lungo la Costa della Spada Settentrionale, esiste un piccolo complesso sotterraneo infestato dai mostri che si estende sotto le rovine di quella che una volta era una scuola di magia. Nei tempi antichi, prima che la scuola venisse costruita usando le strutture di una fortezza nanica, il dungeon era un antico avamposto nanico. I barbari si tengono lontani dall'area in quanto hanno avvistato più volte grandi creature a forma di rana (bullywug? slaad?) danzare attorno a dei falò. Il dungeon rimane inesplorato, e probabilmente contiene le ossa degli avventurieri della Compagnia dell'Occhio Squarciato, che è scomparsa in questa zona.

Dungeon Senza Nome: Nella Grande Foresta nord orientale (nei pressi degli Alti Alberi) si ergono alcune rovine risalenti all'antico Eaerlann, una cripta dominata da un enorme palazzo. Esiste anche un piccolo complesso sotterraneo nei pressi dell'edificio (non sorvegliato dagli elfi e non collegato alla cripta del palazzo). Si dice che si tratti di un insediamento di nani o di gnomi abbandonato da tempo.

Dungeon delle Spade: Da qualche parte nelle Colline del Serpente a est dell'Alta Brughiera, sorge una miniera d'argento degli gnomi abbandonata, composta da numerose stanze sotterranee collegate a un condotto di scavo. È stata la base di molti gruppi di avventurieri, prima che venisse scoperta dal Culto del Drago, che l'ha popolata di mostri e l'ha protetta con letali spade magiche volanti. Anche dopo la morte di numerosi Cultisti, nessuno l'ha reclamata e si dice che nelle sue profondità racchiuda un *portale* a senso unico per la Brughiera Sterminata settentrionale.

Foresta Ardeep: Questa piccola foresta, ciò che rimane di un regno elfico, sorge nei pressi della frenetica città di Waterdeep. Dal limitare degli alberi della Foresta Ardeep si accede a un bosco assai intricato il cui interno è un susseguirsi di spaccature e crepacci, coperto da una fitta rete di liane e arbusti, celato da nebbie perenni, popolato da cinghiali selvaggi e punteggiato di antiche rovine. Ad Ardeep vivono soltanto dei fuorilegge e alcuni elfi solitari. A volte ci si imbatte in un orsogufo, in un lupo o in un uccello stigeo, ma in nulla di più pericoloso (se si eccettua il folle eroe elfico non morto Reluraun).

La tomba di Reluraun, nel cuore di Ardeep, è sorvegliata da almeno tre baelnorn (lich buoni; vedi il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*), che mantengono i viventi a debita distanza. Corrotto da una magia malvagia nel corso della sua battaglia finale, Reluraun ora non è altro che un paio di braccia scheletriche volanti e un paio di occhi stralunati. Urlando, mena fendenti con la sua spada magica su chiunque si avvicini troppo alla sua tomba.

Ardeep ospita anche la famosa Radura Verde, la Valletta Danzante e alcuni antichi tunnel e cantine sotterranee risalenti ai tempi dell'antico regno di Phalorm, alcuni dei quali potrebbero ancora contenere dei tesori o condurre fino al Sottosuolo.

La Radura Verde viene così chiamata perché all'interno del suo cerchio protettivo di olmi, non importa quale stagione sia al di fuori, le condizioni sono sempre primaverili. Le creature di allineamento buono sono le benvenute al suo interno, e la magia di guarigione usata presso la radura produce effetti insolitamente potenti. Nessuna pista che conduce alla radura rimane nel bosco per più di una notte.

La Valletta Danzante è una piccola valletta a conca rivestita di muschio, erba e felci. La Dama di Pietra, un pilastro di roccia sacro a Eilistraee, si erge al centro della valletta. I drow che adorano Eilistraee spesso vengono a danzare nella Valletta sotto la luce della luna, a volte guidati da Qilué Veladorn delle Sette Sorelle. I poteri della Dama di Pietra proteggono la Valletta, e la dea stessa si è più volte manifestata in questo luogo.

Gauntlgrym: Questa enorme città sotterranea dell'antichità, situata da qualche parte lungo i Burroni a sud di Mirabar, lungo la Costa della Spada Settentrionale, venne costruita dai nani di Delzoun. Il condotto di ventilazione principale è stato scelto come suo rifugio da un drago rosso, di recente scomparso; il condotto scende fino ai livelli sotterranei del complesso, tre dei quali sembrano infestati da molti mostri, tra cui fantasmi e mind flayer. I livelli più bassi della città conducono fino al Sottosuolo, mentre quelli più alti vengono ora usati come rifugio dagli Hargrath, una strana e pittoresca banda di mostri avventurieri (alaghi, un leucrotta e così via) guidati da un cambion. Difendono il loro territorio dagli illithid usando innumerevoli mostri generati dalle progenie abissali catturate e piazzate strategicamente nelle stanze sotterranee.

Guardia di Ferro: Questa è una tipica "struttura in pietra", una delle molte tombe, abitazioni o posti di guardia simili scavati nella roccia in tutto il Faerûn. Questo particolare rifugio nelle Terre di Pietra è protetto da pugnali magici animati volanti assai simili a quelli che difendono i livelli superiori di Sottomonte.

Magione Nascosta: Questo labirinto di pareti e passaggi in continuo mutamento, considerato un segreto di stato del Cormyr, era un tempo il rifugio dello stregone Netherese Phaeryl. È accessibile attraverso un *portale* nella stanza più alta della Torre di Tessaril a Eveningstar, ed è servito sia come rifugio che come terreno di caccia per avversari pronti a cimentarsi in un mortale gioco di inseguimenti e agguati. Non esistono mappe della Magione Nascosta e, per dirla con le parole di Elminster, "le sue porte non si aprono mai sulle stesse stanze su cui si aprivano l'ultima volta, anche se l'ultima volta era pochi istanti fa."

Mussum: Nel 472 CV questa città costiera "maledetta" del Chondath fu abbandonata in tutta fretta a causa di un'epidemia, al punto che molte delle merci e delle proprietà degli abitanti sono rimaste nelle loro abitazioni, ora infestate dai mostri e disseminate delle ossa rosicchiate dei cittadini caduti vittime della malattia. Oggi sono in pochi ad avventurarsi tra le sue rovine. Quanti lo fanno si imbattono solo nei corpi degli esploratori precedenti che sono morti tra le strade desolate della città. Qualunque cosa sia a colpire le vittime, la loro pelle si tinge di color verde pallido e i loro corpi sono ricoperti di macchie e rigonfiamenti.

Myth Drannor: Vedi il Capitolo 4: "Geografia".

Myth Rhynn: Un tempo un'antichissima città ammantata dal *mythal* e ora ricoperta dalle foreste, Myth Rhynn sorge al centro del Wealdath. Una volta era una città funebre elfica nella quale venivano messi a riposare i morti, accompagnati da grandi onorificenze (e grandi tesori). La magia del *mythal* impediva che i morti venissero riportati in vita o animati, e teneva alla larga i draghi, ma con il passare dei secoli il *mythal* si è indebolito e ha corrotto la foresta circo-

stante. Inoltre, un non morto scheletrico volante di qualche tipo intenzionato a massacrare tutti gli elfi (e in grado di teletrasportarsi) si è rifugiato a Myth Rhynn, assieme ad alcuni fuochi fatui e forse anche ad un lich. Gli avventurieri raccontano di essere stati attaccati da potenti incantesimi nel momento in cui hanno provato ad attraversare le strade della città di pietra invase dalla vegetazione e ricoperte dalle liane. Dicono anche che molte tombe sono state aperte da alberi e rampicanti dall'aspetto poco rassicurante.

Passo Maledetto: Lungo la Costa della Spada Settentrionale, il passo tra il Monte Arinratha e il Monte Thalangabold è il luogo di sepoltura di un'intera orda di orchi massacrati in battaglia molti anni fa dai nani di Delzoun. Il passo è infestato dai fantasmi di quella battaglia, e conserva ancora l'elemento che i nani usarono per vincere lo scontro: una fortezza sotterranea che permise loro di irrompere attaccando gli orchi da ogni lato. Si dice che le sale, ricche di tesori, siano infestate da beholder e gargoyle.

Rifugio di Lyran: Questa fortezza, situata ad est del Ponte Boareskyr, ai margini occidentali della Foresta dei Dragoni, era un tempo il rifugio di un capobandito, ma ha ormai ceduto al logorio del tempo (e alle molte lotte tra draghi per assicurarsene il controllo). Tutto ciò che rimane è un esteso complesso sotterraneo di caverne e passaggi infestate dai mostri.

Rifugiorapido: Questo rifugio elfico (uno dei tanti nascondigli nascosti o dimenticati che gli elfi hanno sparso per tutto il Faerûn) è raggiungibile semplicemente avanzando nella direzione giusta dalla cima della Pietra Verticale di Cormanthor. Stando a ciò che dicono alcuni elfi che ora si sono ritirati a Evermeet, si tratta di una serie di stanze collegate da alcuni portali piene di magie e trappole magiche, oltre che ad alcuni costrutti animati di guardia. Gli avventurieri sconvolti che sono riusciti a fuggire da quelle sale dicono che ora il rifugio è la dimora di un mago umano non morto che è rimasto intrappolato là dentro.

Sale Infestate di Eveningstar: Su una parete di roccia sul lato occidentale della Gola Acquastella appena a nord del villaggio agricolo di Eveningstar nel Cormyr settentrionale, è stato scavato un vecchio rifugio di banditi. Gli architetti nanici avevano costruito questa fortezza sotterranea composta da sale e corridoi in pietra per il bandito umano Rivior. Dopo la sua morte, vari mostri l'hanno usata come tana. Poi alcuni maghi vi si sono insediati e hanno usato la loro magia per costringere i mostri a sorvegliare gli ingressi della fortezza... prima di essere uccisi a loro volta da altri mostri e altri maghi. Le molte morti violente, con il passare degli anni, hanno riempito il posto di fantasmi, da cui il nome attuale della fortezza.

Di recente, gli agenti Zhentarim locali l'hanno utilizzata come magazzino per la merce di contrabbando e per i carichi carovanieri, e alcuni coboldi l'hanno utilizzata come tana. Gli avventurieri e coloro che amano le emozioni forti, principalmente quelli del Cormyr e della Sembia, vengono spesso attirati dalla fama del posto. Il tempio locale di Lathander, la Casa del Mattino, offre sostegno alle guide e ai cercatori di tesori pronti ad affrontare le sale infestate.

Sale del Martello: Nell'Alta Brughiera nord orientale, a est del Lago Altastella, si apre una cava collegata a una vecchia fortezza nanica. Nei pressi della cava sorgono le Sale del Martello, un alloggio ormai abbandonato circondato da una palizzata ed eretto da alcuni avventurieri intenzionati a esplorare la fortezza. Molte bande hanno rimpianto l'idea di esplorare la fortezza, così chiamata a causa del martello da guerra volante animato e scintillante (che, stando alle leggende dei nani, sta di guardia alla fortezza e mai la lascerà). Gli avventurieri raccontano di spaventosi orrori corazzati, di un'enorme sala centrale che a volte è colma di cadaveri umani appesi a un intrico di catene che pendono dal soffitto, e che altre volte è vuota, e di almeno cinque sentinelle fantasma vaganti (vedi il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*).

Sale Purpuree: Questa piccola fortezza sotterranea, situata sotto una collina da qualche parte nel Tethyr, è identica a un'altra fortezza nei Picchi dei Ragni del Lago Stellalucente nel Faerûn orientale, a cui è collegata attraverso un *portale*. La fortezza Tethyriana trae il suo nome odierno dall'uso che ne faceva una banda di mercenari chiamata l'Artiglio Purpureo, e da quando i mercenari sono morti in battaglia la fortezza è diventata un covo di mostri.

Sale dei Quattro Fantasmi: Al margine occidentale della Grande Foresta lungo la Costa della Spada Settentrionale, si erge la grande sala di una fortezza nanica in rovina e abbandonata da tempo, ora infestata dai fantasmi di quattro nani che chiamano a sé con urgenza tutti i nani che si avvicinano alle rovine. Gli avventurieri più meticolosi che hanno esplorato il posto hanno scoperto una fortezza sotterranea a cui si accede da un lato di un pozzo prosciugato che si apre al centro della sala. I sotterranei sono infestati da molti troll (compresi alcuni troll giganti), e alcuni tunnel minerari lunghi vari chilometri (usati dai drow e dagli schiavisti illithid) collegano il complesso fino al Sottosuolo.

Sarbreen: La caduta Città del Martello, invasa dalle acque e soffocata nel fango, era una volta il gioiello del regno nanico di Roldilar, e oggi giace nei pressi di Ravens Bluff (e forma gran parte del suo sistema fognario). Esistono dei passaggi segreti che conducono a profondità inesplorate sotto la città vecchia.

Scale Pericolanti: Questa infranta scalinata a chiocciola in marmo, si erge dal fondo di un crepaccio nelle Colline della Spada ad est di Waterdeep, tra la Foresta Ardeep e Uluvin. Era un tempo la dimora di Taeros, e ospitava lo stregone Ybrithe, che aveva fondato laggiù una scuola di magia per giovani fanciulle. Gli incantesimi, sempre meno potenti, tengono ancora in piedi la scalinata (che sembra condurre verso il nulla), sulla quale si nasconde un fuoco fatuo. La scalinata è anche infestata da un fantasma assassino, che compa-

Le sale infestate di Eveningstar

Questa fortezza sotterranea sarà anche famosa, ma è ben più di una roccaforte di coboldi, un nascondiglio di banditi e un'antica tana per mostri di tutti i tipi. Col passare degli anni è stata usata come campo di prova per molti avventurieri, come prova di giustizia a cui sottoporre i criminali e anche come fortezza temporanea per i Maghi Sovrani.

Ne avete sentito parlare? No, eh? Lo sapevo. Erano maghi che cercavano di controllare i reami senza diventarne i sovrani, ordinando discretamente un delitto qui, affondando una spada in modo adeguato là, un intervento nascosto al momento giusto, il lancio di un'illusione nel posto giusto, e la diffusione di una diceria appropriata altrove.

Arroganti, certo, e pericolosi... ma è così che sono fatti i maghi. Non ce ne sono mai stati molti, di Maghi Sovrani, ed erano in perenne lotta con i malaugrym, o con altri ancora. Alcuni dicono che avevano creato una rete di *portali* dimenticati o nascosti che collegava tutto il Toril, ma io credo che avessero solo aggiunto trappole e controlli a quei *portali* che avevano trovato, costruiti da mani ancora più antiche e misteriose. Nelle Sale Infestate hanno lasciato almeno due *portali* funzionanti, una progenie abissale (una di quelle creature corrotte che vomitano bestie vive) e pergamene di incantesimi a non finire.

Quali incantesimi? Modi per aprire *portali*, chiudere *portali*, nascondere *portali* e comandare *portali*. Magia sufficiente a governare tutto il Toril da dietro i troni, come avevano tentato di fare i Maghi Sovrani. Alcuni dicono che i Maghi osservano tutti coloro che si avventurano nelle Sale e scelgono quelli giusti per nominarli loro successori... o per farne delle pedine magicamente comandate a bacchetta. Altri dicono che non sono altro che polvere sbiadita, che hanno lasciato dietro di loro una trappola mortale infestata di mostri vaganti, fatta di corridoi bui e ossa incrostate che i Maghi della Guerra avrebbero dovuto ripulire da molto tempo.

Io ci sono stato, nelle Sale, e ho combattuto all'ultimo sangue con quelle bestie immonde, e sono dovuto fuggire sia dagli Zhentarim, che usavano il posto come magazzino per la merce di contrabbando, sia dai Maghi Rossi, che lo esploravano come passatempo. Io dico che laggiù c'è dell'altro... e non parlo solo di stanze ancora sigillate e di tesori ancora da trovare. Secondo me c'è qualcosa che aspetta in quelle Sale... che osserva e aspetta nell'ombra.

-Brimbelve Gabror, avventuriero veterano

re sottoforma di elmo, di spada scintillante o in forma umana.

L'altro capo della scalinata scende in un ampio sotterraneo, infestato da apparizioni come una mano senza corpo che impugna una manciata (a volte turbinante) di gemme, una figura nera umana incappucciata e sfuggente che porge o agita una spada e una dama elfica dagli occhi spalancati elegantemente vestita e legata in catene che urla senza emettere alcun suono e si agita implorando di essere salvata. Le origini di queste visioni rimangono ignote, ma alcune riescono ad attirare gli intrusi verso delle trappole mortali. I soffitti dei sotterranei crollano facilmente, e alcune stanze potrebbero ospitare dei beholder.

Shoonach: La metropoli in rovina chiamata Shoonach, un tempo la capitale del malvagio Impero di Shoon, è per il Tethyr ciò che Sottomonte è per Waterdeep. Ricolma di effetti magici residui di vecchie battaglie, viene protetta da qualcosa simile a un *mythal* che impedisce ai non morti di scappare, amplifica gli effetti di magia da fuoco, minimizza quelli da freddo, rallenta le armi da tiro fino a velocità ridottissime e nega gli incantesimi divini di necromanzia.

Chilometri e chilometri di edifici in rovina e di mura crollate ricoprono la terra, dalla quale emergono qua e là nuclei di magia ancora attiva. Gli avventurieri che entrano a Shoonach e riescono a fuggire raccontano di lamia, di migliaia di non morti, bestie simili a lucertoloidi dalla pelle corazzata, gnoll, goblin e perfino drow nella vasta città sotterranea che si estende sotto il Monte Imperiale al centro delle rovine. Templi, alti edifici e imponenti palazzi imperiali si innalzano ancora grossomodo intatti dalla cima della collina. I non morti hanno il controllo della collina, e alcuni di loro si sono impadroniti di bacchette e altre magie che erano già incredibilmente potenti nelle mani dei vivi, molto tempo addietro.

Sottomonte: Vedi il Capitolo 4: "Geografia".

Spellgard (Saharelgard): Al margine occidentale dell'Anauroch, ad est delle Montagne Picchigrigi, sorge un labirintico castello grande come una città, una fortezza ora invasa dalla sabbia e dal fango. Fino a poco tempo fa la fortezza, un frammento del perduto Netheril, era il rifugio del lich Saharel, mentre ora è abitato solo da mostri erranti. Alcuni avventurieri elfici che sono riusciti di recente ad uscirne vivi dicono che la parte meridionale della fortezza ospita un tempio dedicato a una divinità dalla testa di falco (forse un sedicente "dio-mago" di Netheril), sorvegliato da un infido avventuriero umano che assale gli intrusi o li conduce verso le trappole e i mostri del resto della città.

Tana del Terrore di Alokkair: Nella zona nord orientale di Shadowdale, poco più a sud della fattoria della famosa Arpista e avventuriera Storm Silverhand, esiste una parete di pietra calcarea ricoperta dalla vegetazione sulla quale si aprono numerose caverne, chiamata il Crinale della Volpe. Una delle caverne sul lato nord ha fama di essere infestata, e conduce fino a un'antica tomba. La tomba, a sua volta, conduce a un abisso sotterraneo conosciuto nelle leggende come il Baratro Stridente, oltre il quale si suppone siano nascoste potenti magie. Questo è il covo del lich Alokkair, Re-Mago del perduto Hlontar, e nonostante diversi avventurieri siano riusciti a raggiungere le sue stanze, si continua a discutere su quale sia stato il destino di Alokkair in persona, e se tutti i suoi tesori si trovino ancora laggiù, indisturbati.

Tempio dello Splendore degli Splendori: Anche se i versi dei menestrelli hanno attribuito facilmente questo nome a numerosi posti di Faerûn, il tempio in questione giace sottoterra, da qualche parte nella campagna del Chessenta. I suoi chierici vennero massacrati secoli fa dai mostri, che poi si uccisero lottando tra loro o vennero scacciati da altri intrusi. In seguito fu una gilda di ladri ad usarlo come quartier generale, e infine fu di nuovo invasa dai mostri, tornando ad essere un dungeon popolato da queste creature, che hanno segnato il destino di molti gruppi di avventurieri. Lo Splendore degli Splendori era una gemma magica (senziente, in quanto racchiudeva in sé l'intelletto di diversi maghi) al servizio della divinità Savras, ma si raccontano anche storie assai diverse sulla sua natura, e forse non è più nemmeno custodita nel tempio sotterraneo.

Tomba dell'Arcimago: In fondo a una caverna che funge anche da tana per alcune viverne sul lato nord orientale delle Montagne di Tethyamar (nei pressi della sorgente del Fiume Tesh) si trova un piccolo labirinto pieno di trappole magiche e guardiani, sufficientemente letale da respingere anche i Cavalieri di Myth Drannor. Furono loro a scoprire la tomba ricca di magia di un antico arcimago, ma furono costretti a ritirarsi davanti a un assalto in forze degli Zhentarim, che scatenarono un potentissimo non morto di qualche tipo che massacrò a sua volta oltre tre dozzine di maghi da guerra degli Zhentarim. La tomba stessa rimane a tutt'oggi inviolata.

Tomba degli Eroi: All'inizio si trattava di un semplice complesso di camere funerarie sotterranee costruite dai nani per alcuni avventurieri di molto tempo fa; le cripte, ora infestate dai mostri, si estendono sotto le rovine ricoperte dalla vegetazione del villaggio di Thruldar, ai margini orientali del Bosco di Lluir (a nord del Luiren). Gli avventurieri hanno esplorato le cripte più volte, alla ricerca della leggendaria Cripta dei Maghi; si narra che la cripta sia nascosta da qualche parte sotto Thruldar e che raccolga le ossa e le magie di alcuni arcimaghi defunti.

Tomba di Martek: Da qualche parte, nel Deserto della Desolazione di Raurin, sorge la tomba perduta di Martek, il Gran Visir di Raurin, "il Più Grande tra i Maghi". Le leggende del luogo parlano di una piramide, di una maledizione che prosciugò un fiume e una terra verde e fertile, di un'oasi, di templi, di una città e di molta magia; tutto questo sarebbe sepolto sotto le sabbie del deserto.

Torre Solitaria: È un'alta torre bianca ad ovest di Boscofreddo nella parte nord della Costa della Spada Settentrionale, ora in apparenza il rifugio di un potente mago che comanda numerosi guardiani orcheschi ed elementali e che non desidera alcun tipo di intruso. La Compagnia dei Folli Avventurieri un tempo scacciò uno dei precedenti abitatori della torre, il mago malvagio Arbane assieme alle sue apprendiste e consorti Tantra e Werendae. La compagnia riportò che la torre fosse dotata di un'ampia rete di sotterranei, uno dei quali conteneva uno strano specchio d'acqua scintillante che sembrava senziente.

creature locali

Alcune zone ospitano concentrazioni di creature superiori alla norma. Di seguito, vengono riportate quelle degne di nota.

Acquitrino di Chelimber: Bullywug, lucertoloidi, siv.

Anauroch: Umani Bedine, tenebre Netheresi. I Bedine vengono di solito incontrati in gruppi di esploratori o pattuglie, a cavallo o a dorso di cammello. Gli esploratori Bedine comprendono 1d3+1 guerrieri di 1° livello e 1d2 ranger di livello 1d3+2. Una pattuglia Bedine è composta da 1d4+4 guerrieri di 1° livello, 1 chierico di 3° livello e 1 capo di livello 1d3+3. Per determinare la classe del capo, si tira un d%: 01-75, guerriero; 76-85, ranger; 86-90, chierico; 91-95, stregone; 96-100, mago. I Bedine sono di qualsiasi allineamento buono.

Artigli di Troll: Fauci aberranti, troll.

Baia di Chult: Testuggini dragone.

Battaglia delle Ossa: Non morti di ogni tipo.

Boschi dei Ragni: Chitine, ettercap, ragni mostruosi di tutti i tipi.

Boschi Remoti: Centauri, hybsil, satiri druidi.

Bosco di Chondal: Driadi, elfi selvaggi, halfling degli spiriti, pixie, satiri, spiritelli.

Bosco dei Denti Aguzzi: Bestie crudeli, draghi, idre.

Bosco di Lluir Meridionale: Beholder, yuan-ti.

Bosco della Luna: Licantropi (tutti i tipi tranne i coccodrilli mannari).

Bosco Segreto: Orchi.

Boscofreddo: Barbari Uthgardt; usare le informazioni relative ai Bedine (alla voce "Anauroch", più sopra).

Brughiera Solitaria: Bulette, gnoll, leucrotta, orchi, peryton.

Brughiera Sterminata: Troll.

Chult: Chuul, dinosauri, goblin, nani, pteradi selvaggi, umani tribali, yuan-ti. Meno comuni aarakocra, idre, naga, trogloditi, troll e viverne. Usare le informazioni relative ai Bedine (alla voce "Anauroch", più sopra) per gli umani e i nani.

Colline Mantogrigio: Elfi.

Colline del Serpente: Draghi di rame, rossi e d'argento, serpenti, yuan-ti.

Colline dei Troll: Troll.

Cormanthor: Drow, elfi.

Foresta di Confine: Driadi, pixie, satiri, spiritelli.

Foresta Dimenticata: Treant.

Foresta dei Dragoni: Draghi verdi.

Foresta Lunga: Fauci aberranti, troll.

Foresta Sommersa: Boleti stridenti, cumuli striscianti, draghi neri, funghi viola, liane assassine, lucertoloidi, alberi oscuri, tendriculos.

Foresta dei Troll: Troll.

Foresta Velata: Elfi dei boschi, hybsil.
Giungle di Mhair: Nani selvaggi.
La Grande Erosione: Lucertoloidi, testuggini dragone.
Grande Foresta: Centauri, elfi dei boschi, treant.
Lago Laccioghiacciato: Orsi crudeli (sulle rive).
Mare dei Morti: Lucertoloidi, bullywug, siv.
Montagne delle Ali: Draghi rossi, grifoni, ippogrifi, manticore, viverne.
Montagne Dorso del Drago: Bugbear, draghi rossi, goblin, hobgoblin, orchi, e draghi bianchi sulle montagne. Giganti delle pietre, giganti del gelo e giganti delle colline nei picchi più bassi e nelle vallate.
Montagne Galena: Giganti, goblin nani. (Nel Sottosuolo drow, derro e duergar).
Montagne dei Garofani: Bugbear, goblin, hobgoblin, orchi.
Montagne Hazuk: Giganti delle pietre.
Montagne Picchigrigi: Giganti delle pietre.
Montagne Rauvin: Goblin, orchi.
Montagne del Sentiero del Drago: Giganti delle colline, giganti delle pietre, giganti non morti (pattuglie da Cairnheim nel Sottosuolo). Usare le statistiche degli zombi enormi del *Manuale dei Mostri*.
Montagne dei Troll: Bugbear, goblin, hobgoblin, orchi, troll.
Palude delle Lucertole: Dinosauri, draghi neri, lucertoloidi.
Picchi di Fiamma: Salamandre, altre creature del fuoco.
Speroni della Terra/Montagne Ripide: Bugbear, drow, goblin, hobgoblin, orchi.
Strada di Moander, dintorni: Funghi, melme.
Tashalar (Giungle Nere): Yuan-ti.
Torrente del Naga /Lago del Naga: Naga acquatiche.
Vallata dell'Onore Perduto: Batiri (tribù umana); usare le informazioni relative ai Bedine (alla voce "Anauroch", più sopra). Anche predatori naturali (leoni, tigri, orsi e così via).
Vette del Gigante: Bugbear, giganti delle colline, giganti delle pietre, hobgoblin, ogre.
Zanna della Viverna: Viverne.

PNG nella comunità

I maghi e gli stregoni sono leggermente più frequenti nel Faerûn rispetto alle quantità indicate nella *Guida del Dungeon Master*. Alla Tabella 4-43: "Abitanti di più alto livello (Classi PG)", la voce dello stregone deve essere considerata come 1d6+ il modificatore di comunità (invece di 1d4) e la voce del mago come 1d8 + il modificatore di comunità (invece che 1d4). Praticamente quasi ogni piccolo insediamento o borgo vanta almeno un manipolatore dell'Arte, anche se si tratta di un umile mago di difesa.

campagne

Fin dal suo debutto nel 1987, l'ambientazione di Forgotten Realms ha prodotto letteralmente centinaia di romanzi, avventure e supplementi. Le sole parti di questo materiale che contano sono quelle che il DM sceglie di incorporare all'interno della propria campagna.

Nel prepararsi a condurre una campagna di Forgotten Realms, il DM deve effettuare diverse scelte. Innanzitutto deve considerare quali regole opzionali inserire nel gioco. Secondariamente deve decidere dove ambientare la propria campagna. Faerûn è un posto immenso, e una campagna può tranquillamente svolgersi in un angolo del continente senza spaziare troppo. Organizzare le locazioni, i personaggi e gli eventi della specifica campagna sono tutti passi che vengono illustrati in dettaglio nella sezione seguente, "Creazione del mondo".

Regola 1: Il mondo è tuo

Questa ambientazione è ricca di dettagli sul Faerûn e il mondo di Toril, ma il libro offre solo un assaggio della gente, dei luoghi e degli oggetti che questo mondo contiene. Definire i veri dettagli è un compito che spetta al DM. Vanno effettuate aggiunte dove necessario. Ad esempio, se c'è bisogno di un villaggio, un piccolo paese o un dungeon in una posizione specifica per far sì che l'avventura funzioni, il DM può tranquillamente crearlo e inserirlo in quel luogo.

Analogamente, i dettagli di questo volume riflettono ciò che la gente di Faerûn sa di questo mondo, ma solo il DM conosce la verità. Quindi, se i giocatori leggono questo libro e tentano di imporre al DM dei dettagli ("No, guarda che il fiume passa attraverso Silverymoon!"), il DM può imporsi. Il mondo è *suo*. Non deve essere schiavo di una mappa o di un volume, e non deve aver paura di alterare ciò che desidera.

Regola 2:

I PG devono essere i protagonisti

Il Faerûn ospita molti personaggi famosi: Drizzt Do'Urden, Elminster, Scylluá Darkhope e Artemis Entreri, per nominarne solo alcuni. Ma il Faerûn è molto grande, abbastanza grande da lasciare spazio a molti eroi e molte storie. La campagna deve concentrarsi sui PG; il resto del mondo e gli altri personaggi servono solo da scenario.

È divertente permettere ai PG di incrociare la strada di un PNG importante di tanto in tanto (dopotutto, tali PNG sono uno degli elementi che rendono il Faerûn un luogo unico e affascinante), ma i PG devono comunque affrontare il mondo ed esplorarlo per conto loro. Quando il DM crea un'avventura, deve crearla per i suoi PG. Non deve presumere che qualche PNG famoso o potente entri in scena per risolvere la situazione se gli eroi falliscono. Che i PG affrontino le conseguenze delle loro azioni, sia che si tratti di affrontare il fallimento che di ottenere le ricompense dei loro successi.

ubicazione della campagna

Il Faerûn è abbastanza grande da ospitare più di una campagna alla volta. È possibile condurre di tutto, da una partita incentrata sugli intrighi politici di corte presso il trono di Calimshan a una partita basata sulla caccia ai mostri sulle pianure di Narfell in compagnia di barbari nomadi a cavallo.

Quindi, dove ambientare la propria campagna? Due zone presentate in questo libro si presentano da sole: le Valli e le Marche d'Argento. Queste due zone sono concepite per essere assai vicine alla visione centrale dell'ambientazione di Forgotten Realms, sono popolate da molti dei mostri e dei malvagi tipici di Faerûn e sono ampiamente sostenute da prodotti come manuali, romanzi, e articoli su riviste. È piuttosto facile esaurire il materiale disponibile su Narfell (il che non è una cattiva cosa, se il DM ama costruire da solo le proprie ambientazioni), ma sulle Valli e sul Nord esistono numerosissime informazioni, idee per avventure e suggerimenti.

Le Valli

Quest'area offre una collocazione dove la civiltà è ben presente e dove gli avventurieri possono riposare in tranquillità tra un'avventura e l'altra e procacciarsi del buon equipaggiamento. Le incursioni dei drow nel vicino Cormanthor e le pressioni esercitate dagli Zhentarim al nord offrono molte opportunità di conflitto e molti punti di partenza per avventure di ogni tipo. Le entrate verso il Sottosuolo e le molte vecchie rovine sono due ottimi richiami per gli avventurieri.

Le Valli sono un buon posto dove condurre semplici avventure di esplorazione di dungeon, in cui i PG si dirigono sottoterra (o in una foresta) per poi fare ritorno a una città vicina per riposarsi e rifornirsi di equipaggiamento.

Le Valli sono un posto altrettanto valido per ambientare una campagna che si appoggi sulle molte storie esistenti di Faerûn. Come già accennato, la gente delle Valli è tenuta sotto pressione dai drow del Cormanthor e dalle trame degli Zhentarim. Le Valli risentono degli effetti della fine della Ritirata degli Elfi, dell'instabilità del Cormyr e della potenza economica della Sembia. Il Mare della Luna e il Vast, entrambi ricchi di rivalità e intrighi, sono a loro volta molto vicini.

Le Marche d'Argento

Questa zona settentrionale, piuttosto isolata, è collegata al resto di Faerûn sia dal punto di vista pratico che concettuale. La grande città di Waterdeep sorge lungo la strada verso il sudovest. Anauroch, con il suo Impero delle Ombre appena risorto, si estende ad est. Diverse

organizzazioni sono interessate alla zona, compresi gli onnipresenti Zhentarim, i Maghi Rossi e il Popolo del Sangue Nero.

Le Marche d'Argento sono un'ambientazione perfetta per una campagna con un'atmosfera di frontiera dove i PG devono essere autosufficienti. Quei giocatori interessati a costruire un dominio personale per i propri personaggi scopriranno che Lady Alustriel può essere una potente alleata (e potenziale sovrana). Gli avventurieri più intraprendenti possono anche tentare la fortuna sulle montagne Dorso del Mondo, che sono piene di fortezze naniche abbandonate, tane di draghi e orde di orchi e di barbari.

ALTRE ZONE

Naturalmente, le Valli e le Marche d'Argento non sono gli unici ottimi posti dove ambientare le proprie campagne. Se il DM predilige un'ambientazione urbana, nulla è meglio del cosmopolitismo di Waterdeep. Le Isole Moonshae offrono luoghi di atmosfera celtica o vichinga. Chult, nel profondo sud, può ospitare una campagna dotata di tecnologie primitive (per non parlare dei dinosauri feroci che laggiù vagano liberamente). Calimshan e il Golfo di Vilhon offrono ambientazioni simili a quelle delle *Mille e una notte*. Le coste orientali del Mare delle Stelle Cadute sono un'ambientazione dal sapore mediterraneo o nordafricano. Se il DM ha in mente qualcosa di particolare, di sicuro c'è un angolo del Faerûn adatto a ospitare la sua campagna.

creazione del mondo

La nazione di Impiltur è minacciata dai mostri che vivono sulle montagne e dai pirati che conducono razzie lungo la costa. I mercanti più ricchi tramano per ottenere influenza e potere sul trono della nazione, e nelle foreste del regno sorgono misteriose rovine di città naniche saccheggiate e di reami elfici da tempo scomparsi. Almeno una dozzina di grandi porti e città mercantili offrono occasioni di complotto, inganno e intrigo per conquistare il potere. Ma tutte queste risorse e possibilità di avventure per il DM occupano meno di due pagine in questo manoscritto.

Da qui è possibile trarre due conclusioni: Una, il DM non deve ambientare la propria campagna ad Impiltur (conclusione sbagliata). Due, se il DM sceglie di ambientare la propria campagna ad Impiltur, è libero di aggiungere i dettagli che preferisce inventando i suoi intrighi personali e tracciando le proprie città e i propri dungeon (conclusione giusta). Naturalmente questo implica un lavoro assai impegnativo, ma è il modo migliore per il DM di fare di FORGOTTEN REALMS la sua campagna e non la nostra.

In questa sezione verranno esaminate le popolazioni del Faerûn e la loro distribuzione per aiutare il DM a definire quelle zone che desidera far esplorare in dettaglio ai propri giocatori.

demografia

Gli stati umani delle Terre Centrali variano dalle contee o cantoni indipendenti e tranquilli come Battledale ai vasti imperi ampi migliaia di chilometri, come il potente reame di Mulhorand al sud. Nel Faerûn, un unico potente individuo (un arcimago, ad esempio) può racchiudere in sé più potere di un intero esercito. Quegli stati più piccoli che potrebbero essere inglobati dai loro vicini più grandi e aggressivi di solito conservano l'indipendenza grazie a un unico individuo, a una gilda pericolosa o a una divinità interessata a far sì che il piccolo reame non venga sopraffatto.

I reami non umani possono essere descritti in termini molto simili. Le terre dei nani, degli elfi, degli orchi e dei goblin sono assai simili ai regni più piccoli e isolazionisti, o alle città-stato. A parte alcune eccezioni (la Grande Crepa dei nani dorati, Evermeet degli elfi), sono pochi gli stati non umani che raggiungono le dimensioni e il potere di una terra umana come il Cormyr o Damara.

Le linee guida sulle dimensioni delle comunità a pagina 155 della *Guida del DUNGEON MASTER* valgono anche per la maggior parte delle zone di Faerûn.

FRONTIERE

Gran parte delle terre del Nord, le Terre Centrali Occidentali, le terre attorno al Mare della Luna, le Terre Fredde e l'Irraggiungibile Est sono tutte terre di frontiera, territori che non sono stati reclamati da nessuno stato in grado di rafforzare le sue leggi o il suo volere laggiù. Gli insediamenti umani sono piccoli insediamenti e villaggi, separati da vasti tratti di foresta vergine o di montagne invalicabili, con solo qualche sporadico paese che sorge in un posto dove si incontrano due strade o due fiumi oppure dove è presente una particolare risorsa che attira quanti sono pronti a sfruttarla. Le compagnie o i governi delle regioni più civilizzate spesso finanziano la colonizzazione di questi insediamenti. Ad esempio, la città di White Horn, oltre la Terra Tormentata, non è altro che un insediamento minerario Zhent.

Nelle zone che gli umani considerano di frontiera selvaggia, i non umani spesso sono più numerosi degli umani. Le orde di orchi e goblin del Dorso del Mondo, delle Montagne Galena o degli Speroni della Terra sono in grado di terrorizzare qualsiasi piccolo avamposto civilizzato delle terre confinanti con le loro fortezze. Il reame degli elfi dei boschi nella Grande Foresta è uno stato molto più grande e assai più organizzato di qualsiasi terra umana nel raggio di centinaia di chilometri.

- La media delle frontiere è di una città per ogni 5.120 km² circa (in una regione ampia 64 per 80 km).
- Le città sono distanti tra loro 3d20+32 km, separate da terre allo stato completamente selvaggio.
- Nelle regioni di frontiera, viene applicato un modificatore di -20% al tiro sulla Tabella 4-40: "Generazione casuale di città", pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

CANTONI O CITTÀ LIBERE

Le città isolate, le contee o le regioni indipendenti sono molto comuni nel Faerûn. Un cantone è una piccola regione rurale indipendente, che spesso riunisce un gruppo di grossi villaggi o piccoli paesi. Una città libera è più o meno simile, ma non si estende oltre la città stessa e le sue immediate vicinanze. A differenza di una vera città-stato, una città libera ha poche possibilità di far valere il suo potere all'esterno, anche se sia i cantoni che le città libere hanno spesso saputo resistere alle aggressioni degli stati più grossi con tenacia e determinazione.

I migliori esempi di cantoni nel Faerûn sono le Valli. Non sono certo terre di frontiera, e molte di loro non sono città-stato, ma qualcosa a metà tra le due. Anche molti reami non umani possono essere considerati cantoni o città libere. Un villaggio gnomesco con molti chilometri di terre selvagge attorno, una fortezza nanica e le cupe caverne, spaccature e rupi di una piccola tribù orchesca di montagna ricadono tutte in questa categoria.

- I cantoni hanno una media di una città per 1.280 km² circa (in una regione di 32 per 40 km).
- Le città distano tra loro 3d10+16 km, e sono separate da fattorie, boschi e colline.
- Una città libera è composta da almeno un grande paese o una piccola città. Viene applicato un modificatore di -15% al tiro sulla Tabella 4-40: "Generazione casuale di città", a pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

CITTÀ-STATO

Sono dozzine le città-stato forti e indipendenti presenti in tutte le Terre Centrali. Molte sono potenze commerciali cresciute vicino alle città e ai crocevia più importanti del Faerûn, lungo i fiumi navigabili o nei pressi dei porti naturali dotati anche di un buon accesso all'entroterra. A differenza di una città libera, una città-stato è sotto molti aspetti un regno vero e proprio grande quanto la città stessa, che esercita il suo controllo per decine, se non centinaia di chilometri attorno a sé. La città è abbastanza grande e forte da sostenere gli eserciti lontani da casa o da imporre termini commerciali, trattati e concessioni agli altri stati.

Lungo la Costa della Spada, la città di Waterdeep è un brillante esempio di città-stato estremamente potente. Molte delle terre in un

raggio di centinaia di chilometri dalla città sono soggette al volere dei Lord di Waterdeep. Sul Mare Interno, Westgate è una città più sinistra il cui potere si estende su tutta la Costa del Drago.

- Le città-stato hanno una media di una città per ogni 384 km² circa (in una regione di 24 per 16 km).
- Le città distano tra loro 3d6+10 km, e sono separate da terre coltivate e densamente abitate.
- Una città-stato è composta da almeno una grande città. Viene applicato un modificatore di -10% al tiro sulla Tabella 4-40: "Generazione casuale di città", a pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

REGNI E IMPERI

Un regno è un'unica entità politica che solitamente riunisce numerosi paesi e città e occupa un territorio ampio almeno 250 chilometri quadrati. Qualsiasi entità più piccola corrisponde meglio alla definizione di cantone, mentre invece regni molto più grossi delle dimensioni sopra indicate non sono rari. Un regno cessa di essere un regno e inizia ad essere un impero quando annette altri reami asserviti e li domina attraverso un unico potere centrale.

I termini regno e impero sono leggermente fuorvianti, in quanto non tutti gli stati di queste dimensioni sono delle monarchie. La Sembia è una nazione molto potente governata da un'oligarchia di principi mercanti, ma agli scopi di questa classificazione è un regno, in quanto comprende oltre una dozzina di grosse città ed è accomunata da un'unica cultura, un unico linguaggio e un unico governo.

Il miglior esempio di regno nelle Terre Centrali di Faerûn è il Cormyr, una nazione potente e di grande civiltà che ora sta attraversando un periodo di crisi. Sono molto più gli imperi del passato caduti nella polvere che quelli esistenti al giorno d'oggi; molti sono stati distrutti dal folle uso della magia, altri sono semplicemente caduti con il susseguirsi degli eventi. Mulhorand è il miglior esempio di impero sopravvissuto, dal momento che governa (anche se con molta fatica) sugli stati assoggettati di Murghôm, Semphar e su gran parte di Unther.

- I regni e gli imperi hanno una media di una città per ogni 384 km² circa (in una regione di 24 per 16 km).
- Le città distano tra loro 3d6+10 km e sono separate da terre coltivate e moderatamente abitate.

Ricompense

Quasi tutte le regole descritte nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER* valgono anche per le campagne ambientate nel Faerûn. È necessario apportare solo alcune modifiche, che vengono illustrate di seguito. Oltre alle ricompense "materiali" di esperienza e tesori, l'ambientazione di FORGOTTEN REALMS è l'ideale per ricompense più raffinate come la benevolenza di un PNG potente, la concessione di terre e di titoli o la possibilità di unirsi ad organizzazioni esclusive come gli Arpisti. Molti giocatori preferiscono che i loro personaggi ricevano titoli o favori anche rispetto ad ulteriori ricchezze che potrebbero influire più direttamente sulla potenza del personaggio.

Assegnare punti esperienza

Quando vengono assegnati i PE standard, si deve seguire la procedura illustrata più sotto. La procedura è diversa da quella descritta nella *Guida del DUNGEON MASTER* in quanto non agevola i personaggi potenti che partecipano ad avventure assieme a gruppi più deboli, evitando di calcolare la media del livello del gruppo prima dell'assegnazione dei punti esperienza.

1. Determinare il livello di ogni personaggio. Occorre sempre tenere presente il livello effettivo di personaggio, se un personaggio appartiene a una razza potente.
2. Per ogni mostro sconfitto, determinare il Grado di Sfida individuale.
3. Utilizzare la Tabella 7-1: "Premi in punti esperienza (mostro singolo)", pagina 166 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per stabilire i PE da assegnare secondo il livello del personaggio e il Grado di Sfida per ogni mostro sconfitto.
4. Dividere l'ammontare di base in PE per il numero di giocatori nel gruppo. Il risultato è il numero di PE che il personaggio riceve per aver contribuito ad uccidere quel mostro.
5. Sommare i PE di tutti i mostri che il personaggio ha aiutato a sconfiggere.
6. Ripetere il procedimento per ogni personaggio.

Esempio: Un gruppo di cinque PG sconfigge due ogre e il loro segugio infernale. Il gruppo è composto da un ranger umano di 4° livello, un drow paladino di 3° livello, un genasi dell'aria mago di 3° livello, un halfling cuoreforte ladro di 4° livello e un mezzelfo guerriero/ranger di livello 2/1.

Il ranger umano è di 4° livello. Gli ogre hanno un Grado di Sfida di 2 e il segugio infernale ha un Grado di Sfida di 3.

In base alla tabella, un gruppo di personaggi di 4° livello dovrebbe guadagnare 600 PE per aver sconfitto un ogre e 800 PE per aver sconfitto un segugio infernale. Dal momento che il gruppo è composto da cinque personaggi, il ranger ottiene 120 PE (600 : 5 = 120) per ogni ogre e 160 PE (800 : 5 = 160) per un totale di 400 PE (120 + 120 + 160 = 400).

Il drow paladino ha un livello effettivo pari a 5 (dal momento che i drow aggiungono +2 al loro livello di personaggio per determinare il loro livello effettivo di personaggio). In base alla tabella, i personaggi di 5° livello ricevono 500 PE per ogni ogre GS 2 e 750 PE per il segugio infernale GS 3. Il paladino ottiene 100 PE (500 : 5 = 100) per ogni ogre e 150 PE (750 : 5 = 150) per il segugio infernale, per un totale di 350 PE (100 + 100 + 150 = 350).

Il genasi ha un livello effettivo pari a 4 (in quanto i genasi aggiungono +1 al loro livello di personaggio per determinare il proprio livello effettivo di personaggio), quindi il genasi ottiene gli stessi PE del ranger.

Anche il ladro è di 4° livello, e quindi riceve gli stessi PE del ranger.

Il guerriero/ranger è solo di 3° livello. Ogni ogre vale sempre 600 PE per un gruppo di personaggi di 3° livello, ma il segugio infernale vale 900 PE invece di 800. Il mezzelfo ottiene 120 PE per ogni ogre, ma 180 PE (un quinto di 900) per il segugio infernale, per un totale di 420 PE.

Gemme di Faerûn

La Tabella 8-3: "Gemme" qui di seguito, sostituisce la Tabella 7-5 della *Guida del DUNGEON MASTER* (pagina 172). Comprende una varietà più ampia di gemme, alcune delle quali si trovano solo nel Faerûn. Alcune gemme vengono descritte dopo la tabella.

TABELLA 8-3: GEMME

d%	Valore	Valore Medio
01-25	4d4 mo	10 mo

Esempi: azzurrite, agata (stirata, ad occhio, muschiata, di fuoco o ad occhio di tigre), quarzo blu, corona d'argento, fluorite, perle di fiume, nefrite, ematite, ialine, avorio, lapislazzuli, malachite, nelvine, ossidiana, rodocrosite, sanidina, turchese, violina.

26-50	2d4×10 mo	50 mo

Esempi: andar, avventurina, pietra di sangue, corniola, calcedonio, crisoprasio, citrino, idrofane, iol, iolito, irtios, diaspro, selenite, onice, orprase, crisolito, fenalope, quarzo (cristallo di roccia, rosato, affumicato o rosa di stella), sardonica, sardonice, spodumene, tchazar, zircone.

51-70	4d4×10 mo	100 mo

Esempi: ambra, ametista, pelle d'angelar, crisoberillo, corallo, granato (rosso o verde-marrone), giada, giaietto, lacrime di Laeral, spinello (rosso, rosso-marrone o verde scuro), perle (dorate, rosa, argentate o bianche), tormalina (bianca, dorata, rosa o grigio perla), stella d'acqua.

71-90	2d4×100 mo	500 mo

Esempi: alessandrite, acquamarina, perla nera, spinello blu scuro, topazio giallo oro, granato viola.

91-99	4d4¥100 mo	1.000 mo	

Esempi: corindone (giallo fuoco o porpora), smeraldo, corindone (nero o blu), opale (nero, di fuoco, d'acqua o bianco), orl, ravenar, lacrime rosse, zaffiro, rubino a stella, zaffiro a stella (nero o blu), giada tombale.

100	2d4¥1.000 mo	5.000 mo	

Esempi: beljuril, smeraldo verde chiaro trasparente, diamante (blu, bianco-blu, giallo canarino o rosa), giacinto, lacrime del re, rubino.

Agata ad occhio di tigre: Agata dorata con strisce marrone scuro; le leggende dicono che gli occhi di tigre non magici sono utili per respingere gli spiriti e le creature non morte.

Agata di fuoco: Calcedonio trasparente, iridescente, rosso, marrone, dorato o verde.

Agata muschiata: Si dice che favorisca la serenità e la stabilità.

Agata striata: Usata come "pietra della tranquillità", i mercanti la maneggiano per scaricare la tensione durante le contrattazioni.

Alesssandrite: Ottima per uso focalizzante negli oggetti magici che conferiscono fortuna, favore o protezione.

Ambra: Spesso usata come talismano portafortuna per allontanare malattie ed epidemie.

Ametista: Si dice che allontani gli effetti delle ubriacature e che trasformi i veleni in sostanze innocue (credenza popolare).

Andar: Rosso-verde o rosso-marrone, traslucida, resistente.

Avorio: Una sostanza bianca ricavata dai denti o dalle zanne dei mammiferi, liscia e levigata. Il corno di un unicorno in teoria non è d'avorio, dal momento che non è un dente. Va ricordato che i corni degli unicorni non vengono usati per sculture ornamentali e che vengono pagati migliaia di monete d'oro dagli alchimisti. Per cautela, va anche ricordato che alcune religioni Faerûniane, specialmente seguaci di Mielikki e Lurue l'Unicorno, hanno assai poca tolleranza per coloro che cacciano gli unicorni per impadronirsi del loro corno. In alcuni casi, hanno condannato a morte chi era stato giudicato colpevole dell'atto malvagio dell'uccisione di un unicorno.

Avventurina: Dorata, verde medio o verde chiaro, blu scuro o blu pallido, disseminata di cristalli di mica, a volte chiamata pietra dell'amore.

Beljuril: Color verde marino, a volte risplende di scintille o di una luce abbagliante, conosciuta anche come lampodifuoco, resistente e durevole.

Calcedonio: Usato per realizzare oggetti magici di protezione contro i non morti.

Corona d'argento: Calcedonio argentato con striature nere metalliche.

Crisolito: Usato in quegli oggetti che forniscono protezione contro gli incantesimi e gli ammaliamenti.

Cristallo di roccia: Usato per strumenti ottici e prismi.

Ematite: Assai apprezzata dai guerrieri, spesso utilizzata nei talismani magici.

Fluorite: Blu chiaro, verde, giallo, porpora, rosa, rossa (gemme), porpora e a striatura bianche (scolpito).

Giacinto: Un gioiello arancio infuocato chiamato anche iacinto o gemma di fiamma, il vero giacinto corindone esiste soltanto nel Faerûn.

Giada: Si dice che incrementi le capacità musicali e viene indossata dai musicisti come pietra portafortuna.

Giada tombale: Giada rara e assai pregiata che è diventata rossa o marrone rimanendo sepolta per molto tempo.

Giaietto: La pietra del lutto e del dolore nelle città più ricche.

Granato: Nei racconti popolari, il granato è il sangue rappreso degli avatar divini.

Ialino: Quarzo color latte (o bianco), spesso punteggiato d'oro.

Idrofane: Opale bianco ghiaccio o avorio, opaco, usato per gli oggetti collegati all'acqua.

Iol: Pietra dal colore cangiante, giallo paglia, blu e blu scuro, a volte con un effetto a stella interno, fortemente associata alla magia nelle leggende Faerûniane.

Irtios: Incolore o giallo pallido, cristallo duro trasparente, spesso usato per decorare i foderi delle spade o i bastoni dei maghi.

Lacrime del re: Pietre chiare a forma di goccia, lisce, e assai dure, a volte chiamate lacrime ghiacciate o lacrime del lich, sono estremamente rare.

Lacrime di Laeral: Grosse pietre incolori, cristalline e morbide che prendono il loro nome dal famoso stregone Laeral.

Lacrime rosse: Cristalli di un brillante rosso ciliegia, rosso sangue o arancio infuocato chiamate anche le *lacrime di Tempus*, le leggende dicono che si tratta delle lacrime che gli amanti versano per il loro compagno caduto in battaglia.

Lapislazzuli: Nere o blu cielo, con pagliuzze dorate, opache.

Malachite: Usate come gioielli tra la povera gente.

Nefrite: Grigio-verde, morbida, usata negli *amuleti di nefrite*.

Nelvine: Feldspato bianco, crema, fulvo o rosa-marrone con iridescenze celesti, morbida e fragile.

Opale d'acqua: Opale trasparente e lucido usato come ornamento per specchi e finestre, o nella realizzazione di oggetti magici per lo scrutamento (come le *sfere di cristallo*).

Opale di fuoco: Il preferito per gli *elmi della luminosità*.

Opale: Usata in molti oggetti magici e incantesimi.

Orl: Cristallo rosso (assai pregiato), bronzeo o arancio.

Orprase: Incolore o di un debole giallo paglia, fredda, di media durezza, popolare tra i seguaci di Tymora.

Ossidiana: Le sue schegge possono essere usate per le punte delle frecce o altre armi.

Pelle d'angelar: Corallo rosa finissimo, opaco, delicato.

Phenalope: Rosso-rosato o rosa, si dice che protegga contro le fiamme magiche.

Pietra di sangue: Quarzo verde-grigio scuro disseminato di impurità cristalline rosse che assomigliano a gocce di sangue.

Quarzo affumicato: Varietà nera chiamata morion e usata dai necromanti.

Quarzo blu: I gioielli preferiti per le *gemme della visione*.

Ravenar: Tormalina nera lucida, assai pregiata al Nord.

Rubino: Nelle tradizione popolare è una pietra portafortuna.

Sanidina: Feldspato giallo pallido o paglierino, diffuso presso i Bedine.

Sardonice: Usata negli incantesimi e negli oggetti magici che influenzano la saggezza.

Selenite: Usata negli oggetti magici per controllare la licantropia, per influenzare i licantropi o per proteggere dalla licantropia, è considerata sacra a Selûne.

Smeraldo: Usato nelle formule ad inchiostro magico, come componente di incantesimi e negli oggetti legati alla fertilità, alla salute e alla crescita.

Spodumene: Gemma rosa-violacea conosciuta anche come gemma fantasma in quanto il suo colore sbiadisce con il tempo.

Stella d'acqua: Tormalina incolore assai rara.

Tchazar: Gemma fragile, morbida, color paglierino.

Topazio: Spesso montato sugli oggetti magici protettivi; è il gioiello preferito per la creazione di una *gemma della luminosità*.

Turchese: Apprezzato presso gli elfi per l'uso in quegli incantesimi correlati al cielo; i maghi usano la pietra turchese per creare oggetti relativi al volo.

Violina: Gemma vulcanica violacea.

Zaffiro a stella: Usato negli strumenti che offrono protezione contro le magie ostili.

Zaffiro: Usato di frequente nella creazione di spade magiche e altri oggetti magici, specialmente quelli correlati alla potenza, alla mente e all'elemento dell'aria.

Zircone: Di solito viene spacciato per una pietra di valore maggiore (prova di Valutare con CD 10).

Creature di Faerûn

Le seguenti creature nominate in questo volume vengono descritte nel prodotto *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*: aarakocra, affine dei beholder sfera oculare, alaghi, albero oscuro, alhoon (illithilich), arpista spettrale, artiglio strisciante, asabi, baelnorn (lich buono), bestia oscura, bullywug, chitine, coccodrillo mannaro, drago d'ombra, drago del canto, drago delle profondità, drago marrone, drago zanna, dragonide, duergar (nano grigio), fauci aberranti, fey'ri, genasi del fuoco (stirpeplanare), genasi dell'acqua (stirpeplanare), genasi della terra (stirpeplanare), genasi dell'aria (stirpeplanare), guardiano verde, hybsil, ibrandlin, leucrotta, lythari, malaugrym, nano degli scudi, nano dorato, nano selvaggio, nishruu, nyth, orrore corazzato, peryton, phaerimm, pipistrello delle profondità, progenie abissale, pterade, quaggoth, scavatombe, sentinella fantasma, sharn, siv, squalo mannaro, tiefling (stirpeplanare), wemic, yuan-ti.

pergamene

Le due tabelle che seguono sono destinate ai DM che desiderino generare casualmente pergamene contenenti incantesimi descritti in questo libro (vedi il Capitolo 2: "Magia"). Per includere queste pergamene in qualsiasi generazione casuale di oggetti magici, utilizzare la Tabella 8-2 a pagina 179 della *Guida del Dungeon Master* e dividere la linea delle "Pergamene" in due parti, in questo modo:

Minore	Medio	Maggiore	
47-64	51-58	46-50	Pergamene
65-81	59-65	51-55	Pergamene Faerûniane

I numeri così distribuiti offrono pari possibilità di generare una pergamena regolare (contenente incantesimi descritti nella *Guida del Dungeon Master*) o una pergamena Faerûniana. Se si desidera che la possibilità di ottenere una pergamena Faerûniana sia più alta o più bassa, è sufficiente modificare le due sequenze di numeri come si preferisce.

Sfruttare la procedura descritta a pagina 204 della *Guida del Dungeon Master* per determinare se la pergamena Faerûniana è arcana o divina, e quali livelli di incantesimo contiene. Poi utilizzare una delle seguenti tabelle per determinare il tipo di incantesimo.

Tabella 8–4: Pergamene di incantesimi arcani

Minore	Medio	Maggiore	Incantesimo (Livello)	Prezzo di mercato
01-15	-	-	*Dispersione* (1°)	25 mo
16-30	01-02	-	*Vampa di Aganazzar* (2°)	150 mo
31-35	03-04	-	*Artigli di oscurità* (2°)	150 mo
36-38	05-06	-	*Creare tatuaggio magico* (2°)	150 mo
39-53	07-08	-	*Maschera d'ombra* (2°)	150 mo
54-60	09-10	-	*Spruzzo d'ombra* (2°)	150 mo
61-75	11-12	-	*Sciame di palle di neve di Snilloc* (2°)	150 mo
76-85	13-14	-	*Splendore dell'aquila* (2°)	150 mo
86-90	15-30	01	*Analizzare portale* (3°)	375 mo
91-95	31-40	02	*Luce nera* (3°)	375 mo
96-100	41-50	03	*Esplosione luminosa* (3°)	375 mo
-	51-70	04-24	*Traslazione nel fuoco* (4°)	700 mo
-	71-90	25-44	*Lancia del tuono* (4°)	700 mo
-	91-95	45-60	*Mantogrigio di Grimwald* (5°)	1.125 mo
-	96-100	61-75	*Guardia di ferro inferiore* (5°)	1.125 mo
-	-	76-89	*Sigilla portale* (6°)	1.700 mo
-	-	90-94	*Scuoiamento* (8°)	3.000 mo
-	-	95-99	*Grido potente* (8°)	3.000 mo
-	-	100	*Evasione di Elminster* (9°)	28.825 mo

Tabella 8–5: Pergamene di incantesimi divini

Minore	Medio	Maggiore	Incantesimo (Livello)	Prezzo di mercato
01-25	-	-	*Mantello di potere oscuro** (1°)	25 mo
26-34	01-02	-	*Analizzare portale** (2°)	150 mo
35-56	03-04	-	*Gemma esplosiva** (2°)	150 mo
57-85	05-06	-	*Bagliore lunare** (2°)	150 mo
86-90	07-25	-	*Qualsiasi incantesimo** (3°)	375 mo
91-95	26-45	-	*Lama lunare** (3°)	375 mo
96-100	46-65	-	*Splendore dell'aquila* (3°)	375 mo
-	66-70	01-05	*Armatura di oscurità** (4°)	700 mo
-	71-80	06-20	*Fulmine oscuro** (5°)	1.125 mo
-	81-90	21-35	*Sentiero lunare** (5°)	1.125 mo
-	91-100	36-45	*Forma di ragno** (5°)	1.125 mo
-	-	46-50	*Macchina fantastica** (6°)	1.650 mo
-	-	51-60	*Sigilla portale* (6°)	1.700 mo
-	-	61-70	*Qualsiasi incantesimo superiore** (6°)	1.650 mo
-	-	71-75	*Maledizione del ragno** (6°)	1.650 mo
-	-	76-80	*Fauci di pietra** (7°)	2.275 mo
-	-	81-85	*Ragni di pietra** (7°)	2.275 mo
-	-	86-90	*Soffio d'acqua** (7°)	2.275 mo
-	-	91-94	*Maelstrom** (8°)	3.000 mo
-	-	95-96	*Macchina fantastica superiore** (9°)	3.825 mo
-	-	97-98	*Fuoco lunare** (9°)	3.825 mo
-	-	99-100	*Corpo di ragno** (9°)	3.825 mo

*Reperibile solo come incantesimo di dominio e non utilizzabile da quegli incantatori divini che non hanno accesso a quel dominio.

Ossa Verdi

In questa avventura gli eroi esplorano la tana di un drago verde adulto, la femmina Azurphax, che è stata trasformata in un dracolich. Il drago è aiutato da servitori vivi e non morti e da schiavi. Azurphax ha numerosi contatti in punti lontani del mondo, ed è perennemente alla ricerca di un modo per aumentare la sua ricchezza e controllare la foresta che circonda la sua tana molto ben difesa.

Livelli di Incontro

Ossa verdi è una locazione per un'avventura per quattro personaggi di 16° livello circa. Il numero di servitori nella tana può essere aumentato o diminuito per regolare l'avventura su un gruppo più potente o più debole.

Background dell'avventura

Otto anni fa il drago verde Azurphax venne attaccata nella sua tana da un gruppo di potenti uccisori di draghi. La misero in fuga e si impadronirono di gran parte del suo tesoro. Quando tornarono per prenderne ancora, era pronta ad attenderli e riuscì ad ucciderli, anche se venne gravemente ferita. Il Culto del Drago seppe degli attacchi e le offrì l'immortalità e un gran numero di tesori. Nel suo stato indebolito, il drago accettò e venne trasformata in un dracolich.

Dopo la sua trasformazione, Azurphax è rimasta un'alleata riluttante del Culto, perlopiù propensa a fare le cose a modo suo, a ricostruire il suo tesoro e a rafforzare le sue difese. Ha soggiogato o schiavizzato diverse creature locali e ha ottenuto alcuni servitori che fungono da suoi agenti al di fuori della foresta. Gli agenti spargono la voce del bottino di un drago presso i più creduloni e nel frattempo raccolgono le voci su eventuali tesori nascosti nella foresta che il drago possa saccheggiare. Gli eroi possono essere coinvolti tramite questi agenti, e affrontare i mostri e le trappole solo per essere poi attaccati e derubati (probabilmente dal drago in persona) quando escono da un dungeon. Alla fine gli eroi verranno a sapere dove è situata la tana del drago e potranno progettare un assalto alla sua dimora.

Agganci per i personaggi

- Essendo stati ingannati dal drago o dai suoi servitori e convinti a recuperare un tesoro solo per poi farselo rubare, gli avventurieri sono alla ricerca del loro bottino perduto e finalmente scoprono la tana del drago.
- Gli avventurieri hanno ricevuto indicazioni da uno dei servitori del drago riguardo alla tana, ma è stato fatto loro credere che il drago è debole, giovane o comunque poco minaccioso rispetto alle possibili ricchezze che custodisce.
- Gli eroi si sono imbattuti nel drago mentre stava esplorando la zona o mentre stava confabulando con uno dei suoi servitori, e l'hanno seguita fino alla sua tana.

Incontri

L'evento principale dell'avventura è l'attacco alla tana del dracolich, che viene illustrata nella mappa a pagina 301. Le descrizioni che seguono si riferiscono a precise locazioni indicate sulla mappa.

A. Posti d'osservazione

Questa piccola caverna presenta tracce che fanno pensare sia abitata: sono visibili molte impronte e un piccolo cumulo di pellicce che può essere usato come sedia. L'altitudine dell'apertura è superiore agli alberi della foresta, e offre un'ottima visuale del paesaggio circostante.

Queste due caverne vengono spesso usate dalle meduse o dai lupi mannari come posti d'osservazione.

1. Entrata

La salita in terra naturale che conduce all'apertura della caverna continua per altri 9 metri prima di fondersi apparentemente con il fianco della collina. La caverna stessa è ampia oltre 3 metri e a pochi passi dall'entrata il terreno torna a scendere.

L'ingresso della caverna si trova a circa 9 metri al di sopra del livello del suolo ed emana un odore tipico degli animali predatori. Ci sono diverse tracce sulla terra morbida davanti all'entrata, e chiunque può notare le impronte di diversi lupi, esaminando il terreno con attenzione (Cercare CD 10). Un personaggio dotato del talento Seguire Tracce può individuare (Cercare CD 17) alcune deboli impronte di stivali umani nella stessa area, non più vecchie di tre giorni.

2. Corridoio del fuoco

Questa parte del tunnel porta segni di bruciatura sul terreno e sulle zone più basse delle pareti.

Qualsiasi personaggio che esamini attentamente il terreno (Cercare CD 20) individua residui molto deboli lasciati dal fuoco dell'alchimista (Intelligenza o Alchimia CD 15 per riconoscere i residui).

Trappola: Lungo il pavimento di questo corridoio c'è un filo teso collegato a un falso soffitto su cui sono state sistemate otto ampolle di fuoco dell'alchimista. Quando la trappola scatta, il soffitto falso si apre, riversando il contenuto delle ampolle in un'area di 1,5 per 3 metri. Le creature in quest'area subiscono attacchi da quattro delle ampolle, mentre tutte le creature entro 1,5 metri dall'area bersaglio subiscono danni da spargimento (inoltre, ognuna delle aree bersaglio subisce i danni da spargimento delle altre aree). Qualsiasi colpo diretto andato a segno continua a bruciare anche nel round successivo infliggendo lo stesso ammontare di danni.

Fuoco dell'alchimista: GS 2; +10 contatto a distanza (1d6 da fuoco, spargimento 1 da fuoco); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Sviluppo: Se questa trappola viene fatta scattare, il rumore generato e le reazioni delle creature colpite sono sufficienti a mettere in allarme le creature nelle aree 3 e 4, se ve ne sono (Ascoltare CD -5 e 3, rispettivamente). Eventuali luci in quest'area mettono in allarme le creature che si trovano nell'area 3.

3. Tana dei lupi

Questa zona emana odore di cane e di sangue essiccato. La terra è stata scavata in alcuni posti per ricavare dei giacigli per animali. Sul lato ovest della stanza è stata accumulata una piccola pila di ossa.

Questa stanza viene usata dai lupi mannari come tana quando sono in forma di lupo, ed è anche il posto dove gli animali uccisi vengono scuoiati e ripuliti. C'è una probabilità del 25% che uno dei lupi mannari si trovi nella stanza a riposare. Altrimenti, la stanza è vuota. Le ossa sono tutte di animali.

4. Trappola ad acido complessa

Il soffitto dello stretto cunicolo scende a poco più di 1,5 metri dal pavimento di pietra, mentre il tunnel continua a digradare, scendendo di circa 6 metri più avanti e svoltando a destra.

Il soffitto al di sopra di quest'area è in realtà un *muro illusorio* che nasconde una piccola nicchia dove sono state collocate numerose ampolle d'acido e pietre del tuono sostenute da un fragile traliccio fatto con aste di legno. Questa parte della trappola è attivata da un *glifo di interdizione* (vedi sotto) tracciato sul pavimento.

Trappola: Il pavimento è sorvegliato da un *glifo* che verrà attivato da qualsiasi creatura non malvagia che entri nell'area. L'esplosione brucerà le assi di legno nascoste sopra il soffitto illusorio, che bruceranno per tutto il round successivo all'attivazione del *glifo*, facendo cadere le pietre del tuono e le ampolle d'acido. Le otto ampolle d'acido e le quattro pietre del tuono sono state distribuite per coprire uniformemente un'area di 1,5 per 3 metri lungo il corridoio. Tutte le creature entro 1,5 metri da un'area colpita (comprese le creature in altre aree colpite) subiscono danni da spargimento dell'acido, e tutte le creature entro 3 metri dalle aree colpite devono superare un tiro salvezza contro le pietre del tuono. Il rumore delle pietre del tuono è abbastanza forte da mettere in allarme tutte le creature nella tana e chiunque si trovi entro 300 metri da essa.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di fuoco di 1,5 m (5d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola con ampolla d'acido (8): GS 2; +5 contatto a distanza (1d6 da acido, spargimento 1 da acido); Cercare (CD 20, possibile solo se chi cerca prima effettua con successo il tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per scoprire il *muro illusorio* sul soffitto); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola con pietra del tuono (4): GS 1; +5 contatto a distanza (attacco sonoro, Tempra CD 15); Cercare (CD 20, possibile solo se chi cerca prima effettua con successo il tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per scoprire il *muro illusorio* sul soffitto); Disattivare Congegni (CD 28).

5. Depressione prosciugata

Il pavimento di questa zona è liscio e leggermente incavato, con molte macchie di umidità a vari livelli all'interno della conca, che ora è però asciutta.

La trappola dell'area 4 un tempo rovesciava molto più acido, che tendeva a scorrere a valle e a stagnare quaggiù, rendendo difficile agli abitanti della tana l'entrata e l'uscita. Se qualcuno si intende di lavorazione in pietra o di alchimia può riconoscere (Alchimia o Artigianato CD 15) che il pavimento è stato levigato dall'acido, e che gli effetti sono meno marcati nella zona più alta, vicino all'entrata.

6. Tana dei lupi mannari

Dei carboni ardenti in una buca centrale illuminano debolmente questa stanza. Quattro cumuli di paglia e di pellicce indicano che qualche creatura dorme quaggiù. Accanto a ogni giaciglio sono appoggiati un arco e varie lance da caccia, sorvegliate da alcune donne-lupo.

Le donne sono lupi mannari femmina messi a guardia della tana di Azurphax, che si occupano anche di procurare del cibo per le creature che vivono nella tana e trattano con i villaggi agricoli e altre creature isolate in nome del dracolich. Gridano minacce contro chiunque entri nella stanza e scacciano via i visitatori. Se gli intrusi non se ne vanno, due di loro tirano con gli archi mentre le altre entrano in mischia. Al secondo round anche i lupi mannari rimanenti entrano in mischia. I licantropi sono tutti sorelle e sono tutti fedeli tra loro. Hanno combattuto insieme spesso, e si avvantaggiano facendo uso delle loro capacità di attaccare ai fianchi e sbilanciare, se possibile. Il rumore del combattimento in questa area mette in allarme il chierico nell'area 7 e gli abitanti delle aree 9 e 10. Il tunnel a nordovest è coperto da un *muro illusorio*.

Creature (LI 12): Lupi mannari Rgr4 (5).

Lupo mannaro femmina Rgr4 (forma ibrida o animale): GS 6; mutaforma Medio; DV 4d10+8; pf 34, 29, 31, 38, 43; Iniz +6; Vel 15 m; CA 14 (12 a contatto, 12 colta alla sprovvista) come lupo o come ibrido; Att +6 in mischia (1d6+3, morso) o +7 in mischia (1d6+3/x3, mezza lancia perfetta) o +7 a distanza (1d6+2/x3, mezza lancia perfetta); AS Maledizione della licantropia, combattere con due armi, sbilanciare; QS Forma alternativa, riduzione del danno 15/argento, olfatto acuto, empatia con i lupi; AL CM; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +4; For 14, Des 15, Cos 15, Int 10, Sag 10, Car 10 (in forma di lupo o ibrido).

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Cercare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +7*, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +17; Arma Preferita (morso), Combattere alla Cieca, Controllare Forma Migliorato, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Tempra Possente. *Bonus razziale di +4 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando segue le tracce con l'olfatto acuto.

Attacchi speciali: Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide colpito dal morso di un licantropo in forma animale deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia. Sbilanciare (Str): Se un lupo mannaro mette a segno un attacco con morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (vedi il *Manuale del Giocatore*, pagina 139) senza compiere un attacco di contatto, senza provocare un attacco di opportunità e senza rischiare di essere sbilanciato a sua volta se il tentativo fallisce. Nemico prescelto: umano.

Proprietà (per ognuno): Armatura di pelle (non indossata), mezza lancia perfetta, *pozione di guarigione*, *mantello della resistenza+1*, gemma (ametista da 100 mo), 70 mo.

7. Stanza del chierico

Questa stanza decorata in modo spartano contiene solo un letto, un tavolo e uno sgabello a tre gambe. Sul tavolo è accesa una lanterna schermabile.

Nella lanterna arde una *fiamma perenne* Questa è la residenza di Varlae, l'alleata di Azurphax appartenente al Culto del Drago. È una chierica di Bane, e serve come contatto del Culto presso la dracolich e come agente della creatura nelle zone più civilizzate. Nel tempo libero controlla i *glifi di interdizione* che ha collocato nella

tana, lavora assieme a Azurphax per inventare nuove trappole o scrive poemi che glorificano Bane.

Creature (LI 11): Varlae (Chr11 di Bane).

Tattiche: Dal momento che probabilmente è stata messa in allarme dalle pietre del tuono nell'area 4 o dallo scontro nell'area 6, Varlae si è preparata per la battaglia imminente e ha oltrepassato il *muro illusorio* nel corridoio vicino alla sua porta. Si prepara indossando la sua armatura, bevendo la sua *pozione di volare*, usando la sua pergamena di *protezione dagli elementi: acido* e lanciando *visione della morte* e *immunità agli incantesimi* (*palla di fuoco, fulmine*). Rimane in attesa con il volto e le mani che emergono dal *muro illusorio* (quindi si trova nello spazio largo 1,5 metri tra il *muro illusorio* e la trappola del glifo nell'area 8), lanciando incantesimi e usando la sua bacchetta finché non viene scoperta. È possibile individuarla con una prova di Osservare (CD 20), sebbene la distanza possa limitare la possibilità degli eroi di scorgerla (si trova ad almeno 15 metri dall'area 6, il che la pone oltre la portata della luce delle torce e perfino della visione crepuscolare con la luce delle torce).

Una volta scoperta dai suoi avversari, Varlae vola verso l'area 9, attaccando prima dall'oscurità chiunque cada vittima della trappola nell'area 8. Poi si nasconde nella zona più alta dell'area 9, usando la sua bacchetta e i suoi incantesimi per attaccare i nemici protetta dall'oscurità mentre questi combattono il drago. Se costretta a fuggire, passa oltre i *muri illusori* (le aree al punto 11) di quella stanza, curandosi e tornando o dall'altra parte del cunicolo o attraverso il tunnel segreto che conduce alla sua camera.

Tesoro: Carta, materiale per la scrittura, forziere del tesoro (nel tunnel segreto) protetto da un glifo a esplosione di fuoco (contiene 500 mo).

***Glifo di interdizione* (sul forziere)**: GS 3; esplosione di fuoco di 1,5 m (5d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Varlae: Umana Chr11 di Bane; GS 11; umanoide Media (umana); DV 11d8+33; pf 82; Iniz +4; Vel 6 m; CA 19 (10 a contatto, 19 colta alla sprovvista); Att +11/+6 in mischia (1d4+3, *guanto d'arme chiodato+2*) o +10 a distanza (1d8/19-20, balestra perfetta e quadrello perfetto); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno, converte incantesimi in incantesimi *infliggere*; AL LM; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +10; For 13, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 17, Car 12. Altezza 1,65 m.

Abilità e talenti: Alchimia +4, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +5, Guarire +8, Sapienza Magica +6; Creare Bacchette, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati (6/7/6/6/4/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, luce, purificare cibo e bevande*; 1°-*anatema, devastazione*, foschia occultante, santuario, scudo della fede, scudo entropico, visione della morte*; 2°-*arma spirituale, dissacrare, oscurità, silenzio, spaventare*, vigore*; 3°-*animare morti, dissolvi magie, epurare invisibilità, fondersi nella pietra, preghiera, scagliare maledizione**; 4°-*congedo, emozione*, evoca mostri IV, immunità agli incantesimi*; 5°-*cerchio di devastazione, comando superiore*, piaga degli insetti*; 6°-*barriera di lame, costrizione/cerca**.

*Incantesimo di dominio. Domini: Odio (bonus profano di +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alla classe armatura contro un singolo avversario di sua scelta per 1 minuto, 1 volta al giorno), Tirannia (incantesimi di compulsione aggiungono +2 alla CD dei tiri salvezza del bersaglio).

Proprietà: Armatura completa+1, guanto d'arme chiodato+2, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli perfetti, *amuleto della salute+2, bacchetta di cura ferite gravi* (10 cariche), *bacchetta di blocca persone* (10 cariche), pergamene (*guarigione, ferire, neutralizza veleno, protezione dagli elementi, rianimare morti*), *pozione di volare*, simbolo sacro.

8. Trappola della borsa dell'impedimento complessa

Le pareti del corridoio si fanno più aspre, con molte sporgenze utili per arrampicarsi e strane protuberanze globulari, come se la roccia a un certo punto fosse stata sciolta come cera. Il corridoio poi si allarga e continua piegandosi leggermente ad ovest e il soffitto si fa molto più alto.

Il testo descrittivo presume che i personaggi stiano arrivando da est e avanzino verso l'area 9. Le sporgenze in realtà nascondono sottili pioli in legno. Le protuberanze globulari nascondono borse dell'impedimento o semisfere d'argilla che contengono dosi di fuoco dell'alchimista. Sono state tutte legate assieme con dello spago e sono state dipinte dello stesso colore della roccia. Per riconoscere l'inganno è necessaria una prova di Osservare (CD 15). Tutti questi strumenti fanno parte di una trappola attivata da un *glifo di interdizione* presente nell'area.

Trappola: Il pavimento è protetto da un *glifo* che viene attivato da qualsiasi creatura non malvagia che entri nell'area. L'esplosione brucia i pioli in legno e lo spago, e le borse dell'impedimento e il fuoco dell'alchimista vengono scagliati nello stesso round. Quando la trappola viene innescata, sei ampolle di fuoco dell'alchimista e sei borse dell'impedimento cadono a terra, ripartite equamente sulle tre aree protette dal *glifo*. Tutte le creature entro 1,5 metri dal fuoco dell'alchimista subiscono danni da spargimento, comprese quelle che subiscono anche i danni da un'altra ampolla. Chiunque rimanga incollato al pavimento da una borsa dell'impedimento non può rotolarsi a terra per spegnere il fuoco. Il rumore di questa trappola è sufficiente a mettere in allarme tutte le creature nelle aree 3, 6, 9 e 10.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di fuoco di 1,5 m (5d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola del fuoco dell'alchimista (6): GS 2; +5 contatto a distanza (1d6 da fuoco, più 1d6 nel round successivo, spargimento 1 da fuoco); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola della borsa dell'impedimento (6): GS 2; +5 contatto a distanza (Riflessi CD 15); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 28).

9. Sala grande (LI 16)

Il soffitto di questa grande sala è alto 6 metri alla fine del corridoio e sale ripidamente ancora più in alto fino a perdersi nel buio soprastante. In lontananza sono visibili due colonne di pietra, davanti a una delle quali si trova raggomitolato lo scheletro di un grosso rettile. La stanza emana un forte odore di acido chimico, e il pavimento e le pareti vicine sono state lisciate artificialmente facendo uso di calore intenso o di acido.

Il soffitto arriva rapidamente fino a 15 metri di altezza, e nel mezzo della pozza (area 10) raggiunge i 21 metri. Nella sala sono visibili gli scheletri di sei grosse lucertole, tutte animate e sotto il controllo della dracolich. Tuttavia, solitamente la creatura preferisce lasciarle dove si trovano, per distrarre quegli avversari che potrebbero usare *individuazione dei non morti* o tentare di scacciarle. Solo lo scheletro accanto alla colonna è dotato di ali (è il cadavere di un rivale minore), mentre gli altri sono tutti scheletri di lucertole giganti.

L'intera sala (nonché l'area 10, la pozza) è protetta da un incantesimo *profanare* che comporta una penalità profana di -4 a tutte le prove per scacciare non morti e riveste l'intera area con gli effetti di un *cerchio magico contro il bene*, che offre a tutte le creature malvagie al suo interno un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. L'effetto del *cerchio magico* impedisce anche agli esterni buoni di entrare o di essere evocati all'interno dell'area protetta.

Nella parte nord orientale della sala sono stati posti due *muri illusori* a 10,5 metri dal pavimento, che occultano un tunnel illuminato. Il drago si nasconde quaggiù, facendo spuntare la sua testa e il suo bastone quel tanto che basta per far fuoco sui suoi nemici. Il tunnel segreto si collega alla stanza di Varlae, e la chierica malvagia è di solito pronta a incanalare i suoi incantesimi preparati in incantesimi *infliggere* per guarire il drago, sia da questa locazione che dalla sua posizione in volo.

Creature (LI 16): Sei scheletri di lucertole (due inizialmente nascosti nel laghetto) e una dracolich.

Scheletro alato Enorme: pf 30; *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

Tana di Azurphax

Legenda

- Colonna di roccia
- Muro illusorio
- Glifo di interdizione
- Acqua
- Scheletro rettile grande
- Focolare
- Fiamma perenne
- Porta segreta

altezza 10,5 m

altezza 10,5 m

altezza 18 m

altezza 6 m

altezza 9 m

altezza 9 m

1 quadretto = 1,5 m

Scheletri di lucertola Grande (5): pf 16 ciascuno; *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

Azurphax la Dracolich: pf 130; vedi pagina 303.

Tattiche: Azurphax fa uso della scurovisione, della vista cieca e della conoscenza della sua tana per ottenere ogni vantaggio possibile. Preferisce nascondersi nelle parti più alte della tana, attaccandosi al soffitto usando *movimenti del ragno* e scendendo in picchiata sugli avversari per un round di attacchi in mischia usando la sua capacità di ghermire e gettandoli nella pozza d'acido (area 10) oppure tuffandovisi a sua volta e trattenendoli nell'acido. Fa uso della sua presenza terrificante, del suo sguardo paralizzante e del suo tocco paralizzante per gettare nel panico o rendere incapacitati gli avversari. Usa volentieri i suoi incantesimi, la sua arma a soffio e il suo bastone per colpirli dall'oscurità e non esita a rifugiarsi nella pozza d'acido per difendersi, dal momento che al suo interno può utilizzare tutti i suoi incantesimi e tutte le sue capacità normalmente (compresa la sua arma a soffio). È abituata a lavorare con Varlae e con le meduse, e usa degli schemi d'attacco concertati con loro. Una volta che la battaglia ha inizio in questa zona, le meduse nell'area 15 accorrono ad aiutarla. Se disperata, Azurphax usa la sua capacità di controllare i non morti per indirizzare gli scheletri verso gli aggressori e fuggire attraverso il tunnel che conduce verso sud.

Il filatterio di Azurphax non è qui. Il Culto lo conserva per lei in un posto sicuro. Se il drago viene ucciso, Varlae tenta di fuggire e di avvertire gli altri Cultisti della necessità di donare allo spirito di Azurphax un nuovo corpo.

10. Pozza d'acido

Questa enorme pozza emana un odore acre ed è quasi sicuro che nulla di normale possa vivere al suo interno.

La pozza, trasformata dal soffio del drago e dalle sue abilità alchemiche, è diventata acida. Dal momento che Azurphax è immune all'acido, si immerge nella pozza tranquillamente e vi rimane quando desidera essere lasciata sola. A quasi 9 metri di profondità, sul fondo, sono stati deposti diversi forzieri del tesoro, trattati con un grasso speciale per proteggerli dall'acido. L'area attorno ai forzieri è protetta da un incantesimo *proibizione*, che ha effetto su quelle creature che non sono di allineamento legale malvagio. L'intera pozza è inoltre sotto l'effetto dell'incantesimo *profanare* descritto nell'area 9.

Trappola: Toccare la pozza d'acido arreca danno, e immergervisi, ancora di più. Va ricordato che i personaggi immersi nell'acido devono necessariamente nuotare per uscirne, subendo danni a ogni round.

Pozza d'acido: GS 1; 1d6 da acido (immersione) o spargimento 1 da acido (a contatto); Cercare (CD 5).

Tesoro: 3.000 mo, gemme (10 mo x2, 50 mo x6, 100 mo x11, 500 mo x 2, 1.000 mo x2), 25 fuochi dell'alchimista, 8 pietre del tuono, 9 fiale d'acido, 9 borse dell'impedimento, 12 tizzoni ardenti, 12 bastoni di fumo.

11. Nicchia segreta

Questo lungo corridoio curvo contiene un gigantesco laboratorio alchemico incassato in una delle pareti. Il ripiano di lavoro, le ampolle, gli alambicchi e la fornace sono tutti di dimensioni assai più grosse di quelle tipiche di un essere umano.

Le due entrate a quest'area si trovano a 10,5 metri dal terreno nell'area 9; l'altro ingresso è una porta segreta che parte dall'area 7. Il drago è troppo grosso per volare qui dentro, quindi solitamente vola fino alle aperture, ripiega le ali e atterra.

Il laboratorio dell'alchimista è simile a un normale laboratorio, ma è assai meglio fornito e ogni cosa è delle dimensioni appropriate per le mani di un drago.

Tesoro: È possibile recuperare dal laboratorio rifornimenti alchemici per un valore complessivo di 500 mo e del peso di 27 kg.

12. Trappole con glifo

L'ampio corridoio comprende una ripida scalinata che scende verso nord e una parete di pietra a sud. Il soffitto è alto oltre 6 metri.

L'ingresso a questa area si trova a 18 metri di altezza dal suolo. Il soffitto è abbastanza alto da permettere al drago di fuggire da questo passaggio segreto fino alla sua tana vera e propria nell'area 9. A 3 metri oltre il *muro illusorio* che protegge l'entrata al tunnel è stata posta una serie di tre *glifi di interdizione* che ricoprono l'intero pavimento. I *glifi* vengono attivati da una qualsiasi creatura non malvagia, ognuno indipendentemente dall'altro. Il rumore di un *glifo* attivato mette in allarme le meduse che si trovano nell'area 15.

***Glifo di interdizione* (3)**: GS 3; esplosione di elettricità di 1,5 m (5d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

13. Scalinata ripida

Tre erti scalini si estendono per l'intera larghezza del tunnel. Il soffitto si abbassa leggermente più a nord.

Gli scalini sono abbastanza ripidi da ridurre la velocità della metà per le creature di taglia Media, anche se non è richiesta nessuna prova di Scalare. Se le meduse nell'area 15 vengono attaccate, fanno subito uso della loro capacità di volare, usando gli scalini a svantaggio degli eroi, se possibile, e colpendoli con attacchi a distanza mentre i combattenti in mischia tentano di avvicinarsi.

14. Trappola del bastone di fumo

Se la trappola non è stata attivata, il DM deve leggere il seguente testo:

Questa parte del tunnel sembra normale, tranne che per una serie di corde, chiodi da rocciatore e carrucole collegati a una grossa struttura in legno in alto, vicino al soffitto.

Se la trappola è stata attivata, il DM deve leggere il seguente testo:

Una parete di fumo denso alta 3 metri riempie il corridoio in tutta la sua ampiezza. Sulle pareti laterali è possibile vedere corde, chiodi da rocciatore e carrucole che scendono dal soffitto o che si perdono nel fumo.

Questa non è tanto una trappola quanto un modo per ritardare eventuali inseguitori. Le corde collegate alla struttura in legno arrivano fino al lato meridionale dell'area 15. Tirare queste corde (sia da terra che da una posizione in aria, nel caso che il drago usi la punta delle sue ali per farlo) fa sì che la struttura scenda bruscamente con un movimento ad arco verso nord. La parte bassa della struttura arriva abbastanza vicina a terra da strofinare diversi tizzoni ardenti e accenderli, accendendo a loro volta i bastoni di fumo ad essi legati. Il risultato è una zona alta tre metri e spessa tre metri piena di fumo denso. Le creature dentro oppure oltre la parete di fumo beneficiano di occultamento completo (sempre che gli aggressori riescano addirittura a individuare l'area bersaglio).

Chiunque si trovi entro 3 metri dalla struttura quando questa scende (e si ferma con un schianto) deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o subire 1d8 danni. Attraversare la parete di fumo con successo (senza cadere) è un'azione equivalente al movimento; altrimenti è necessario un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per muoversi a una velocità superiore alla velocità dimezzata senza cadere. Altre corde permettono di riportare la struttura in alto, ma farlo richiede 2 round completi.

Se il drago è inseguito da creature a terra, attiva la trappola con

le sue ali quando passa ponendo un ostacolo temporaneo tra sé e coloro che lo inseguono. Le meduse utilizzano la trappola per scopi simili, o per rallentare chiunque pensi di usare il tunnel come via d'uscita.

15. Sorelle rettili (LI 11)

Questa grossa caverna ospita due giacigli e una buca per il fuoco piena di carboni ardenti. Della carne arrostita è stata piazzata vicino al fuoco. Il soffitto è alto circa nove metri, e il corridoio continua sia a nord che a sud.

Se gli intrusi le hanno messe in allarme, le meduse bevono le loro *pozioni di volare* prima che il gruppo arrivi e attendono nella parte superiore della caverna. Preferiscono attaccare con i loro archi, rivelando i loro volti quando gli avversari si fanno più vicini di 9 metri. Spingono gli avversari verso l'area 9, dove il drago potrà attaccarli. Dal momento che il drago è immune al loro attacco con lo sguardo, quando lo raggiungono, si rivelano completamente, mentre fanno più attenzione se anche Varlae è presente.

Creature: 2 meduse.

Corinye e Kathala: Meduse Grr2; GS 9; umanoidi mostruose Medie; DV 6d8+6 più 2d10+2; pf 47; Iniz +6; Vel 9 m; CA 20 (12 a contatto, 18 colte alla sprovvista); Att +13/+8 a distanza (1d6; arco corto perfetto [Corinye] o 1d6+1/x3, *arco corto+1* [Kathala] e freccia perfetta) o +8/+3 in mischia (1d6/x3, mezza lancia) e +5 in mischia (1d4 più veleno, serpenti); AS Sguardo pietrificante, veleno; AL LM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +6; For 11, Des 15, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 15.

Abilità e talenti: Camuffare +11, Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +12, Raggirare +11; Arma Focalizzata (arco corto), Arma Preferita (serpenti), Iniziativa Migliorata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Attacchi speciali: Sguardo pietrificante (Sop): Trasforma in pietra permanentemente, 9 metri, tiro salvezza sulla Tempra (CD 16). Veleno (Str): Serpenti, tiro salvezza sulla Tempra (CD 15); danno iniziale 1d6 danni temporanei alla Forza, danno secondario 2d6 danni temporanei alla Forza.

Proprietà (Corinye): Giaco di maglia+1, arco corto perfetto, 40 frecce perfette, mezza lancia, mantello con cappuccio, rampino, corda di canapa da 15 m, 2 *pozioni di volare, pozione di cura ferite moderate,* 650 mo, 10 gemme (50 mo ciascuna).

Proprietà (Kathala): Giaco di maglia+1, arco corto+1, 40 frecce perfette, mezza lancia, mantello con cappuccio, rampino, corda di canapa da 15 m, 2 *pozioni di volare, pozione di cura ferite moderate, Faretra di Elbonna,* 400 mo, 9 gemme (50 mo ciascuna).

concludere l'avventura

Se il drago viene ucciso, il Culto entra in azione per trovarle un altro corpo da usare come ospite. Una volta nel nuovo corpo, Azurphax inizia a radunare contatti e agenti per trovare i suoi assassini e reclamare il suo tesoro. È probabile che conduca rappresaglie contro gli insediamenti vicini per soddisfare la sua vanità ferita e per portare allo scoperto coloro che l'hanno assalita. Se i suoi servitori sono stati uccisi, contatta il Culto per ricevere assistenza finché le sue difese non sono state riportate allo stato normale. Scoprire dove il Culto ha nascosto il suo filatterio è un'impresa assai ardua, e ucciderla definitivamente è assai difficile.

Azurphax: Femmina dracolich verde adulta; GS 15; non morto Enorme; DV 20d12; pf 130; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 29 (8 a contatto, 29 colta alla sprovvista); Att +26 in mischia (2d8+8 più 1d6 da freddo più paralisi, morso), +21 in mischia (2d6+4 più 1d6 da freddo più paralisi, 2 artigli), +21 in mischia (1d8+4 più 1d6 da freddo più paralisi, ali), +21 in mischia (2d6+12 più 1d6 da freddo più paralisi, botta di coda); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Arma a soffio, presenza terrificante, sguardo paralizzante, tocco paralizzante, *suggestione*; QS Vista cieca, controllare non morti, riduzione del danno 5/+1, danni dimezzati da armi taglienti o perforanti, invulnerabilità, immunità (acido, freddo, elettricità, metamorfosi, immunità standard dei non morti), vista acuta, respirare sott'acqua; RI 24; AL LM; TS Temp +12, Rifl +12, Vol +15; For 27, Des 10, Cos -, Int 16, Sag 17, Car 18. Lunghezza 6 metri.

Abilità e talenti: Alchimia +13, Artista della Fuga +10, Ascoltare +25, Cercare +23, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (locali) +10, Diplomazia +19, Intimidire +8, Nascondersi -8, Osservare +25, Parlare Linguaggi (Auran, Comune, Elfico, Nanico, Silvano), Percepire Inganni +9, Raggirare +12, Sapienza Magica +23, Valutare +8; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Ghermire, Sensi Acuti, Virata.

Attacchi speciali: Arma a Soffio (Sop): Gas corrosivo (acido), utilizzabile ogni 1d4 round, cono di 15 m, 12d6, CD 24.

Presenza terrificante (Str): La dracolich è in grado di turbare gli avversari con la sua sola presenza. La capacità ha effetto automaticamente ogni volta che attacca, carica o passa in volo. Le creature all'interno di un raggio di 54 metri subiscono l'effetto se possiedono meno di 20 DV. Una creatura potenzialmente influenzata che effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 24) rimane immune alla presenza terrificante per un giorno. Se il tiro salvezza fallisce, le creature con 4 o meno DV sono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV diventano scosse per 4d6 round. I draghi ignorano le presenze terrificanti di altri draghi.

Sguardo paralizzante (Sop): Gli occhi scintillanti di un dracolich che fissano una vittima possono paralizzarla, se la vittima si trova entro 12 metri e se fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 24). Se il tiro salvezza è effettuato con successo, il personaggio diventa per sempre immune allo sguardo di quel particolare dracolich. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima rimane paralizzata per 2d6 round.

Tocco paralizzante (Sop): Una creatura colpita dall'attacco fisico di un dracolich deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 24), o rimanere paralizzato per 2d6 round. Se il tiro salvezza è effettuato con successo, il personaggio non ottiene alcun tipo di immunità riguardo a ulteriori attacchi.

Suggestione (Mag): Funziona come l'omonimo incantesimo, 3 volte al giorno, come uno stregone di 5° livello.

Qualità speciali: Vista cieca (Str): Un dracolich è in grado di individuare le creature attraverso mezzi non visivi (vale a dire attraverso l'udito e l'olfatto, ma anche percependo vibrazioni e altri segnali nell'ambiente circostante) entro un raggio di 54 metri.

Controllare non morti (Mag): Una volta ogni tre giorni, un dracolich può *controllare non morti* come uno stregone di 15° livello. Il dracolich non può lanciare altri incantesimi finché mantiene attiva questa capacità.

Immunità: Immune all'acido, al freddo, alle malattie, all'elettricità, agli effetti di influenza mentale, alla paralisi, al veleno, alla metamorfosi, al sonno, allo stordimento. Non è soggetto a danni alle caratteristiche, colpi critici, morte per danno massiccio, risucchi di energia o danni debilitanti (vedi il *Manuale dei Mostri,* pagina 6).

Invulnerabilità: Se un dracolich viene ucciso, il suo spirito fa immediatamente ritorno al suo oggetto ospite (filatterio), dal quale può tentare di trasferirsi di nuovo in un cadavere adeguato.

Vista acuta (Str): Un dracolich vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa illuminazione e due volte meglio in condizioni di luce normale. È inoltre dotato di scurovisione fino a una distanza di 180 metri.

Respirare sott'acqua (Str): Il dracolich è in grado di usare liberamente la sua arma a soffio, i suoi incantesimi e le sue altre capacità mentre si trova sott'acqua.

Incantesimi conosciuti (6/7/5; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, mano magica*; 1°-*colpo accurato, movimenti del ragno, scudo, ventriloquio*; 2°-*invisibilità, trama ipnotica.*

Proprietà: Pergamene d'argilla (*confusione, muro di ghiaccio*), *bastone del fuoco* (40 cariche).

Mostri

Sono molte le creature che vagano per le terre selvagge e le rovine di Faerûn, alcune terribili e mortali, altre strane e meravigliose. Tutte le creature descritte nel *Manuale dei Mostri* di Dungeons & Dragons sono presenti nell'ambientazione di Forgotten Realms. Inoltre, il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn* descrive oltre ottanta nuove creature esistenti solo nell'ambientazione di Forgotten Realms. In questo capitolo vengono descritte alcune tra le creature più comuni e rappresentative dell'ambientazione di Forgotten Realms.

Animali

Molti animali di Faerûn sono simili a quelli che vivono sulla Terra e che sono descritti nell'Appendice 1 del *Manuale dei Mostri*. Faerûn ospita però anche alcune variazioni di questi animali comuni, come descritto in seguito alla voce "Rothé" di questo capitolo.

Lucertola da soma: Questa creatura, simile alle lucertole giganti che si incontrano nei regni di superficie, è lunga circa 4,5 metri (più la coda) e larga 1,5 metri. Le ventose adesive sulle sue dita le permettono di camminare liberamente su molte superfici, pareti e soffitti dei tunnel sotterranei del Sottosuolo. I drow e le altre razze intelligenti che vivono nel Sottosuolo usano spesso la lucertola da soma come bestia da carico. Un carico leggero per una di queste creature può arrivare fino a 360 kg, un carico medio fino 720 kg e un carico pesante fino a 1.080 kg. Quando affronta quelle inclinazioni tra i 45 e i 90 gradi, la lucertola da soma può trasportare fino a un carico medio senza cadere. Sui pendii superiori a quelli verticali (vale a dire quando sta a testa in giù), può trasportare un carico leggero senza cadere.

Abilità: La lucertola da soma riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi*. *Nelle zone rocciose o nelle caverne naturali il bonus di Nascondersi diventa di +8.

Lucertola da galoppo: La lucertola da galoppo cammina su due zampe, come il deinonico o il velociraptor. Attacca con un potente morso e due piccoli artigli, ma non è dotata della capacità di salto o di usare gli speroni sui suoi avversari. Come la lucertola da soma, è in grado di camminare sulle pareti e sui soffitti, e viene quindi usata spesso come cavalcatura dalle razze intelligenti del Sottosuolo. Un carico leggero per una lucertola da galoppo arriva fino a 52,5 kg, uno medio fino a 105 kg e uno pesante fino a 157,5 kg.

Lucertola con sputo acido: Questa lucertola lunga 60 cm, viene

	Lucertola da soma Animale Grande	Lucertola da galoppo Animale Grande	Lucertola con sputo acido Animale Minuscolo
Dadi Vita:	8d8+40 (76 pf)	4d8+12 (30 pf)	1/2 d8 (2 pf)
Iniziativa:	+1	+2	+2
Velocità:	9 m, scalare 9 m	12 m, scalare 12 m	6 m, scalare 6 m
CA:	15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale)	14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale)	14 (+2 taglia, +2 Des)
Attacchi:	Morso +12 mischia	Morso +6 mischia, 2 artigli +1 mischia	Morso +4 mischia
Danni:	Morso 2d6+10	Morso 2d4+4, artiglio 1d3+2	Morso 1d4-4
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	75 cm per 75 cm/0 cm
Attacchi speciali:	-	-	Sputo d'acido
Qualità speciali:	-	Olfatto acuto	-
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +7, Vol +3	Temp +7, Rifl +6, Vol +2	Temp +2, Rifl +4, Vol+1
Caratteristiche:	For 25, Des 13, Cos 21, Int 2, Sag 12, Car 2	For 19, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 10	For 3, Des 15, Cos 10 Int 2, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +3*, Osservare +4, Scalare +21	Ascoltare +2, Nascondersi +0, Osservare +2, Saltare +10, Scalare +17	Ascoltare +3, Equilibrio +6, Nascondersi +13, Osservare +3, Scalare +8
Talenti:	-	-	Arma Preferita (morso)
Clima/Terreno:	Qualsiasi sotterraneo	Qualsiasi sotterraneo	Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	3	2	1/3
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	-	-	-

	Serpente, vipera a due teste Animale Piccolo	Serpente, vipera alata Animale Grande	Tressym Animale Minuscolo
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)	3d8 (13 pf)	1/2 d8 (2 pf)
Iniziativa:	+3	+3	+2
Velocità:	6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m	6 m, volare 15 m (buona)	9 m, volare 15 m (buona)
CA:	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale)	15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale)	14 (+2 taglia, +2 Des)
Attacchi:	2 morsi +4 mischia	Morso +4 mischia	2 artigli +4 mischia, morso -1 mischia
Danni:	Morso 1d2-2 e veleno	Morso 1d4 e veleno	Artigli 1d2-4, morso 1d3-4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m (arrotolato)/1,5 m	1,5 m per 1,5 m (arrotolato)/3 m	75 cm per 75 cm/0 cm
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno	-
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto	Olfatto acuto, immune ai veleni
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +5, Vol +1	Temp +3, Rifl +6, Vol +2	Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche:	For 6, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2	For 10, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2	For 3, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 13
Abilità:	Ascoltare +3, Equilibrio +6, Nascondersi +11, Osservare +3, Scalare +10	Ascoltare +2, Equilibrio +4, Nascondersi +2, Osservare +2, Scalare +6	Ascoltare +4, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17*, Osservare +4, Scalare +5
Talenti:	Arma Preferita (morso)	Arma Preferita (morso)	Arma Preferita (morso, artiglio)
Clima/Terreno:	Colline temperate e sotterranei	Qualsiasi temperato, foreste calde, sotterranei	Qualsiasi temperato o terre calde
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	1	2	1/4
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Generalmente caotico buono
Avanzamento:	-	-	-

Illustrazione di Todd Lockwood

spesso scelta come famiglio dai drow e dagli altri maghi del Sottosuolo. La lucertola con sputo acido è in grado di sputare un getto di acido tre volte al giorno. Se la creatura mette a segno un attacco di contatto a distanza su un singolo bersaglio entro 6 metri, l'acido infligge 1d4 danni per round per 2 round.

Serpente, vipera a due teste: Le Colline del Serpente ospitano molte varietà di serpenti, molte delle quali probabilmente sono state create dagli yuan-ti nel corso dei loro perversi esperimenti magici. La vipera a due teste è una piccola vipera in grado di attaccare con due morsi separati.

Veleno: (Str) Ogni morso andato a segno della vipera a due teste inocula una dose di veleno debilitante. La sostanza infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione sia come danno primario che come danno secondario. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10) contro ognuno dei due.

Serpente, vipera alata: È diffusa in tutte le foreste delle Terre Centrali, ma raramente attacca gli umani, se non viene provocata.

Veleno: (Str) Ogni morso andato a segno della vipera alata inocula una dose di veleno debilitante. La sostanza infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione sia come danno primario che come danno secondario. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11) contro ognuno dei due.

Tressym: Il tressym è un gatto alato delle dimensioni di un normale gatto domestico (circa 60 cm di lunghezza) dotato di un paio di ali membranose e piumate con un'apertura fino a 90 cm. È una creatura estremamente intelligente, anche se non parla nessun linguaggio umano. I maghi di allineamento buono cercano spesso di avere un tressym come famiglio.

Abilità: Un tressym riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e un bonus razziale alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi*. Usa inoltre il suo modificatore di Destrezza per le prove di Scalare. *Nelle aree di erba alta o alberate il suo bonus di Nascondersi diventa di +8.

Qualità speciali: Immunità ai veleni: I tressym non subiscono alcun effetto da nessun tipo di veleno.

Tiranno della Morte

Beholder, Tiranno della Morte

Non morto Grande
Dadi Vita: 11d12 (71 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: Volare 4,5 m (nomale)
CA: 20 (-1 taglia, +11 naturale)
Attacchi: Morso +4 mischia
Danni: Morso 2d4
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raggi oculari +4 contatto a distanza
Qualità speciali: Visione a 360°, cono antimagia, caduta morbida, volare, solo azioni parziali, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +11
Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos -, Int -, Sag 15, Car 17
Abilità: Cercare +8, Osservare +20
Talenti: Attacco in Volo, Tiro in Movimento, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)

Il tiranno della morte è un beholder non morto simile a uno zombi, ma che ha conservato alcune delle capacità magiche innate del beholder.

Un tiranno della morte ha l'aspetto di un beholder marcescente e

incrostato di muffa. Attraverso numerose ferite aperte (inferte da un nemico o semplicemente aperte a causa della decomposizione) sono visibili le sue viscere; alcuni dei suoi steli oculari mancano, oppure altri sono ricoperti da una membrana bianchiccia. A causa del suo stato di zombi, si muove e si sposta più lentamente rispetto agli altri beholder, e non parla e non comprende alcun linguaggio.

Combattimento

Un tiranno della morte viene programmato con alcune istruzioni specifiche quando viene creato. Tali istruzioni sono normalmente assai semplici; ad esempio: "Attacca tutti gli umani che entrano in questa stanza finché non fuggono o non sono distrutti. Non lasciare mai la stanza." Un tiranno della morte privo di istruzioni attacca tutte le creature vive che percepisce. Anche se è un non morto privo di coscienza, combatte come se fosse dotato di intelligenza e usa tutti i suoi occhi nel modo più efficace possibile.

Dracolich

Visione a 360° (Str): I molti occhi di un tiranno della morte gli conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. Gli avversari non ottengono alcun bonus se lo attaccano ai fianchi.

Cono antimagia (Sop): A meno che non abbia perso l'uso del suo occhio centrale (vedi sotto), un tiranno della morte genera continuamente un cono antimagia di 45 metri che parte dritto da davanti a sé. Il cono funziona esattamente come un *campo anti-magia* lanciato da uno stregone di 13° livello. Tutti i poteri e gli effetti magici e soprannaturali all'interno del cono vengono soppressi, anche gli stessi raggi oculari del beholder. Una volta ad ogni round, durante il suo turno, il beholder decide dove orientare il *cono antimagia* e se tenerlo attivo o meno (la creatura può disattivare il cono chiudendo il suo occhio centrale). Da notare che un tiranno della morte può mordere solo quelle creature che si trovano direttamente davanti a lui.

Raggi oculari (Sop): In vita, un tiranno della morte aveva dieci piccoli occhi collocati in cima agli steli che si protendevano dal suo corpo, ognuno dotato di un suo potere soprannaturale, più un grosso occhio centrale. Normalmente, un tiranno della morte medio ha perso l'uso di 1d4+1 di questi occhi, scelti a caso.

Ognuno degli occhi più piccoli ancora funzionanti può emettere un raggio magico una volta per round, anche quando il tiranno della morte attacca fisicamente o si muove a piena velocità. La creatura può facilmente orientare tutti i suoi occhi verso l'alto, mentre quando tenta di orientarli in altre direzioni il suo corpo può esserle d'impedimento. Nel corso di un round può puntare solo tre raggi oculari contro i suoi nemici in una direzione che non sia verso l'alto (avanti, indietro, destra, sinistra o giù). Gli occhi restanti devono puntare verso bersagli in altre direzioni o non puntare nulla. Un tiranno della morte può ruotare il suo corpo ad ogni round per cambiare gli occhi che intende puntare in una determinata direzione.

L'effetto di ogni occhio è pari a quello di un incantesimo lanciato da uno stregone di 13° livello, ma segue le regole che si applicano ai raggi (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 148 del *Manuale del Giocatore*). Tutti i raggi hanno una gittata di 45 metri e una CD ai tiri salvezza pari a 18.

Charme sui mostri: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo omonimo.

Charme: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo omonimo.

Disintegrazione: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire gli effetti dell'incantesimo omonimo.

Paura: Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto solo su una creatura. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo omonimo.

Dito della morte: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere ucciso come per effetto dell'incantesimo omonimo. Con un tiro salvezza effettuato con successo, subisce comunque 3d6+13 danni.

Carne in pietra: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire gli effetti dell'incantesimo omonimo.

Infliggi ferite moderate: Funziona come l'incantesimo omonimo e infligge 2d8+10 danni, dimezzati se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà.

Lentezza: Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto solo su una creatura. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per resistere.

Sonno: Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto solo su una creatura, qualunque sia il suo ammontare di DV. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per resistere.

Telecinesi: Il beholder può spostare oggetti o creature di un peso fino a 146 kg, come se facesse uso di un incantesimo *telecinesi*. Le creature possono resistere all'effetto effettuando con successo un tiro salvezza sulla Volontà.

***Caduta morbida* (Mag)**: La capacità naturale di fluttuazione del tiranno della morte gli conferisce un effetto permanente di *caduta morbida* con raggio di azione personale.

Volare (Str): Il corpo del tiranno della morte mantiene la sua capacità di fluttuare, e gli permette di *volare* come con l'omonimo incantesimo e come azione gratuita, a una velocità di 4,5 metri.

Solo azioni parziali (Str): I tiranni della morte sono lenti e tardi a reagire, e sono quindi in grado di effettuare solo azioni parziali. Possono quindi muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose solo se caricano (in carica parziale).

Non morto: È immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi d'energia o morte per danno massiccio (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 6).

Illustrazione di Matt Wilson

Dracolich

Il dracolich è una creatura non morta generata dalla trasformazione di un drago malvagio. Fu l'arcimago Sammaster, il fondatore del Culto del Drago, a scoprire il procedimento per creare queste creature. Il Culto venera i draghi in generale, i draghi malvagi in particolare, e soprattutto i draghi malvagi non morti: i dracolich.

Un dracolich può essere creato da qualsiasi sottospecie di drago malvagio. Ha l'aspetto di una versione scheletrica o semischeletrica del drago stesso, con due luci scintillanti che risplendono nelle orbite vuote degli occhi.

"Dracolich" è un archetipo che può essere adattato a qualsiasi drago malvagio (da adesso in poi indicato con il termine di "creatura base"). Quando si crea un dracolich, si usano le statistiche e le capacità speciali della creatura base come punto di partenza e poi si applicano le seguenti modifiche:

Dadi Vita: Come la creatura base.

Velocità: Come la creatura base. La capacità di volare di un dracolich diventa una capacità soprannaturale.

CA: Come la creatura base, con un bonus di armatura naturale +2 addizionale (la pelle si indurisce quando il drago diventa un dracolich).

Attacchi: Come la creatura base, tranne per il fatto che i dracolich non possono compiere attacchi per schiacciare efficaci.

Danni: Come la creatura base, più 1d6 danni da freddo aggiuntivi. Un attacco andato a segno può anche paralizzare la vittima; vedi

"Attacchi speciali" (tocco paralizzante).

Attacchi speciali: Un dracolich mantiene tutte le forme di attacco speciale della sua forma originaria di drago, compresa la sua arma a soffio, l'uso dei suoi incantesimi e delle sue capacità magiche. Alcune vengono potenziate, e altre nuove capacità vengono acquisite:

Controllare non morti: (Mag) Una volta ogni tre giorni, un dracolich può lanciare *controllare non morti* come uno stregone di 15° livello. Il dracolich non può lanciare altri incantesimi finché questa capacità rimane attiva.

Presenza terrificante: (Str) Dal momento che il punteggio di Carisma del drago aumenta di 2, la CD del tiro salvezza contro la capacità di presenza terrificante del dracolich aumenta di 1.

Sguardo paralizzante: (Sop) Lo sguardo degli occhi scintillanti di un dracolich può paralizzare un vittima entro 12 metri, se la vittima fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 +1/2 dei Dadi Vita del dracolich + il suo modificatore di Carisma). Se il tiro salvezza viene effettuato con successo, il personaggio diventa per sempre immune allo sguardo di quel particolare dracolich. Se fallisce, la vittima rimane paralizzata per 2d6 round.

Tocco paralizzante: (Sop) Una creatura colpita da un qualsiasi attacco fisico del dracolich deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (con la stessa CD dello sguardo paralizzante), altrimenti verrà paralizzato per 2d6 round. Effettuare con successo questo tiro salvezza non conferisce alcun tipo di immunità agli ulteriori attacchi del dracolich.

Qualità speciali: Un dracolich mantiene anche tutte le qualità speciali della sua forma originaria. Inoltre, alcune vengono potenziate e altre nuove capacità vengono acquisite:

Immunità: Oltre alle normali immunità di non morto (vedi sotto), un dracolich è immune agli effetti di metamorfosi, freddo ed elettricità. Come uno scheletro, subisce solo danni dimezzati dalle armi taglienti o perforanti.

Invulnerabilità: Se un dracolich viene ucciso, il suo spirito fa immediatamente ritorno al suo filatterio. Se non c'è nessun corpo rettiloide entro 27 metri di cui possa impossessarsi, lo spirito rimane intrappolato nel filatterio finché non giunge il momento (se mai giungerà) in cui un nuovo cadavere si rende disponibile. Un dracolich è difficile da distruggere. Se il suo spirito è contenuto in un filatterio, distruggendo il filatterio quando non ci sono cadaveri adeguati entro portata, il dracolich viene davvero distrutto. Allo stesso modo, un dracolich attivo è incapace di tentare di possedere ulteriori corpi se il suo filatterio viene distrutto. Il destino dello spirito di un dracolich senza corpo (vale a dire uno spirito privo di corpo e di filatterio) è ignoto, ma si presume che venga trascinato nei Piani Inferiori.

Resistenza agli incantesimi: (Str) Diventare un dracolich aumenta la resistenza agli incantesimi del drago di +3. Un dracolich ha una RI minima di 16.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi d'energia o morte per danno massiccio (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 6).

Tiri salvezza: Come la creatura base. In quanto non morto, un dracolich è immune a qualsiasi cosa che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti.

Caratteristiche: In quanto non morto, il dracolich non ha alcun punteggio di Costituzione. Il suo punteggio di Carisma aumenta di 2, il che aumenta la CD dei tiri salvezza contro la sua presenza terrificante e le altre capacità speciali. Per il resto, i punteggi delle caratteristiche del dracolich rimangono quelli della sua forma base.

Abilità e talenti: Come la creatura base.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +3
Tesoro: Lo stesso della creatura base
Allineamento: Sempre malvagio
Avanzamento: Fino a +2 DV

La creazione dei dracolich

Sammaster trascrisse i segreti della creazione dei dracolich nelle copie del suo capolavoro, il *Tomo del Drago*, che ora viene tramandato tra i membri del Culto. Il procedimento normalmente prevede una collaborazione volontaria tra il drago malvagio e i maghi del Culto, ma alcuni maghi del Culto particolarmente potenti hanno saputo costringere un drago malvagio a sottoporsi alla trasformazione contro la sua volontà.

Qualsiasi drago malvagio è un candidato possibile su cui operare la trasformazione, sebbene i più adatti siano i draghi vecchi o di età superiore dotati di capacità di incantatori.

Una volta scelto il candidato, i maghi del Culto preparano il filatterio, un oggetto inanimato che racchiuderà l'energia vitale del drago. Il filatterio deve essere un oggetto solido del valore di almeno 2.000 mo e non logorabile dal tempo. Le gemme, e in modo particolare i rubini, le perle, i carbonchi e i giaietti vengono spesso usate come filatteri. Un filatterio viene preparato usando il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il costo effettivo è di 50.000 mo, quindi il mago che prepara il filatterio deve spendere 2.000 PE e 25.000 mo in materiali. Il livello dell'incantatore del filatterio del dracolich è 13, e l'incantatore deve essere in grado di lanciare *controllare non morti*.

Poi viene preparata una speciale mistura che il drago malvagio deve ingerire (costo: 2.500 mo e 200 PE, Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 11°; il segreto della mistura di creazione dei dracolich è noto solo a coloro che hanno letto il *Tomo del Drago*). La mistura è una pozione mortale che uccide infallibilmente il drago per cui è stata preparata (se qualsiasi altra creatura beve la mistura, la CD del tiro salvezza è 25 e il danno iniziale e secondario è di 2d6 danni alla Costituzione).

Quando il drago che ha ingerito la mistura muore, il suo spirito viene trasferito nel filatterio, indipendentemente dalla distanza che separa il filatterio dal suo corpo.

Il filatterio di un dracolich

Quando il dracolich muore per la prima volta, e ogni volta successiva in cui la sua forma fisica viene distrutta, il suo spirito si rifugia immediatamente nel suo filatterio, indipendentemente dalla distanza che separa il filatterio dal corpo. Una luce pallida dentro al filatterio è il segno che lo spirito del dracolich è contenuto momentaneamente al suo interno. Quando lo spirito è contenuto nel filatterio, non può eseguire alcuna azione che non sia l'impossessarsi di un nuovo cadavere adeguato; non può essere contattato o attaccato tramite la magia. Lo spirito può rimanere nel filatterio per un tempo indefinito.

Uno spirito contenuto in un filatterio può avvertire la presenza di un cadavere di drago o di un altro rettile di taglia Media o superiore entro 27 metri e tentare di possederlo. Uno spirito non può mai tentare di possedere un corpo vivente. Il corpo originale dello spirito è la scelta ideale, e un eventuale tentativo di impossessarsi di esso ha automaticamente successo. Per impossessarsi di un cadavere idoneo che non sia il suo, il dracolich deve effettuare una prova di Carisma con CD 10 (per un drago), CD 15 (per qualsiasi creatura simile a un drago ma che non sia un vero drago, come un ibrandlin o una viverna) o CD 20 (per qualsiasi altro rettile). Se la prova fallisce, il dracolich non può mai più tentare di impossessarsi di quel particolare cadavere.

Se il cadavere accetta lo spirito, si anima immediatamente. Se il cadavere animato è il corpo originario dello spirito, si trasforma immediatamente in un dracolich. Altrimenti, diventa un proto-dracolich (vedi sotto).

Proto-dracolich

Un proto-dracolich conserva la mente e i ricordi della sua forma originaria, ma ha i punti ferita e le immunità agli incantesimi di un dracolich. Un proto-dracolich non è in grado né di parlare né di lanciare incantesimi. Inoltre, non può causare danni da gelo, usare la sua arma a soffio o incutere paura come un dracolich. La sua Forza, la sua velocità e la sua CA sono quelle del corpo posseduto.

Il proto-dracolich può trasformarsi immediatamente nella sua forma completa di dracolich se divora almeno il 10% del suo corpo originario. Se non riesce a farlo, si trasforma comunque nella sua forma completa nel corso di 2d4 giorni.

Quando la trasformazione è completa, il dracolich riacquista l'aspetto del suo corpo originario. È di nuovo in grado di parlare, di lanciare incantesimi e di usare l'arma a soffio che possedeva, e acquista tutte le capacità di dracolich. Un dracolich è solito tenere alcuni corpi

"di ricambio" di taglia adeguata nei pressi del suo filatterio, in modo che, se la sua forma attuale viene distrutta, può possederne uno e trasformarlo nel suo nuovo corpo nel giro di pochi giorni.

Distruggere un dracolich

Distruggere un dracolich non è un'impresa facile. Prima è necessario distruggere la sua forma fisica (un'impresa da non sottovalutare). Poi è necessario individuare e distruggere il suo filatterio prima che il dracolich riesca ad impossessarsi di un nuovo corpo e dia inizio alla trasformazione. È consigliabile individuare il filatterio e allontanarlo da ogni possibile cadavere di rettile prima di affrontare il dracolich stesso.

I dracolich e il Culto

Esiste un rapporto simbiotico tra i dracolich e i maghi del Culto che li hanno creati. I maghi onorano e assistono i loro dracolich, oltre ad offrire loro regolari donazioni per arricchire i loro tesori. In cambio, i dracolich difendono i maghi dai nemici e da altre minacce e li assistono nei loro numerosi piani. Proprio come i draghi, i dracolich sono solitari, ma traggono conforto dall'idea di poter contare su alcuni alleati.

Esempio di dracolich

Ogni dracolich è un individuo unico. Come esempio, vedi la descrizione di Azurphax che compare nell'avventura "Ossa verdi" a pagina 303.

Gargoyle, Kir-Lanan

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 4d8 (18 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m, volare 27 m (buona)
CA: 17 (+1 Des, +3 naturale, +3 cuoio borchiato)
Attacchi: 2 artigli, +6 mischia
Danni: Artigli 1d4+2
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tocco di energia negativa, *raggio di indebolimento*, intimorire non morti
Qualità speciali: Vulnerabile all'energia positiva
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 14, Des 12, Cos 10, Int 11, Sag 9, Car 11
Abilità: Artista della Fuga +4, Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +4, Utilizzare Oggetti Magici +4
Talenti: Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o stormo (2-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

La misteriosa razza conosciuta come i kir-lanan, chiamati anche gargoyle neri, predatori o empi, sembrano essere appena giunti nel Faerûn. Queste creature sono comparse durante il Periodo dei Disordini (1358 CV) e sono lentamente cresciute di numero fino ai giorni nostri. I saggi ipotizzano che la loro origine sia in qualche modo legata alla morte delle divinità nel corso del Periodo dei Disordini, e i kir-lanan sembrano infatti covare rancore verso tutte le divinità di Faerûn, come se incolpassero gli dei della loro sventurata esistenza.

Kir-Lanan

Un kir-lanan è simile solo in apparenza a un gargoyle, in quanto ha forma umana e grosse ali da pipistrello. In piedi è alto poco più di un umano, attorno a un'altezza media di 1,80 m, ed è dotato di un corpo possente e muscoloso. I kir-lanan pesano di solito attorno ai 100 kg. La loro robusta pelle fatta di fitte scaglie varia dal blu notte al viola scuro al nero, anche se qualche individuo può essere di colore rosso scuro, verde, marrone o grigio. I kir-lanan hanno denti aguzzi, dita rigide e artigliate e piccole corna che spuntano sopra le tempie. Di solito avviluppano i loro corpi in vesti molto strette e tengono scoperte le gambe, le braccia e le ali. Alcune strisce di metallo, d'avorio o frammenti di pietra inserite nei vestiti offrono una protezione simile a quella di un'armatura di cuoio borchiato.

Combattimento

I kir-lanan a volte combattono utilizzando armi, ma negli attacchi in mischia preferiscono usare i loro artigli. I loro corpi trasudano energia negativa, e il loro tocco è letale per le creature viventi.

Tocco di energia negativa (Sop): Tre volte al giorno, un kir-lanan può infondere il suo tocco di energia negativa simile a quella dell'incantesimo *tocco gelido*. Se l'attacco di contatto in mischia va a segno, il tocco del gargoyle infligge 2d6 danni e 1 danno temporaneo alla Forza. Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12), i danni alla Forza vengono negati. Il kir-lanan guarisce dello stesso ammontare di danni causati con il suo attacco, anche se non può superare il massimo dei suoi punti ferita in questo modo.

Un kir-lanan può utilizzare un attacco con gli artigli per infliggere l'effetto di energia negativa, ma l'attacco deve andare a segno come regolare attacco di contatto. Il kir-lanan non acquisisce i punti ferita inferti dal danno per artigli, ma solo quelli dal danno dell'energia negativa.

***Raggio di indebolimento* (Mag):** Un kir-lanan è in grado, per tre volte al giorno, di fare uso di un *raggio di indebolimento* che funziona come l'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 4° livello.

Intimorire non morti (Sop): Un kir-lanan può intimorire o comandare i non morti tre volte al giorno, come un chierico malvagio dotato di tanti livelli quanti i suoi Dadi Vita.

Vulnerabile all'energia positiva: A causa dell'energia negativa che vibra nei loro corpi, i kir-lanan sono particolarmente vulnerabili agli attacchi che fanno uso di energia positiva, proprio come i non morti. Subiscono danni dagli incantesimi *cura ferite*, dall'acquasanta e dalle armi benedette. Non possono essere scacciati, ma rimangono turbati dagli usi più diretti di energia positiva, e tendono comunque a stare lontani da un chierico che sta scacciando dei non morti.

Proprio come i non morti, i kir-lanan vengono guariti dagli incantesimi *infliggi ferite* e dalle altre applicazioni di energia negativa.

Abilità: Un kir-lanan riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Personaggi Kir-Lanan

I kir-lanan spesso avanzano come guerrieri, stregoni o a volte come necromanti. La loro classe preferita è il guerriero. Non possono diventare chierici, druidi o paladini e non possono mai fare uso di energia positiva in alcun modo (ad esempio, i bardi kir-lanan non possono lanciare *cura ferite leggere*). I kir-lanan non possono mai usare magia divina, dal momento che non adorano nessuna divinità. Anche se a volte diventano dei ranger, non ottengono mai le capacità di incantatori di quella classe.

Illustrazione di Matt Wilson

Società Kir-Lanan

I kir-lanan si radunano in piccole bande guidate dai più forti: qualunque individuo può farsi avanti e reclamare il controllo sugli altri. Questi "stormi" si formano e si disperdono in continuazione, man mano che le lotte di potere e la natura caotica dei gargoyle altera ogni volta la composizione dei gruppi. Molti kir-lanan preferiscono agire da soli, disprezzando la compagnia dei propri simili. Raramente collaborano con i membri delle altre razze, soprattutto a causa del fatto che le altre razze adorano sempre l'una o l'altra divinità.

I kir-lanan non fanno alcuna distinzione sociale tra maschi e femmine; rispettano solo il potere, qualunque sia il sesso del gargoyle che lo esercita. Non dimostrano, tuttavia, alcun rispetto per "gli schiavi degli dei", come definiscono le altre razze, non importa quanto siano potenti.

Quando si forma uno stormo di kir-lanan, è normale che avvengano degli accoppiamenti al suo interno. Il genitore più debole deve prendersi cura del figlio finché il piccolo kir-lanan non è cresciuto a sufficienza da poter badare a se stesso.

I kir-lanan parlano il Comune.

Rothé

I rothé sono normali animali che vivono in branchi nelle terre fredde del Nord e nel Sottosuolo. Sono creature tarchiate e robuste che assomigliano a buoi muschiati, con corna ricurve, zoccoli spaccati e pellicce fatte di lungo pelo ispido.

combattimento

I rothé mordono e infilzano gli avversari con le loro corna. Non sono particolarmente intelligenti, nemmeno come animali, ma hanno una consapevolezza istintiva di quando vengono circondati o braccati. Le creature che provano a circondarli, a radunarli in branco o ad alzare reti attorno a loro scoprono che i rothé reagiscono istintivamente a ogni movimento effettuato per circondarli e si spostano per evitare simili trappole, anche mentre continuano a pascolare.

Fuga precipitosa (Str): Quando i rothé sono in preda al panico tentano di liberarsi dalle creature che li stanno incalzando od ostacolando scappando di corsa assieme a tutto il branco. Se questo si rivela impossibile, i rothé si voltano per affrontare i loro avversari e vanno alla carica radunati in un'unica muraglia che travolge ogni cosa. Corrono letteralmente sopra ogni cosa che abbia una taglia pari alla loro o inferiore, infliggendo un certo ammontare di danni per ogni rothé che prende parte alla carica: 2d4 per ogni rothé delle profondità e 1d12 per ogni rothé fantasma o di superficie.

Resistere all'Ammaliamento: (Str): Ogni rothé è dotato di una mente talmente testarda che ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti e gli incantesimi di Ammaliamento.

Rothé delle profondità

I rothé delle profondità sono animali che vivono nel Sottosuolo, e la loro carne è la dieta di base di molte comunità drow e duergar. Sono animali piccoli, alti circa 1,20 m al garrese allo stadio adulto. Hanno una corporatura robusta, e in media sono larghi tanto quanto sono alti. Pesano circa 315 kg. Hanno pellicce color marrone sporco, che diventano

Illustrazione di Sam Wood

Illustrazione di Matt Wilson

Rothé (l'animale grosso); Tressym (quello piccolo)

	Rothé delle profondità Bestia magica Media	Rothé fantasma Bestia magica Grande	Rothé di superficie Bestia magica Grande
Dadi Vita:	2d10+2 (13 pf)	4d10+20 (42 pf)	3d10+9 (25 pf)
Iniziativa:	+2	+1	+1
Velocità:	9 m	9 m	12 m
CA:	13 (+2 Des, +1 naturale)	14 (+1 Des, -1 taglia, +4 naturale)	13 (+1 Des, -1 taglia, +3 naturale)
Attacchi:	Morso +2 mischia, 2 corna -3 mischia	Morso +11 mischia, 2 corna +6 mischia	Morso +6 mischia 2 corna +1 mischia
Danni:	Morso 1d8; corna 1d3	Morso 2d4+8; corna 2d4+4	Morso 1d8+4; corna 1d4+2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Fuga precipitosa	Fuga precipitosa	Fuga precipitosa
Qualità speciali:	Resistere all'Ammaliamento, *luci danzanti*, scurovisione 27 m, immune a muffe e funghi, resistenza al freddo 20	Scurovisione 18 m, *saltare*, resistere all'Ammaliamento, *silenzio*	Scurovisione 18 m, resistere all'Ammaliamento
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +5, Vol +0	Temp +9, Rifl +4, Vol +1	Temp +6, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche:	For 10, Des 14, Cos 12, Int 1, Sag 11, Car 9	For 26, Des 12, Cos 20, Int 1, Sag 11, Car 9	For 18, Des 12, Cos 16 Int 1, Sag 11, Car 9
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +2	Ascoltare +6, Osservare +2	Ascoltare +5, Osservare +2
Talenti:	Sensi Acuti	Sensi Acuti	Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Sotterranei	Qualsiasi terreno freddo	Qualsiasi terreno freddo
Organizzazione:	Branco (11-20)	Branco (11-20)	Branco (11-20)
Grado di Sfida:	2	2	2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	3-4 DV (Medio)	5-8 DV (Grande)	4-6 DV (Grande)

quasi nere sulle gambe e sul ventre, e zoccoli e corna di color verde scuro o nero (oppure d'avorio se sono state spezzate di recente o stanno ricrescendo). I loro occhi sono gialli o rosati.

***Luci danzanti* (Mag)**: Due volte al giorno, un rothé delle profondità può lanciare *luci danzanti* per avvertire altri membri del branco, trasmettendo informazioni sulla presenza di cibo, di eventuali pericoli e così via. Lanciano l'incantesimo come se fossero stregoni di 4° livello, con un raggio di azione di 42 metri.

Immuni a muffe e funghi (Str): I rothé sono immuni a qualsiasi effetto di malattia trasmesso dal contatto con muffe, funghi o con le loro spore.

Rothé fantasma

Questi rothé giganti vengono così chiamati per le loro pellicce bianche, per il fatto che vagano di notte e per le loro insolite capacità magiche. Molti viandanti del Nord sono stati spaventati da un rothé fantasma silenzioso che è balzato all'improvviso oltre il loro accampamento e si è allontanato galoppando nella notte.

I rothé fantasma hanno più o meno le dimensioni di un bisonte (alti circa 1,80 m al garrese e lunghi dai 2,7 ai 3,6 m). Il loro peso va dai 675 ai 900 kg. Vivono in superficie, nelle terre fredde, e sono il cibo preferito dei remorhaz e degli orsi polari.

***Saltare* (Mag)**: Una volta al giorno, un rothé fantasma può *saltare* come uno stregone di 1° livello.

***Silenzio* (Mag)**: Una volta al giorno, un rothé fantasma può lanciare *silenzio* come uno stregone di 3° livello, ma può puntare l'effetto solo su se stesso. Di solito il rothé fa uso delle sue capacità di *saltare* e di *silenzio* combinate assieme per sfuggire ai suoi inseguitori, spesso saltando oltre un crepaccio.

Rothé di superficie

I rothé di superficie, più grossi dei loro cugini sotterranei, vengono anche chiamati grandi rothé, hanno pellicce più fitte e gambe più lunghe. Vagano in grossi branchi tra le montagne e i ghiacciai del Nord e nelle zone del Mare della Luna settentrionale. Quando gli attacchi da parte delle bande di gnoll e di orchi si fanno troppo feroci, i branchi di rothé si spostano verso le fredde dune ghiacciate dell'Anauroch.

Tenebra

Le tenebre un tempo erano umanoidi, ma hanno ceduto le loro anime in cambio di un'essenza fatta d'ombra.

Molte tenebre hanno un aspetto che corrisponde all'altezza e alle sembianze che avevano un tempo, ma la loro pelle è grigiastra o quasi nera, e i loro occhi sono velati. Spesso sono più magri del normale per le loro razze di appartenenza. Preferiscono vestirsi di scuro e indossare armature. Sono in grado di parlare qualsiasi linguaggio che conoscevano prima della loro trasformazione.

Le tenebre hanno un'affinità speciale per l'ombra, e le loro capacità sono dipendenti dalle condizioni di luce attorno a loro. Ottengono capacità molto potenti ogni volta che si trovano vicini alle ombre o all'oscurità, mentre se esposti a una luce forte diventano dei comuni mortali.

"Tenebra" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide (da qui in poi indicata come "personaggio"). Il suo tipo di creatura cambia in "esterno". La tenebra usa tutte le caratteristiche e le capacità speciali del personaggio come punto di partenza. Negli ambienti con molta luce (ad esempio sotto l'effetto di un incantesimo *luce diurna*, all'aperto in un giorno soleggiato, o in una stanza ben illuminata), le tenebre hanno esattamente le capacità del personaggio. Negli ambienti più bui, invece, ottengono i seguenti benefici:

Dadi Vita: Gli stessi del personaggio. Nell'oscurità, la tenebra ottiene dei punti ferita aggiuntivi grazie al suo punteggio aumentato di Costituzione (vedi sotto). Tali punti non vengono persi per primi, come accade ai punti ferita temporanei.

Velocità: La velocità della tenebra aumenta di 6 metri nell'oscurità.

CA: Una tenebra ottiene un bonus di deviazione +4 nell'oscurità.

Attacchi e Danni: Le tenebre ottengono un bonus di competenza +2 ai loro attacchi e ai danni inflitti quando si trovano nell'oscurità.

Qualità speciali: La tenebra ottiene le seguenti qualità speciali quando si trova nell'oscurità:

Controllare luce (Mag): Le tenebre possono diminuire i livelli di luce entro un raggio di 30 metri per un fattore pari al 10% per ogni livello. Questo diminuisce l'effettiva portata della visione dei personaggi e delle creature dipendenti dalla luce della stessa percentuale. Ad esempio, un umano è normalmente in grado di vedere fino a 6 metri grazie alla luce di una torcia. Se una tenebra di 5° livello diminuisce la luce del 50%, l'umano potrà vedere solo fino a 3 metri di distanza. I personaggi all'interno dell'area in questo modo influenzata ottengono un bonus di +1 alle prove di Nascondersi per ogni 25% di diminuzione della luce.

Guarigione rapida (Str): Una tenebra recupera 2 punti ferita persi ad ogni round. Non può però farlo se si trova esposta a una luce forte.

Invisibilità (Mag): Una tenebra può usare questa sua capacità magica una volta per turno come uno stregone del suo livello di personaggio.

Vista delle tenebre (Mag): Una tenebra è dotata di scurovisione fino a 18 metri. È in grado di vedere normalmente attraverso eventuali effetti di oscurità, ma non attraverso nebbia, invisibilità, oscuramento e così via.

Immagine d'ombra (Mag): Per tre volte al giorno, una tenebra può fare uso di questa capacità magica (simile all'incantesimo *immagine speculare*) come uno stregone del suo livello di personaggio. La capacità crea delle finzioni della tenebra stessa (1d4, +1 per ogni tre livelli).

Traslazione d'ombra (Mag): Una tenebra di almeno 8° livello può svanire dalla sua attuale locazione e ricomparire in qualsiasi area ombreggiata nel raggio di 90 metri, con una frequenza di una volta ogni 2 round. Usare questa capacità è un'azione equivalente al movimento, quindi la tenebra può fare uso di un'altra capacità, lanciare un incantesimo o attaccare nel corso dello stesso round.

Viaggio nell'ombra (Mag): Una volta al giorno, una tenebra di almeno 12° livello può fare uso di *teletrasporto senza errore* per raggiungere un luogo buio nello stesso mondo della tenebra o effettuare uno *spostamento planare* per accedere al Piano delle Ombre. La tenebra deve trovarsi nell'oscurità per poter usare questa capacità.

Resistenza agli incantesimi (Str): Le tenebre hanno una RI di 11 + il livello di personaggio.

Tiri salvezza: Nell'oscurità, le tenebre usufruiscono di un bonus di fortuna +4 a tutti i loro tiri salvezza.

Caratteristiche: Nell'oscurità, il Carisma e la Costituzione di una tenebra aumentano di +2.

Abilità: Le tenebre ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare nell'oscurità, e un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Non subiscono alcuna penalità a causa dell'oscurità. Nel resto dei casi, conservano quelle del personaggio.

Talenti: Gli stessi del personaggio.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +2
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre non buono
Avanzamento: Per classe del personaggio

Esempio di tenebra

Ecco una tenebra creata usando un umano Mag3/Grr8 come creatura base.

Leevoth, Capitano delle Tenebre
Esterno Medio
Dadi Vita: 3d4+6 più 8d10+16 (73 pf); 3d4+9 più 8d10+24 (84 pf) nell'oscurità
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m; 12 m nell'oscurità
CA: 17 (+2 Des, +5 corazza di piastre); 21 nell'oscurità
Attacchi: *Spadone dell'anatema dell'esterno malvagio+1* +14/+9 mischia (+16/+11 nell'oscurità)
Danni: *Spadone dell'anatema dell'esterno malvagio+1* 2d6+7/19-20

(2d6+9/19-20 nell'oscurità)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: (nell'oscurità) Scurovisione fino a 36 metri, controllare luce, fondersi con le ombre, immagine speculare, guarigione rapida 2, traslazione d'ombra, RI 22.
Tiri salvezza: Temp +11 (+15 nell'oscurità), Rifl +9 (+13 nell'oscurità), Vol +10 (+14 nell'oscurità)
Caratteristiche: For 17, Des 14, Cos 14 (16 nell'oscurità), Int 12, Sag 13, Car 10 (12 nell'oscurità)
Abilità: Ascoltare +4 (+8 nell'oscurità), Cercare +4, Concentrazione +8 (+9 nell'oscurità), Conoscenze (arcane) +7, Intimidire +3 (+4 nell'oscurità), Muoversi Silenziosamente -2 (+6 nell'oscurità), Nascondersi -2 (+6 nell'oscurità), Osservare +4 (+8 nell'oscurità), Percepire Inganni +4, Saltare +4, Sapienza Magica +7, Scalare +2.
Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Incantatore Prodigio (mago), Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Magia della Trama d'Ombra, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spadone), Volontà di Ferro.
Allineamento: Neutrale malvagio
Incantesimi preparati (4/3/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo; probabilità del 25% di fallimento incantesimi): 0-*aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, suono fantasma** ; 1°-*colpo accurato, contrastare elementi, scudo*; 2°-*protezione dalle frecce.*
Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti*, frastornare*, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma** ; 1°-*colpo accurato, contrastare elementi, immagine silenziosa*, scudo, tocco gelido*, ventriloquio** ; 2°-*invisibilità*, maschera d'ombra*, protezione dalle frecce, spruzzo d'ombra*, trama ipnotica** .
*CD base = 13 + livello dell'incantesimo.
Proprietà: *Spadone dell'anatema dell'esterno malvagio+1* ("*Zanna di Ferro*"), *mantello della resistenza+2*, corazza di piastre.
Grado di Sfida: 13

Illustrazione di Sam Wood

Leevoth

Leevoth, inizialmente addestrato come mago, ha perso presto ogni interesse per le arti magiche tranne che per il modo in cui era possibile applicarle ai combattimenti e alle situazioni tattiche. Ha quindi abbandonato i suoi studi arcani per dedicarsi all'arte della guerra, apprendendo di tanto in tanto qualche magia per incrementare la sua potenza marziale.

Leevoth è ora un capitano negli eserciti della città di Shade. Lavora principalmente come sorvegliante, al comando dei soldati della città per assicurarsi che tutto in città sia in ordine. Viene anche chiamato quando qualche incantatore minore genera delle interferenze; Leevoth fa uso dei suoi incantesimi per rivestirsi di protezioni prima di scendere in battaglia contro maghi ladri. Il suo spadone *Zanna di Ferro* è il terrore dei cittadini di Shade, in quanto è in grado di lacerare la carne di una tenebra corrotta magicamente con sorprendente facilità.

Si dice che *Zanna di Ferro* sia stata forgiata da uno dei principi della città, che venne in seguito ucciso dal Principe Hadhrune a causa di un ignoto disaccordo. Leevoth non commenta queste voci e serve Hadhrune fedelmente, come fa con qualsiasi altro principe. Se un gruppo di soldati lascia la città per compiere una missione, è probabile che Leevoth ne venga messo a capo, in quanto ha più volte dato prova di competenza, abilità e discrezione.

INDICE ANALITICO

Nota: Per voci menzionate in più di una pagina, il numero di pagina in **grassetto** indica dove si trova la descrizione principale.

aasimar **18**, 19, 39
Abbathor 232
Abbazia della Spada 205
abbreviazioni 7
Abilità, basate sulla regione 9
Acque Tortuose 181
Acquitrino di Chelimber 181, **183**, 292
Acquitrino di Glaun 223
adepto d'ombra **39**, 40, 102
Aencar 202, **206**, 266
Aerdrie Faenya 23, 234
agente divino **41**, 184
Aglarond 12, 16, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, , 29, 30, 31, 33, 34, 38, 85, 107, **123**, 129, 130, 131, 132, 204, 266, 274, 277
agricoltura e industria 87
Airspur 104
Akadi 194, 230, 231, 254
Akanax 104
Alaghón 118, **122**, 123
Alaor 131
Alaron 165
Alberi Intrecciati 207
aldilà 254
Alleanza dei Lord 142, 144, 151, 155, 187, **268**
Almraiven 191
Alta Brughiera 142, 146, **181**, 182, 183, 184, 187, 262, 265, 289
alta magia elfica 54, **58**, 85, 163, 186, 208, 257, 259, 262, 264
Altopiano di Thay 131
Altopiano 180
Altumbel 85, 124, 125
Alusair Obarskyr 81, 111, **112**, 113, 117
Alustriel 144, 150, 153, 243, **268**, 269, 270, 277,
Amn 10, 16, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 33, 36, 38, 130, 140, 151, 158, 160, 162, 164, 165, 166, 167, 168, 172, 181, 182, 184, 185, 187, 188, **189**, 190, 191, 205, 226, 257, 259, 261, 265, 266, 268, 270, 286, 289
Amruthar 130
Anauria 102, 258, 259, **262**, 264, 265,
Anauroch 13, 23, 29, 33, 38, 78, 92, **99**, 108, 140, 142, 145, 146, 151, 153, 181, 182, 183, 202, 209, 246, 258, 259, 262, 263, 264, 265, 277, 278, 287, 292, 310
Angharradh 22, 234
Anhur 22, 103, 104, 106, 107, 232, 233, 260
animali 304
Ankhapur 135
Antichi Imperi 10, **103**, 123, 138, **259**
Ao 106, **254**, 256, 260
appellativi 82
apprendisti 92
Arabel 109, **110**, 111, 260
Araldi dell'Alba 227
Araumycos171
Archenbridge **203**, 204, 214
Archendale 91, 199, 200, **202**, 205, 208, 211, 216, 223, 224, 266
arcimago 7, **41**, 124, 132, 153, 157, 172, 177, 272, 278
armi del Chult 159
armi 97
Arnaden (vedi Lago dei Vapori)
Arpisti 22, 25, 115, 138, 147, 149, 153, 169, 183, 184, 185, 186, 192, 215, 220, 223, 249, 260, 265, 266, 267, **269**, 272, 275, 277
Arrabar 118, **119**, 121, 122, 141, 205,
Arrk 136
Arte 24, 26, 36, 54, 55, 57, **92**, 176, 178, 191, 214, 243
Artemis Entreri 144, **193**
artigianato e ingegneria 94
Artigli di Troll **182**, 292
Arvoreen 236
Asbravn 184
Ascore 99, 153, 262, 263
Ashabenford 216
Ashanath 133
Askavar 262
Asram 102, 258, 259, **262**, 264
Assam 118
Athalantar 262
Athkatla 189
Auril 22, 77, 147, 197, 229, 234, 241, 247, 250, 251, 254
Auzkovyn (drow) 205, **208**, 209, 212, 218
avventurieri 83
Azirrhat 99
Azuth 9, 22, 25, 26, 57, 92, 103, 131, 167, 176, 190, 230, **232**, 243, 254, 260
baatezu 149, 252, **254**
Bacia-ragni (drow) 208
Baervan Wildwanderer 23, 236
Bahgtru 236
Baia di Chult 292
Baldur's Gate 78, 90, 121, 161, 182, 183, 184, **184**, 194, 267
Bane 9, 22, 39, 43, 44, 93, 106, 115, 116, 119, 129, 135, 136, 137, 139, 140, 141, 166, 168, 186, 189, 222, 225, 230, 231, **233**, 236, 238, 241, 242, 243, 249, 250, 254, 260, 261, 265, 267, 269, 272, 273, 278, 279
Baravar Cloakshadow 236
barbari Uthgardt 85, **145**, 146, 147, 149, 151, 152, 231, 250, 292
Barriera degli Sharn 102, 182
Batiri 160, 161, 293
Battaglia delle Ossa **182**, 183, 187, 292
Battledale 77, 168, 200, **203**, 209, 210, 213, 216, 218, 220, 224
Bedine 85, 99, 102, 292, 296
beholder 34, 110, 114, 134, 135, 136, 140, 141, 146, 170, 171, 174, 178, 188, 189, 210, 264, 288, 305
Beluir 177, **178**
Benedizione del Tuono 10, 11, 13, 26, 34, 152, 175, 266
benefici di livello epico 7, 125, 132, 147, 157, 223, 269, 271, 278, **285**
Berdusk 182, 183, **184**, 186, 269, 270
Beregost 184
Berronar Truesilver 234
Beshaba 22, 99, 116, 165, 230, 231, 245, 249, 254, 260
Bezantur 131
Bezentil 126
Bildoobaris 198
Blingdenstone 15, **171**, 208
Boschi Remoti 292
Boschi Umidi 117
Bosco Ammantato 182
Bosco Crudele 99, **148**
Bosco dei Denti Aguzzi **182**, 292
Bosco dei Ragni **221**
Bosco del Crepuscolo 134
Bosco del Serpente 189
Bosco dell'Arco 202
Bosco dell'Inverno 134
Bosco della Luna **151**, 292
Bosco delle Ceneri 128
Bosco delle Spine 134
Bosco dello Shaar 180
Bosco di Chondal 14, 17, 22, 23, 25, 29, **119**, 120, 121, 178, 259, 262, 263, 276, 292
Bosco di Jundar 135
Bosco di Lluir Meridionale **178**, 292
Bosco di Lluir 178
Bosco di Meth 14, 17, 105, **107**
Bosco di Neverwinter 23, **143**, 231
Bosco di Rawlins 126
Bosco di Shara 180
Bosco di Urling 204
Bosco di Velar 214
Bosco di Yeven 204
Bosco di Yuir 22, 123, **124**, 259, 265
Bosco Segreto 292
Boscofitto 196
Boscofreddo **151**, 292
Brandobaris 177, 236, 237, 252
Bristar 207, **211**
Bronnia Stonesplitter 175
Brughiera Solitaria **182**, 292
Brughiera Sterminata **145**, 147, 171, 181, 292
Caer Callidyrr 165
Caer Corwell 165
Cairnheim 171
Caladnei 109, **112**, 113
Calaunt 224
calcolo del tempo 287
Calendario delle Valli 78, 260
Calendario di Harptos **76**, 264, 287
Calice del Gigante 171
Calimport 190, **191**, 192
Calimshan 10, 15, 18, 19, 21, 22, 24, 27, 29, 78, 80, 82, 85, 90, 130, 134, 135, 136, 158, 160, 161, 162, 164, 166, 167, 172, 176, 184, **190**, 193, 257, **259**, 263, 264, 265, 266, 268, 270, 286, 293, 294
Callarduran Smoothhands 236
Campana delle Profondità 137
Campi dei Cavalli 163
Campi dei Morti 182
Campi Verdi 182
campione divino **43**, 143, 184, 186, 206
Campo dei Tumuli 216
Campo Freddo 214
Canale Ghiacciato 199
Cancelli del Vaasa 196
Cancelli 196
Cancello di Damara 196
Candlekeep 15, 78, 82, 85, 182, **184**, 225, 264
cantoni 294
Casa di Pietra 289
Casaprofonda 174
Casato Jaerle (drow) 206, 207, **208**, 209, 216, 218
Cascate del Pugnale 210
Cascate dell'Arkhen 202
Castel Spulzeer 289
Castello Alto 215
Castello Crag 110
Castello di Waterdeep 155, **156**, 157, 266
Castello Dragonspear 289
Castello Grimstead 289
Castello Krag 289
Castello Periglioso **198**, 199
cavaliere dei Draghi Purpurei 26, **44**, 112
Cavaliere Rosso 22, 104, 106, 230, 248, 249, 254, 260
Cavalieri del Cielo 103
Cavalieri dello Scudo 159, 162
Caverna della Morte 289
Caverne degli Artigli 289
Caverne Senza Fine 289
Cedarspoke 115
Chandlerscross 218, **219**
Chauntea 23, 25, 26, 49, 109, 110, 111, 122, 123, 125, 127, 129, 133, 143, 161, 164, 165, 185, 189, 190, 199, 202, 203, 204, 214, 216, 217, 220, 224, 230, 231, 232, **234**, 240, 245, 247, 250, 254, 256
Chessenta 14, 16, 20, 22, 24, 29, 30, 85, **103**, 106, 107, 119, 130, 231, 259, 263, 266, 271, 292
Chethel 178
Chondath 80, 85, 107, 111, 116, 117, **118**, 119, 120, 121, 122, 123, 141, 168, 200, **259**, 262, 266, 290
Chult 14, 19, 22, 23, 25, 29, 78, 80, 85, 134, 136, **159**, 164, 231, 264, 287, 292, 294
Chult, giungle di 22, **160**, 161
Cicatrice, la 213, 218, **219**
Cimbar 103, **104**, 105
Cinque Viandanti 227
circolo druidico 23
circolo magico **59**, 136
Città dei Morti 195
Città del Giudizio 254
Città di Scardale 218, **219**, 220, 225
Cittadella Adbar 13, 150, **151**, 262
Cittadella del Corvo 137
Cittadella del Verme Bianco 195
Cittadella Felbarr 146, **151**, 262, 265
città-stato 294
Clangeddin Silverbeard 174, 224, 234, 260
classe del barbaro 17, **21**, 50, 109, 145, 147, 155, 241, 248, 250, 251, 276
classe del bardo 21, **22**, 37, 39, 43, 45, 47, 53, 55, 62, 75, 103,108, 148, 152, 156, 174, 185, 213, 223, 224, 231, 232, 237, 242, 243, 245, 247, 249, 251, 269
classe del chierico 9, 13, **22**, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 48, 268
classe del druido 9, **23**, 39, 43, 44, 46, 51, 235, 241, 242, 247, 250, 251
classe del guerriero 18, 19, **23**, 33, 43, 44, 50, 233, 237, 238, 242, 248, 250
classe del ladro 21, **24**, 41, 43, 44, 47, 50, 59, 236, 238, 242, 247, 249, 250, 251
classe del mago 9, 12, **24**, 25, 27, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 50, 52, 233, 240, 244, 248
classe del monaco **24**, 41, 43, 44, 97, 232, 233, 239, 240, 245, 285
classe del paladino 20, **24**, 43, 44, 46, 51, 232, 238, 240, 249, 250
classe del ranger **25**, 39, 41, 43, 44, 46, 47, 49, 50, 51, 235, 237, 239, 241, 242, 246, 247, 251,
classe dello stregone **26**, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 50, 233, 240, 243, 245,
classe e posizione sociale 82
classi 8, **21**
clima 78
Collina di Haptooth 205
Collina Lunacrescente 206, 207, 211, **212**
Colline d'Argento 163
Colline dei Troll **182**, 292
Colline del Consiglio 179, **180**
Colline del Pugnale 210
Colline del Serpente **182**, 290, 292, 302
Colline dell'Aquila 163
Colline Lontane 182
Colline Mantogrigio **182**, 292
Colline Opache 224
Coltelli di Fuoco 271
commercio 85, **90**
commercio 90
Compagno d'ombra 190
Condanna di Aurandor 173
Confraternita Arcana 142, 143, 144, 147, 167
Consiglio delle Valli **200**, 202, 206, 213
conversione delle divinità 9
convertire i personaggi 9
Corellon Larethian 9, 147, 150, 162, 163, 182, 203, 206, 211, 219, 234, 237, 241, 262
Corm Orp 185
Cormanthor 14, 15, 20, 78, 102, 109, 120, 126, 137, 163, 168, 199, 200, 202, 203, 204, 205, 205, **206**, 209, 211, 212, 213, 214, 216, 217, 218, 220, 222, 260, 262, 264, 265, 267, 272, 276, 291, 292
Cormyr 16, 22, 23, 24, 25, 29, 44, 77, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 90, 91, 98, 99, **109**, 114, 115, 116, 117, 125, 140, 167, 168, 172, 195, 210, 211, 215, 222, 260, 261, 263, 264, 265, 266, 267, 270, 271, 289, 290, 293, 294, 295
Corni Tempestosi **109**, 181, 208

Corno di Sangue 211
Corte Elfica 13, 78, 163, 168, 169, 199, **207**, 208, 209, 212, 214, 215, 216, 222, 262, 263, 265,
Corvi d'Argento 169, 220
Costa del Drago 20, 22, 24, 29, 85, **113**, 115, 262
Costa della Spada Settentrionale 78, **142**, 194, 262, 263, 264, 270, 277, 290, 291, 292
Costa della Spada 78, 79, 85, 87, 95, 115, 121, 140, 143, 145, 152, 155, 156, 164, 181, **182**, 192, 260, 261, 262, 263, 264, 266, 267
Costa Selvaggia 160
Covo di Galath 218
Crimmor 189
Cripta dei Creatori di Meraviglie 289
Cripta dei Guerrieri 289
Cripta del Sud 290
Cripta del Sussurro 290
Cripta dello Stregone 289
Culto del Drago 47, 97, 115, 121, 167, 168, 187, 188, 206, 269, **272**, 288, 290, 298, 299, 306
Cynosure 254
Cyric 9, 22, 135, 136, 140, 142, 146, 157, 165, 186, 187, 189, 190, 212, 213, 230, 233, 234, **235**, 239, 242, 243, 249, 250, 254, 260, 261, 267, 272
Cyrrollalee 23, 236
Daerlun **168**, 215
Daggerdale 199, 200, 202, 206, **210**, 266, 267
Daggerford 183, 184, **185**
Damara 13, 16, 22, 24, 25, 29, 85, 126, 127, **195**, 197, 198, 199, 266
Dambrath 78, 85, 87, 177, 178, **180**, 226, 263
Darkhold 140, 182, 184, **186**, 187, 188, 266, 278, 289
Darmshall 198
Darromar 192, **193**
Deadsnows 150
Deep Duerra 234, 254
Deep Sashelas 23, 234
Deepingdale 200, 202, 204, 206, 208, **211**, 212, 214
Delhalls 199
Delhumide 131
Delzoun 146, 153, 259, **262**, 264, 290
Deneir 22, 83, 109, 110, 155, 167, 184, 230, 254, 265, 269
Depressione della Sete 99
Deserto di Calim 191
devoto arcano **45**, 107, 135, 146,
Dhedluk 110
Dilpur 127
discepolo divino **46**, 143, 183, 186, 198
Distesa delle Pietre 126
divinità patrone **39**, 232, **286**
Dono della Dea 203
Dorata Var, la 85, **180**
Dorso del Mondo 5, 19, 78, 122, **145**, 147, 148, 151, 155, 257, 264, 294
dracolich 110, 121, 205, 206, 266, 272, **306**
Draghi Purpurei 44, 109, 111, 112, 261, 289
Dragomare 79, **114**, 115, 266
Drizzt Do'Urden **144**, 171, 194
drow **13**, 15, 16, 20, 22, 24, 25, 29, 39, 85, 114, 132, 144, 170, **208**, 232, 235, 236, 237, 241, 257, 261, 262, 263, 264, 265, 288, 304, 309
duergar (vedi nani grigi)
Dugmaren Brightmantle 174, 234
Dumathoin 234
Dungeon dell'Hark 290
Dungeon della Cripta 290
Dungeon della Morte 290
Dungeon delle Rovine 290
Dungeon delle Spade 290
Dungeon Senza Nome 290
dungeon 288, **289**
Durpar **180**, 181
Eaerlann 143, 146, 148, 149, 153, 209, 257, **262**, 266, 289, 290
Eartheart 174
Eilistraee 22, 147, 156, 206, 212, 214, 232, **236**, 241, 243, 252, 254, 277, 290
Elaith Craulnober 159
Elbulder 121
Eldath 22, 23,117, 120, 122, 125, 138, 147, 148, 194, 224, 230, 248, 254, 272
Eldenser 185
Eletto di Mystra 7, 124, 222, **243**, 268, 270, 277
elfi dei boschi 13, 15, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 80, 204, 209, 294
elfi del sole **13**, 16, 21, 22, 29, 149, 163, 186
elfi della luna 8, 9, **13**, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29,30, 85, 92, 204
elfi di rame (vedi elfi dei boschi)
elfi scuri (vedi drow)
elfi selvaggi **13**, 16, 21, 22, 23, 25, 27, 29
elfi verdi (vedi elfi selvaggi)
elfi 5, 9, **13**, 22, 39, 83, 85, 87, 95, 257, 259, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 297
Elminster 4, 7, 26, 68, 84, 125, 156, 192, 216, 221, 222, 243, 262, 265, 266, 267, 269, 270, 285, 290
Elmo di Peldan 218
Eltabbar 129, **131**, 138
Elturel 186
Elventree **137**, 140, 208
Elversult 115
Emmech 124
Enclave di Smeraldo 115, 117, 118, 119, 123, **272**
equipaggiamento 95
Erevan Ilesere 234, 254
Eshpurta 189
esploratore arpista **47**, 184, 277
Essembra 77, 203, 204, **205**, 206, 207
Estagund 85, 87, **180**, 263
Eveningstar **110**, 289
Evereska 13, 149, 182, **186**, 204, 206, 223, 263, 265
Everlund 146, 148, 149, 150, **151**
Evermeet 13, 14, 22, 24, 25, 29, 79, 95, 124, 143, 145, 146, 149, 159, **162**, 165, 180, 202, 204, 207, 208, 257, 259, 262, 267, 294
Faerûn 5, 8, 9, 10, 54, 57, 62, 76, 78, 79,80,81, 83, 86, 87, 90, 91, 93, 94, 98, 228, 229, 256, 268, 289, 295, 296, 304
famiglia 83
Fascia 204
Feather Falls 213,
Featherdale 200, 211, **212** 214, 220, 223, 224, 267
Fenmarel Mestarine 234
Festa della Luna 77, 226, 239, 245, 248, 265
Ffolk 164, 165
fiere di magia 93, 233
Finder Wyvernspur 230, 254
Fiume Ardulith 163
Fiume Ashaba 205, **213**, 216, 219, 221
Fiume Chionthar **183**, 184
Fiume del Vino 211
Fiume dell'Unicorno 148
Fiume Dessarin 78, 142, 143, 146, **146**, 147, 181
Fiume di Fuoco 224
Fiume di Neverwinter 143
Fiume Shaar 174, **180**
Fiume Shaelyn 163
Flandal Steelskin 236
flora e fauna 79
Fontane della Memoria 149
Foresta Ardeep **143**, 289, **290**, 291
Foresta dei Dragoni 5, **183**, 292
Foresta dei Troll **183**, 292
Foresta del Re **109**, 110, 111
Foresta di Amtar 14, 17
Foresta di Confine **210**, 292
Foresta di Hullack **109**, 110, 111
Foresta di Lethyr **126**, 133, 134
Foresta di Mir 191
Foresta di Qurth 135
Foresta Dimenticata **183**, 292
Foresta Grigia 127
Foresta Gulthmere **114**, 122
Foresta Lunga 292
Foresta Sommersa **137**, 292
Foresta Velata **183**, 293
Forte Arran 121
Forte Beluarian 161
Forte Inverno 194
Fortezza di Ferro 165
Fortezza Ironfang 138
fortificazioni 94
Fosche Paludi 124
Frontiera Selvaggia 78, **144**, 145, 146
frontiere 294
fuoco d'argento 7, **56**, 124, 243, 268, 269, 270
fuoco magico **56**, 275, 279
Furia dei Draghi 192
Furthinghome 124
Fzoul Chembryl 135, 139, 140, **141**, 142, 186, 188, 261, 267, **278**, 279
Gaerdal Ironhand 236
Garagos 9, 230, 248, 254
Gargauth 129, 230, 252, 272
Garl Glittergold 9, 236
Gaulauntyr "Linguagloriosa" 121
Gauntlgrym 290
Gauros 131
Geb 232
gemme di Faerûn 295
genasi 9, **18**, 20, 27, 39, 108, 295, 296
gerofante **48**, 141, 198
Gerti Orelsdottr 147
Ghaunadaur 232, 241
Gheldaneth 105
Ghiacciaio del Verme Bianco 127, **195**
Gilda di Xanathar 155, **273**
Gildenglade 123
Giungle di Chult 22, **160**, 161
Giungle di Mhair 159, **161**, 293
Giungle Nere 159, **161**, 293
Glaemril 205, **211**
Glen 218
gnomi delle profondità **15**, 24, 25, 29, 171, 196
gnomi delle rocce 8, 9, **15**, 16, 24, 25, 29, 92, 97
gnomi 5, 8, 9, **15**, 22, 39, 87, 255, 257, 264, 288
Gola del Teschio 183
Gola delle Ombre 221
Gola di Rame 215
Gola Ridente 186
Goldenfields 143
Golfo di Vilhon 10, 11, 17, 20, 22, 23, 24, 25, 28, 30, 79, 85, 90, 114, 115, 116, **117**, 136, 161, 188, 192, 225, 259, 264, 272, 286, 287, 294
Gond 15, 22, , 39, 76, 87, 91, 97, 104, 166, 168, 184, 185, 203, 205, 215, 230, **237**, 248, 251, 254, 260
Gorm Gulthyn 234
governo 80
Gracklstugh 171
Grande Crepa 11, **174**, 177, 259, 294
Grande Erosione **117**, 293
Grande Foresta 15, 16, 22, 23, 27, 30, 119, 142, 143, 145, 146, **147**, 150, 151, 153, 171, 172, 187, 209, 212, 262, 263, 276, 277, 289, 293, 294
Grande Ghiacciaio 79, 85, 195, 197, **198**, 264
Grande Mare **164**, 194, 226
Grande Valle 15,16, 23, 35, 37, 30, 85, **121**, 272
Grandi Ghiacci 99, 195
Granraccolto **77**, 241, 247
Grumbar 194, 230, 254
Gruumsh 9, 137, 219, 236, 241, 259, 264
Guado Artiglio di Troll **183**
Guardia di Ferro 290
Guardianera 212
Guerra delle Corone 146, 173, **257**, 262, 263
Guerre del Portale Orchesco 198, **259**, 263, 264
Gwaeron Windstrom 23, 230, 260, 276
Gwynneth 165
Hadrhune **102**, 311
Haela Brightaxe 174, 234
Halagard 177
Halarahh 177
Halaster Blackcloak 156, **157**, 265, 279
halfling cuoreforte **17**, 18, 22, 24, 25, 30, 37, 177, 295
halfling degli spiriti **17**, 23, 30, 119, 178, 179, 264
halfling piedelesto 8, 9, **17**, 22, 23, 24, 25, 27, 30, 177, 178, 179, 264, 276
halfling 5,8,9, **16**, 22, 24, 25, 76, 264, 288
Halruaa 22, 24, 28, 30, 76, 78, 85, 91, 175, **176**, 259
Hanali Celanil 234, 252
Hap 205
Harrowdale 200, **214**, 217, 220
Hathor 232
hathran 49
Heliogabalus 196
Hellgate Keep 146, **149**, 152, 262, 266
Helm 9, 22, 23, 25, 26, 109, 110, 113, 117, 118, 120, 122, 135, 145, 150, 152, 186, 192, 193, 230, 234, **238**, 249, 251, 254, 260
High Dale 205, **215**
Highcastle 215
Highmoon 202, 205, 211, **212**
Hill's edge 186
Hillsafar Hall 196
Hillsfar 137, **138**, 139, 140, 217, 218, 220, 265, 267
Hlammach 127
Hlath **119**, 120
Hlaungadath 99
Hlondath 102, 258, 259, **262**, 264, 265
Hlondeth 30, **118**, 122, 123, 161, 286
Hluthvar 186
Hoar 9, 22, 103, 230, 254, 260
Horus-Re 105, 106, 232, 259
Ilipur 115
Iljak 119
Illefarn 143, 146, 187, 257, **262**, 263, 289
Ilmater 9, 22, 25, 26, 126, 136, 145, 189, 190, 192, 193, 195, 199, 230, **238**, 249, 250, 251, 254
Ilneval 236
Iltkazar **171**, 263, 264
Imaskar 12, 57, 84, 85, 92, 105, 106, 107, 195, 258, 259, **262**, 264
Immersea 110
Immilmar 129
imperi 295
Impero Sythillisiano 189
Impiltur 13, 22, 24, 25, 28, 30, 83, 85, 111, 116, **126**, 195, 196, 197, 199, 200, 225, 259, 266
Incudine e Martello 175
Innarlith 135
Iriaebor 171, 183, 184, **186**
Ironspur 196
Irraggiungibile Est, L' 87, **123**, 225, 294
Isis 23, 232, 259
Isole dei Pirati **114**, 115, 116, 117, 138, 166, 167, 266
Isole Moonshae 23, 23, 24, 28, 30, 79, 85, 95 **164**, 257, 294
Istishia 230, 240, 258
istruzione 83
Jalanthar 150, **152**
Jergal 230, 234, 239, 254, 255
Jezz lo Zoppo 208, **209**, 218
Jhaamdath 259, **262**, 263
Kara-Tur 24, 79, 85, 96, 123, 133, 134, 194, 195, **225**, 226, 229, 257, 266
Keczulla 189
Kelemvor 9, 22, 25, 26, 99, 109, 129, 136, 187, 230, **239**, 240, 243, 254, 255, 260, 286
Khalia 274
Khelben Arunsun 157, 221, 222, 243, 266, 267, **270**, 275, 277
Kiaransalee 232
kir-lanan 308
Klauth 149
Kossuth 22, 129, 132, 230, **240**, 252, 254, 273
Labelas Enoreth 211, 234, 260
Labirinto, il 171
Lacrime di Selûne 226

Ladri dell'Ombra 157, 188, 189, 190, 266, 268
ladro di gilda **50**, 116, 122
Laduguer 127, 234, 254
Lago Altastella 184
Lago Ashane 129
Lago dei Vapori 10, 19, 22, 24, 25, 27, 28, 30, 78, 85, 90, 117, **134**, 141, 162, 164, 191, 259, 262, 263, 264, 265, 287
Lago del Naga **121**, 293
Lago della Crepa 174
Lago della Viverna 79, **109**
Lago Eredruie 211
Lago Esmel 189
Lago Halruaa 176
Lago Laccioghiacciato **197**, 293
Lago Lhespen 180
Lago Sember **207**, 208
Lago Thaylambar 131
Lantan 15, 22, 24, 28, 30, 78, 85, 97, **166**, 260
Lapaliiya 134, **136**, 177
Lapendrar 131
Lathander 9, 22, 25, 26, 27, 48, 76, 103, 109, 110, 114, 150, 152, 167, 184, 185, 187, 199, 202, 205, 210, 211, 212, 220, 222, 230, 234, 235, 239, **240**, 249, 250, 254, 272, 291
Lente di At'ar 99
Leuthilspar 163
Lhaeo 192
Lheshayl 117, **118**
Lhesper 180
linguaggi 9, 27, 30, 31, **84**, 85
livello dei mostri 284
livello effettivo del personaggio (LEP) 20, 284, 285, 295
Lliira 21, 22, 109, 110, 111, 117, 118, 120, 122, 230, 247, 251, 252, 260, 261
Llorkh **146**, 147
Locanda del Vecchio Teschio 221
Lolth 13, 22, 144, 147, 172, 208, 212, 222, 232, 237, **241**, 254, 257
Lord di Waterdeep 24, **155**, 156, 157, 158, 271, 295
Loudwater **146**, 148, 185
Loviatar 9, 22, 116, 122, 129, 136, 167, 180, 230, 234, 239, 241, 246, 254, 266
Luiren 16, 17, 22, 24, 25, 26, 28, 30, 78, **177**, 226, 264
Luskan 85, 121, 142, **143**, 144, 147, 152, 153, 165, 268
Luthcheq 104
Luthic 236
Lyrabar 127
maestri e apprendisti 92
maestro delle rune 26, **51**, 58, 147
Maghi Rossi 24, 25, 38, 47, **52**, 59, 90, 94, 108, 119, 123, 124, 125, 129, 130, 131, 132, 133, 135, 138, 139, 168, 169, 176, 204, 213, 220, 240, 261, 266, 269, **273**, 275, 277, 280, 294
magia morta 54, **55**, 57, 250, 260, 267
magia selvaggia **54**, 57, 58, 78, 129, 248, 260, 267
Magione Nascosta 290
Magister, il **57**, 233
Mago Rosso, classe di prestigio **52**, 132, 273, 274
Malar 9, 22, 109, 111, 116, 117, 118, 120, 126, 129147, 151, 161, 165, 178, 194, 214, 230, 234, 235, **241**, 242, 247, 248, 250, 251, 254, 260, 266, 272, 276
malaugrym 47, 266, **277**
Maniero di Aencar 205
Maniero di Ilmeth 206
Manshoon 24, 137, 141, 188, 266, 267, **278**
Marche d'Argento 13, 142, 146, **150**, 267, 269, 277, 293
Mare d'Ombra 99
Mare dei Morti **143**, 293
Mare del Ghiaccio Mobile 143
Mare della Luna 16, 22, 24, 28, 30, 79, 85, 112, 131, **136**, 167, 202, 210, 265, 266, 267, 278, 293, 310
Mare delle Spade 142, 143, **164**, 166, 182
Mare delle Stelle Cadute 20, 79, 82, 91, 95, 103, **114**, 116, 117, 118, 124, 127, 134, 164,167, 168, 169, 171, 193, 208, 210, 213, 214, 218, 219, 220, 224, 258, 260, 267, 273, 294
Mare di Akana 103
Mare di Alamber 105
Mare di Meth 107
Mare Interno (vedi Mare delle Stelle Cadute)
Mare Scintillante **134**, 161, 164, 262
Mare Senza Tracce 115, 143, 163, **164**, 184, 226
Marsember **110**, 111
Marthammor Duinn 234
Maschere della Notte 24, 116, 117, 267, 271
Mask 22, 50, 104, 106, 116, 133, 136, 179, 230, 234, **242**, 243, 245, 249, 250, 251, 254, 260, 275
Maztica 79, 85, 95, 164, 189, 190, 192, 193, **226**, 238, 257, 267
Melvaunt 137, **138**, 139, 140, 142, 196
Memnon **191**, 193, 194, 259, 264
Menzoberranzan 13, 144, 150, **171**, 172, 209
Messemprar 106, **107**, 108
Mezro 159, 160, **161**, 264, 266, 267
mezzelfi 9, 13, **16**, 18, 22, 30, 39
Mezzestate **76**, 77, 206, 240, 242, 243, 247, 249, 256, 267
Mezzinverno 76, **77**, 200, 261, 267
mezzorchi 8, 9, **16**, 22, 25, 30, 39
Mielikki 9, 22, 23, 25, 43, 115, 125, 127, 138, 144, 147, 148, 149, 150, 152, 153, 199, 202, 206, 210, 214, 215, 220, 230, **242**, 254, 272, 276, 296
Miklos Selkirk 168, **169**, 220
Milil 22, 109, 111, 152, 185, 230, 254
Mimph 121
Miniere Pietra di Sangue 196
Mintar **135**, 136, 141
Mirt 157, **158**
Mishtan 105,
Mistledale 200, 205, 208, 213, 216, 220, 221
Mithral Hall 144, 146, 150, 151, **152**, 171, 172, 262, 267
Miyeritar 146, **262**, 263
modificatore di livello 20, 284, 285
Montagne Aphrunn 122
Montagne dei Garofani **117**, 293
Montagne dei Giganti 11, **115**, 171, 175
Montagne dei Troll **189**, 293
Montagne del Cammino 191
Montagne del Sentiero del Drago 293
Montagne del Thesk 133
Montagne dell'Alaoreum 122
Montagne della Bocca del Deserto 210, 221, 263
Montagne della Spada del Drago 105
Montagne delle Ali 293
Montagne Dorso del Drago **137**, 293
Montagne Fauci del Drago 133
Montagne Fumanti 11, 104, **107**, 175
Montagne Galena **196**, 292, 294
Montagne Hazuk **161**, 293
Montagne Inferiori 151
Montagne Omlarandin 171, **193**
Montagne Orsraun 118, **122**
Montagne Picchigrigi 99, **146**, 182, 293
Montagne Punta di Stella 193
Montagne Rauvin **151**, 262, 293
Montagne Ripide 127, 195, **224**, 261, 293
Montagne Tannath 124
Monte Talath 177
Monte Thalagbror 202
Monte Thay 131
Monti della Stella **148**, 149
Moondale 168, **200**, 223
Moradin 9, 10, 26, 94, 143, 150, 173, 174, 182, 216, 234, 254, 266
Moray 165
Mosstone 193
movimento via terra 288
Mulhorand 18, 21, 22, 24, 27, 28, 29, 30, 31, 78, 85, 86, 87, 97, 103, **104**, 106, 107, 108, 198, 229, 233, 258, 259, 261, 262, **263**, 264, 266, 267, 294
Mulmaster 82, 86, 131, 137, **138**, 139, 140, 196, 225, 266
Mulptan 129
Mulsantir 129
Mura di Halruaa 176
Murann 189
Murghôm 22, 84, 85, 106, **108**, 229, 259, 262, 295
Muro del Drago 194
Mussum 290
Myratma 193
Mystra 9, 22, 23, 26, 27, 49, 54, 55, 56, 57, 92, 104, 106, 107, 124, 125, 127, 131, 138, 150, 152, 155, 157, 167, 176, 177, 187, 206, 214, 215, 222, 224, 230, 233, 234, 236, 237, 239, **242**, 243, 244, 248, 254, 258, 260, 264, 268, 269, 270, 271, 272, 277
Myth Drannor 200, **207**, 208, 216, 225
Myth Rhynn 290
mythal 56, 58, 131, 186, 191, 207, 208, 257, 265, 289, 290, 292
nani degli scudi 8, 9, **10**, 13, 22, 24, 25, 30, 58, 80, 87, 90
nani dorati 8, **10**, 22, 24, 27, 30, 87, 174, 175, 259, 294
nani grigi 8, 10, **11**, 24, 30, 39, 127, 171, 172, 254, 263, 287, 309
nani 5, 8, 9, **10**, 23, 24, 25, 26, 27, 51, 58, 85, 87, 97, 257, 261, 262, 263, 264, 265, 288
navi 95
Neldorild 105
Nephthys 106, 232
Netheril 9, 12, 15, 55, 57, 84, 92, 99, 102, 143, 146, 149, 153, 176, 177, 186, 195, **257**, 259, 262, **263**, 264, 265, 277, 292
Neverwinter 142, **143**, 268
Nido del Grifone 146
Nido dell'Aquila 210
Nimbral 78, 85, 92, **166**, 226
Nimpeth 118
Ningal 108
Nobanion 22, 114, 117, 122, 230, 248, 254, 260
nomi Faerûniani 12
Nonthal 123
Novularond, catena montuosa 198
Nuovo Olamn 156
Nyth 133
Occhi di Silvanus 117
oggetti magici 94
Oghma 9, 22, 27, 83, 109, 111, 116, 150, 152, 155, 179, 185, 211, 212, 214, 215, 230, 234, 237, 238, **243**, 254
Oghrann 12, 263
orda Tuigan 85, 97, 112, 127, 129, 133, 134, **261**, 267
ordini dei paladini 26
ordini monastici 25,
Ordulin 167, **168**, 169, 200, 203, 223
Ormath 118
Ormpetarr 120, **121**, 122
Oryndoll 172
Osiris 23, 105, 233, 259
Padre Albero 149
Paesi Liberi 151
Palischuk 199
Palude dei Ragni 191
Palude della Vipera 104
Palude delle Lucertole **184**, 293
Palude di Akhlaur 176
Palude di Mortick 178
Palude di Sur 131
Palude di Tun 109
Palude Marlontano 109
Paludi Senza Fondo 198
pantheon 39
Passo del Serpente Giallo 184
Passo Maledetto 291
Passo Pietra di Sangue 196
Patto delle Valli **200**, 202, 208, 220
Penisola di Chult **159**, 259
Penisola di Velen 166
Pergamene di Nether **257**, 264
pergamene 297
Periodo dei Disordini 54, 55, 56, 97, 106, 107, 140, 172, 187, 192, 195, 205, 215, 216, 218, 221, 222, 234, 236, 238, 243, 254, **260**, 267, 275, 308
phaerimm 93, 99, 102, 146, 171, 177, 182, 257, **258**, 263, 264
Phalorm 143, 187, 260, **263**, 265, 290
Phlan 137, **139**
Phsant 133
piani di esistenza 252
piani esterni 252
Piano Astrale **252**, 258, 264
Piano del Fato 93, 228, 253, **254**, 259, 286
Piano delle Ombre 99, 152, **252**, 254, 264, 275, 277
Pianûra della Cenere Nera 107
Pianura della Polvere Purpurea **105**, 262
Pianura delle Pietre Verticali 99
Pianure Dorate 121
Pianure Scintillanti 117, 100
Picchi Akana 104
Picchi del Tuono 23, **109**, 111, 113, 114, 200, 208, 215, 216
Picchi delle Nuvole 189
Picchi di Fiamma 159, **160**, 293
Picchi Perduti 149
Piccoli Denti 189
Pietra Verticale 207
polvere nera 29, 30, 96, 97, 217, 237, 260
Ponte Boareskyr 181, 183, 184, **187**, 260
Ponte di Pietra 143
Ponte Piumanera 213
Popolo del Sangue Nero 151, 272, **276**, 294
portali 18, 19, 33, 57, **59**, 65, 66, 74, 90, 94, 106, 113, 123, 124, 126, 139, 149, 156, 158, 164, 166, 170, 172, 173, 175, 182, 192, 193, 204, 205, 207, 208, 209, 214, 237, 246, 252, 254, 257, 258, 259, 262, 265, 273, 288, 291
Porto Nyanzaru 161
Potere, il 54
poteri psionici 171, 172, **286**
Pozzo dei Draghi 187
Pozzo di Beorunna 145, 147, **152**, 250
Prateria, la 137, **142**
Pratilontani 163
Pratoverde **77**, 234, 237, 242, 247
Priador 131
Procampur 127, **225**
Profondità Selvagge 174
Profondo Shanatar **172**, 191, 264
Pros 115
Proskur **115**, 171
Punta di Freccia 215
Puntadispada 203
punti esperienza, assegnare 295
Purskul 190
Pyarados 131
Quaervarr 152
Radura della Danza 215
Rashemen 10, 22, 23, 24, 25, 28, 31, 49, 59, 85, 87, 195, 127, 129, 130, 131, 261, 264, 266, 267
Raumathar 9, 57, 129, 194, 195, 197, 198, 258, **263**, 264
Raurin 92, **105**, 180
Ravens Bluff **225**, 291
razze - linguaggi 9

razze - regioni 9,
razze creatrici 256
razze potenti **20**, 285
razze 8, **9**, 284
Re Obould Molte-Frecce 153
Reame delle Profondità 174
Reddansyr 116
regioni 8, 27, 98
Regni delle Isole 162
Regni di Confine 10, 12, 78, 134, **135**
regni 295
Regno dell'Uomo 143, 187, **263**
religione **38, 93**, 228, 229
Relkath's Foot 124
Reth 118, **119**, 141
Rethild 180
Riatavin 192, **193**
ricchezza e privilegi 81
Rifugi Fantasma 206
Rifugio di Lyran 291
Rifugio di Olostin 149
Rifugiorapido 291
Rillifane Rallathil 22, 234
Ritirata, la 14, 119, 149, 163, 164, 165, 186, 202, 207, 208, 209, 211, 212, 262, 267
Rosa Gialla (ordine monastico) 25, 195, 266
rothé 80, 128, 150, 171, 179, 191, 200, **309**
Ruathym 165
Runa Contorta 135, 192, 266
Rundeen, il 161, 162, 190, 192
rune magiche 26, 27
rune magiche 51, **58**, 147, 171
Saelmur 135
Saerloon 168
Sahbuti Shanardanda 190
Saiyaddar 99
Sale dei Quattro Fantasmi 291
Sale del Martello 291
Sale Infestate di Eveningstar 291
Sale Purpuree 291
Samarach 84, 85, **106**
Sapra 118
Sarbreen 291
Savras 9, 22, 161, 230, 233, 254, 260, 292
Scale Pericolanti 291
Scardale 199, 200, 202, 204, 211, 213, 214, **218**, 219, 220, 225
Scornubel 78, 90, 146, 183, 184, **187**, 289
Scudiuniti 77, 204, 206, 226, 238, 239, 243, 244, 249, 256, 265, 267
Scyllua Darkhope 140, **141**, 142, 220
Sebek 23, 232
Secomber 148, 183, 185, **187**
Segojan Earthcaller 23, 236
Sehanine Moonbow 236, 237
Seldarine 123, 162, 237, 241, 252
Selgaunt **168**
Selûne (divinità) 9, 22, 25, 27, 36, 57, 62, 64, 65, 66, 99, 108, 109, 110, 122, 123, 126, 136, 150, 152, 189, 190, 194, 202, 215, 230, 237, 239, 242, 243, **244**, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 254, 256, 296
Selûne (luna) 226
Selvetarm 191, 232
Semberholme 200, 206, **207**, 211
Sembia 10, 20, 22, 24, 27, 31, 32, 79, 83, 85, 90, 91, 98, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 126, 140, **167**, 200, 202, 204, 207, 211, 212, 215, 218, 220, 223, 225, 260, 261, 264, 266, 267, 271, 295
Sememmon 182, 186, **188**, 278
Semphar 22, 85, 105, 106, **108**, 130, 226, 259, 262, 295
Sengal 273
Sespech 31, 85, 117, 118, **120**, 123, 141, 259
Sessrendale **200**, 203, 211, 266,
Set 23, 105, 150, 157, 175, 232, 259
Sette Sorelle 277
Shaar 11, 14, 17, 22, 24, 25, 27, 31, 78, 79, 80, 85, 87, 91, 117, 176, 177, **179**, 259, 263
Shaarmid 180
Shade (città) **99**, 102, 175, 182, 210, 267, 275, 277, 311
Shadowdale 139, 200, 205, 206, 213, 216, **220**, 266, 270, 278, 289
Shamph 119
Shanatar 11, 171, 172, 191, 193, 259, **263**, 264
Shandaular 263
Shar 9, 22, 25, 27, 36, 45, 50, 99, 116. 127, 129, 159, 160, 167, 176, 190, 230, 239, 244, **245**, 246, 248, 254, 255, 256, 260, 272, 277
Sharburg 224
Sharess 22, 190, 230, 252, 260
Shargaas 236
Sharindlar 234
sharn 93, 102, 257, 264
Shaundakul 9, 22, 27, 114, 133, 186, 230, 242, **246**, 251, 254, 260, 286
Sheela Pryroyl 236
Shevarash 234
Shiallia 22, 23, 230, 254,
Shilmista 189
Shoon 136, 190, 192, **263**, 265, 292
Shoonach 292
Shussel 106, 107
Siamorphe 22, 192, 230, 254
Signori delle Ombre di Telflamm 106, 134, 277
Silvanus 9, 22, 23, 25, 109, 111, 115, 117, 122, 125, 138, 147, 148, 149, 152, 195, 199, 202, 203, 204, 206, 210, 214, 216, 220, 229, 230, **247**, 254, 272, 276
Silverymoon 13, 15, 16, 22, 24, 25, 27, 28, 31, 76, 142, 146, 147, 150, 151, **152**, 156, 171, 265, 266, 269, 277,
Simbul, la 26, 123, **124**, 223, 243, 266, 271, 277
Skuld 77, 105, **106**, 107
Skullport 155, **156**, 171, 273
Società del Kraken 144
Solonor Thelandira 234
Soorenar 103, **104**
Sossal 85, **199**
Sottomonte 103, **156**, 157, 158, 265, 279, 288, 290
Sottosuolo 10, 11, 12, 13, 15, 25, 80, 85, 99, 105, 131, 132, 146, 147, 151, 152, 156, 161, 169, **170**, 174, 175, 184, 196, 204, 205, 206, 208, 209, 214, 218, 221, 222, 231, 237, 241, 245, 257, 262, 263, 264, 265, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 293, 304, 309
Spada, la **99**, 262
Spellgard 292
Speroni della Terra 25, **127**, 195, 293
Spire della Scimitarra 99
Splendente Sud 173
Sschindylryn 172
Sshamath 172
stagioni 76
Starmantle 116
Stelle Lunari 270, 271, 277
stirpeplanare **18**, 46, 285, 296
Storm Silverhand **222**, 243, 269, 277, 292
Strada di Moander **207**, 293
Strada di Rauthauvyr **168**, 204
Strada Nera 99
Strada Oscura 218
Stretto delle Tempeste 135
strumenti musicali 21
strumenti musicali 21
Suldolphor 191
Sumbrar 163
Sundabar 150, 151, **153**
Sune 9, 22, 25, 27,113, 150, 152, 167, 189, 230, **247**, 250, 252, 255, 260
Surkh 118
Surthay 131
Suzail 109, 110, **111**
svirfneblin 15, 20, 24, 25, 29, 170, 171, 173, 196
Szass Tam 24, **132**, 261,267, 274
Talagbar 199
Talona 9, 22, 93, 116, 129, 136, 230, 234, 239, 242, 246, 247, 250, 254, 266, 272
Talos 22, 23, 78, 99, 116, 117, 118, 120, 122, 136, 145, 165, 168, 189, 190, 230, 235, 238, 241, 242, 243, **247**, 250, 254, 272
Tammar 134
Tana del Terrore di Alokkair 292
tanar'ri 252, **255**
Tantras **225**, 260
Tashalar 22, 24, 25, 28, 31, 78, 80, 85, **161**, 190, 192, 287, 293
Tashluta **161**, 162
Tasseldale 199, 200, 202, **223**
Tchazzar **103**, 104, 107, 114, 266
Tegal's mark 224
Telflamm 106, 126, 133, **134**, 195, 199, 226, 266, 277
Tempio dello Splendore degli Splendori 292
tempo 76
Tempus 9, 22, 27, 94, 106, 108, 109, 110, 111, 113, 117, 118, 120, 122, 145, 164, 165, 179, 186, 195, 197, 199, 202, 203, 205, 209*, 210, 218, 224, 230, 235, 238, 244, 247, **248**, 251, 254, 289
tenebre (creature) 29, 99, 102, 265, 277, 292, **310**
Terra Alta 129
Terra dei Tre Fiumi 205
Terra del Nord 129
Terra Tormentata 142, 294
Terre Cadute **146**, 262
Terre Centrali Occidentali 13, 15, 16, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 82, 84, 85, 140, **181**, 262, 268, 269, 272, 278, 294
Terre Centrali 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 90, 91, 92, 94, **98**, 123, 179, 192, 199, 213, 220, 261, 294, 295, 305
Terre dell'Intrigo 188
Terre di Pietra 110, **111**, 112, 113, 200, 208, 289, 290
Terre Fredde 21, 126, 127, **195**, 294
Terre Verdi 107
terreno 287
Teshendale 139, **200**, 211, 266
Teshwave **139**, 140, 200
Tethyamar 140, 210, **263**
Tethyr 10, 15, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 31, 78, 85, 135, 158, 160, 162, 171, 172, 177, 185, 188, 189, 190, **192**, 203, 257, 259, 260, 263, 284, 265, 266, 267, 270, 291, 292
Teziir 116
Thar 22, 79, 132, 137, 138, 139, **142**
Thard Harr 23, 234
Thauglor 109, 111, 114
Thay 10, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 31, 38, 52, 56, 57, 59, 85, 86, 87, 90, 91, 92, 94, 103, 104, 106, 115, 123, 124, 125, 128, **129** 138, 160, 167, 195, 202, 220, 240, 259, 261, 262, 264, 266, 267, 268, 273, 274, 280
Thazalhar 131
Thentia 137, **139**, 140
Thesk 16, 22, 24, 28, 31, 85, 123, 126, 130, 131, **133**, 195, 259, 261, 266
Thindol 85, **162**
Thoth 105, 232
Threskel 104
Thruldar 178
Thunderstone 111
Tiamat 22, 103, 106, 107, 108, 230, 254, 260, 272
tiefling **20**, 21, 39, 116, 148, 218, 255, 265
Tilverton **111**, 221, 267
tiranno della morte 141, **305**,
Tomba degli Eroi 296
Tomba dell'Arcimago 292
Tomba di Martek 292
Toril 5, 6, 8, 54, 85, 226, 227, 252, 256, 257
Torm 9, 22, 24, 26, 135, 145, 192, 193, 199, 224, 225, 230, 234, 238, 239, **248**, 250, 251, 254, 255, 260, 272
Torre Contorta 222
Torre del Falco Notturno 126
Torre delle Tre Guglie 126
Torre di Durlag 187
Torre di Elminster 222
Torre di Rhauntides 212
Torre Solitaria 292
Torri del Crinale 175
Torri del Mare 166
Trailsend 196
Trama d'Ombra 32, 36, 37, 39, 56, **57**, 58, 138, 245, 274, 275
Trama, la **54**, 55, 243, 258, 277
tressym 34, 110, 135, **305**
Trono di Ferro 47, 269
Tsurlagol 127, **225**
Turmish 10, 31, 85, 113, 117, 118, **122**, 175, 203, 259, 266
Tymora 9, 22, 27, 39, 109, 110, 111, 113, 126, 150, 152, 167, 177, 184, 186, 214, 218, 220, 224, 230, 246, 247, **249**, 254, 260, 296
Tyr 9, 22, 24, 26, 93, 94, 117, 122, 135, 142, 145, 190, 192, 199, 216, 217, 223, 224, 230, 239, **249**, 251, 254, 272
Tyraturos 131
Ubtao 22, 159, 160, 161, 230, 254, 264
Ulutiu 23, 198, 230, 252, 264
Uluu Thalongh 160
umani 5, 9, 18, 31, 39, 76, 84, 86, 257, 258, 262, 263, 264, 294
Unthalass 106, **107**
Unther 21, 22, 24, 27, 28, 29, 30, 31, 85, 86, 87, 103, 104, 105, **106**, 116, 198, 229, 258, 259, 260, 261, 262, **263**, 264, 265, 266, 267, 295
Urdlen 236, 254
Urmlaspyr 114, **168**
Urogalan 236
urue 22, 148, 149, 153, 230, 242, 254, 296
Uthgar 9, 22, 145, 230, 248, **250**, 254
Uthmere 126
Valkur 22, 123, 126, 230, 248, 250, 254
Vallata dell'Onore Perduto **160**, 293
Vallata delle Nebbie 14
Vallata delle Voci Perdute 207
Vallata di Immil 129
Vallata di Myrloch 165
Valle del Vento Gelido 78, 79, 142, **143**, 146, 152
Valle dell'Arkhen 203
Valle Nascosta 215
Valle Perduta 135
Valli, le 14, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 31, 78, 85, 167, **199**, 260, 264, 265, 266, 267, 293, 294
valuta 91
Vast, il 13, 22, 23, 24, 28, 31, 85, 118, 127, 136, 137, 138, 139, **224**, 259, 264
Vasta Palude **110**, 215
Vecchio Teschio 221
Veldorn 85, **181**
Velen **193**, 264
Velprintalar 123, **124**
Velsharoon 9, 25, 171, 182, 230, 233, 239, 254, 272
Vergadain 234
Vette del Gigante 292
Vhaeraun 13, 22, 147, 206, 208, 209, 212, 218, 232, 241
Via del Tuono 215
Via Dorata 133, 134, **194**, 226, 266
viaggiare 90
vita rurale 81
vita urbana 81
volo di draghi 263, 267
Voonlar **139**, 140

Waterdeep 16, 22, 23, 24, 25, 28, 31, 79, 85, 90, 91, 95, 142, 146, 147, 151, 152, 160, 161, **155**, 181, 183, 184, 189, 260, 262, 264, 265, 266, 268, 270, 271, 273, 275, 277, 278, 286, 289, 290, 294
Waukeen 22, 103, 109, 110, 111, 114, 118, 120, 126, 133, 136, 161, 167, 168, 169, 189, 197, 224, 230, 238, 242, **251**, 252, 260, 261
Waymoot 111
Wealdath 193
Westgate 24, 112, 114, 115, **116**, 260, 264, 265, 266, 267, 271, 273, 279, 295
Wheloon 111
White Ford 203
Yhaunn 168
Yhep 135
Ylraphon 139
Yondalla 9, 25, 26, 177, 178, 236
Yúlash 137, **139**, 140, 207, 265, 267
Yurtrus 236
Zakhara 79, 85, 102, 164, **226**, 252, 257, 266
Zanna della Viverna **215**, 293
Zazesspur **193**, 264
Zhentarim 99, 108, 110, 111, 134, 135, 140, 146, 147, 168, 184, 186, 188, 261, 266, 267, 268, 269, 270, 276, **277**, 289, 291, 292, 293, 294
Zhentil Keep 86, 135, 137, 138, **139**, 140, 141, 142, 151, 163, 200, 202, 204, 210, 211, 216, 220, 260, 261, 265, 267, 277, 278, 279

PLAYTESTER

Daniel Adams, Russell Ahrens, Chris Altnau, Dave Anderson, Bill Anderson, Dean Anderson, Brandy Antill, Todd Antill, Frank Armenante, Marisa Arredondo, Thomas Arredondo, Niels Arum, Wayland Augur, Daniel Ayoub, Alanna Baker, John Baldwin, Robert Ball, Jeffrey Ball, Jr., Jacob Bara-Skowronek, Jay Barber, Jr., Rebecca Barlow, Maslon Barry, Marty Bartoy, Daniel Bates, Carl Behr, Steve Bennett, Dan Benson, David Benson, Douglas Benson, Anders Berland, Lucinda Berry, Roger Bert II, Scott Beyer, Harry Bohl, Anthony Boyer, Thomas Boyer II, Henrik Branebjerg, Christopher Brehm, Jason Broadley, Troy Brooks, Scott Brotherton, Kevin Brown, Sean Brown, Craig Bucheli, Michael Buckalew, Eirik Bull-Hansen, Jason Bulmahn, Martin Burns, Pat Bussey, Jr., Ed Carmien, Allen Carnahan, David Carnahan, Lori Carnahan, George Carnahan, Thomas Carpenter, Chris Carter, Angela Chan, Barbara Chandler, Chris Chandler, Kent Chen, William Child, Brad Christensen, Tod Chubucos, Al Clover, Dan Cluley, Mike Colasante, Patrick Collins, Lance Comfort, John Compton, Joseph Coons, George Coontz III, George Coontz IV, Theodore Coop, Lawrence Cormier, Rex Crossley, Wesley Cummins III, Marleon Cumpston, Melissa Cumpston, Robert Cumpston, Monica Current, David Cuthill, Christopher Dauer, Scott Delahunt, Michael DeMeritt, Shelia DeMeritt, Donald Dickey, Eric Dobrzelewski, Matthew Domville, Rion Donovan, John Dorman, Ryan Downing, Jason Dozois, David Drapak, John Dritsas, Philip Dunn, Christian Duus, Raymond Dyer, Maureen Dyer, Raymond Dyer, Alan Eaton, Phil Edwards, Todd Egan, Jocelyn Eisenhower, Miya Ekholm, Jeff Ekonen, Troy Ellis, Robert Emerson, Paul Eserkaln, Timo Etter, Jeremy Evans, Nigel Evens, Lonnie Ezell, Beth Ezell, Dwayne Farley, Brian Farmer II, Darryl Farr, Lon Faulkner III, Daniel Felts, Lori Flood, Andreas Fog-Morrissette, John Ford, John Ford, Calvin Fort, Margot Foster, Justin Franklin, Dale Friesen, Karen Friesen, J. R. Frost, David Fulkerson, Anne Fuller, Helge Furuseth, Joedy Galloway, Chris Garcia, Carlos garcia, Corey Garrett, Susanna Gasque, Sarah Gaultois, Sean Gaultois, Benjamin Gehrke, Omar Ghannoum, W. C. Giles, Matt Glavich, Nick Glawtschew, Mark Goddard, Lance Goetz, Jon Goldstein, Catherine Good, Lisa Gordon, Andrew Gristina, Ollie Gross, Michael Guenther, Todd Gustafson, Brian Gute, Bill Guyer, Steve Hadden, Cynthia Hahn, August Hahn, Michael Haley, Jon Hamlin, Steven Hansen, Julian Hardman, Bruce Hardy, John Harnes, Michael Harris, Michele Harris, Jason Harrison, Jeremy Hart, Joe Harter, Mark Hatch, Jason Hatter, Jonathan Haulund, Julie Heckman, Michael Heckman, Michael Heiser, Scott Helgeson, Carl Hentzelt, William Hezeltine, Quentin Hidalgo, Nick Hidalgo, Samuel Hillaire, Kirk Hockin, Stanley Hodges, Daniel Hodges, Mike Hofmann, William Holder, James Hoover, Jr., Olav Hovet, Justin Hudgens, Tyler Hurst, Jason Hyland, Jeffrey Ibach, Jeffrey Ikard, Pete Jensen, Kurt Johnson, Jay Johnson, Michael Johnson, Robert Johnson, Edwin Jones, Aaron Jones, Erich Joseph, Doug Justice, Rose Justice, Jeff Kahrs, Kevin Karty, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, William Kerney, Shane Kierstead, Cortney Kinman, Roland Kippenhan III, Shawn Kirkham, Jay Kissell, Brian Klement, John Knott, Jonathan Koppel, Ken Krenzer, Jonathan Kressin, Florian Kriesel, Fabian Kuhbach, Gary Labrecque, Ron Lace, Tammy Lachmann, Renee Landin, Lori Lane, Rocky Lange, John Lawitzke, Arthur Lazaro, Ben League, John Lefever, Kevin Leistico, Sascha Lieber, Christopher Lindsay, Pamela Lindsay, Andrew Liske, Rich Livingston, Scott Llewelyn, Eric Lopez, Richard Lopez, Sebastian Lucier, Anthony Ludlam, Jon Lundeen, Jeremy Lutz, John Lynch, Kurt Macholeth, Paul Mackley II, Patricia Maeckel, Clay Maeckel, Michael Mandet, Vlad Marinkovic, Greg Marone, Michael Martin, Neil Maruca, Greg Mason, Frank Mathenia, Chris Maxfield, Thomas McCambley, Joshua McClure, John McCullough, Mary McDonald, Robert McDonald, Brandon McKee, Janet McKellar, Miles Mcnally, Andrea McVittie, Darren Mcvittie, Joseph Meeks, Jan Mildenberger IV, Micheal Milford, Clinton Miller, Melinda Mongar, Brad Mongar, Timothy Moore, Philip Morey, Scott Morgan, Nicholas Morgan, Ray Mosco, Ken Mowrey, Chad Mowry, Stephen Mulrooney, Patrick Murray, Jonathan Naughton, Josh Newton, Wes Nicholson, Thomas Nolan, Christian Nord, David Nowell, Dean Nyquist, Kevin Odom, Brian Ogaard, Matthew Olivera, Richard Olson, Steven Orr, Damian Osisek, Robert Overman, Tammy Overstreet, Seth Owings, Karl Paananen, Marceline Padgett, Charles Padgett, Leigh Padgett, Andrew Pagel, Andrew Parker, Scott Parks, Goon Pattanumotana, Gavin Pattanumotana, Tracey Peart, Brian Perry, Lee Pickler, Rita Pin, Patrick Pittman, Brandon Plunkett, Daniel Pogoda, Clint Pohl, Sydney Polk, Sean Potter, Russell Powell, Russ Radcliff, Leonard Radcliff, Stephen Radney-MacFarland, Anders Rasmussen, Brandon Rech, Richard Redman, Scott Reed, Thomas Refsdal, Rick Reynolds, Matt Rick, Dan Robbins, Kathryn Robinson, Bill Robinson, Jr., John Rodriguez, Rodney Rourke, Robert Roxby, Jr., Warren Russell, John Ruys, Jim Sales, Rob Sanders, Michael Sanderson, Jason Sanford, David Schlieman, Jr., Oliver Seilz, James Sharkey, Jr., Lee Sharp, Jacque Shepard, Chris Shepard, Debbie Shepard, Ken Shepard, Randall Shepherd, Michael Shorts, Jeff Showiak, James Simon, Michael Simonds, William Simonds, Bryan Sims, Charles Sismondo, Gerald Sjerven, Geoff Skellams, Derrick Sloan, Heather Smith, Michael Trezevant Smith, Kelly Smith, Scott Smith, Kevin Snyder, Jennifer Sorenson, Dustin Stacey, Erin Stapleton, Curtis Steinhour, Maryrita Steinhour, Christian Stenerud, Kim Still, Chris Still, Jason Still, Jeff Stolt, Daniel Stone, Keith Stratton, Rodney Sutter, Keith Talbot, Marc Tavasci, Ryan Taves, Cory Teague, Josh Teague, Michael Tedin, Andrew Teegarden, Mark Templeton, Thomas Terrill, Gary Theseira, Scott Thomas, Wayne Thomasson, Bradley Thompson, Todd Thorpe, Charles Tinsley, Catherine Tinsley, David Trotti, John Tucker, Chris Tulach, Sven Ude, Jason Ufkes, Thomas Vail, April VanBuren, Jason VanBuren, Nicholas VanDenBrink, Cheryl VanMater-Miner, Philips VanMater-Miner, Margaret Vining, Bryan Vining, Robin Vitti, Joseph Vitti, Daniel Vitti, Marc Wagner, Clint Wagoner, Scott Walker, Charles Walle, Katherine Walle, C. J. Walle, John Warren, Russell Waters, Kevin Watkins, Michael Webster, Dirk Weigelt, Bruce Welch, Jason White, Jason White, Jessica Wilke, Kristian Williamson, Michael Williamson, Joshua Winters, Scott Withington, Noel Wolters, Ronald Woodson, John Wyatt, Brad Wyble, Jeffrey Young, Michael Zaret, Theodore Zion II, Stephanie Zuiderweg

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - Sede Legale: 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Finito di stampare
nel mese di Ottobre 2001

Domande?
Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il nostro sito internet
www.25edition.it

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Divinità

Un Supplemento Internet per l'Ambientazione Forgotten Realms

di Thomas e Rinschler

Additional Credits
Traduttore:
Leabhar Gabhàla
Grafica a cura di:
Leabhar Gabhàla

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Introduzione

La nuova ambientazione *FORGOTTEN REALMS* fornisce informazioni di base su tutte le divinità di Faerûn ed informazioni dettagliate soltanto su di un terzo di esse. Qui sono riportate descrizioni simili a quelle che si trovano nel *MANUALE DEL GIOCATORE* di D&D riguardanti tutte le altre divinità presenti nell'ambientazione *FORGOTTEN REALMS*.

Abbathor

Il dio nanico della bramosia, Abbathor (*ab*bah-thor), è neutrale malvagio. I suoi titoli comprendono il Grande Maestro della Bramosia, il Signore del Tesoro Trovato, e l'Avaro. Egli è fortissimamente avaro ed è sia desideroso sia invidioso delle ricchezze altrui. Lui ed i suoi seguaci credono nell'acquisizione e nell'accumulo di denaro e delle altre forme di ricchezza attraverso qualsiasi mezzo necessario. Le sue relazioni con le divinità naniche sue compagne sono tese, ma non è stato ancora cacciato dal pantheon. I domini ai quali è associato sono: Fortuna, Inganno, Nani, Male e Traffico. La sua arma preferita è il pugnale.

Aerdrie Faenya

Aerdrie Faenya (*air*-dree *fah*-ane-yuh), la dea elfica dell'aria, del tempo atmosferico e degli uccelli, è caotica buona. E' anche chiamata Madre Alata e la Signora dell'Aria e del Vento. Racconti narrano che lei fosse venerata, in tempi passati, dai leggendari elfi alati avariel, ma ora è principalmente venerata da quegli elfi interessati al tempo atmosferico, specialmente druidi e ranger, e da quegli elfi che o posseggono cavalcature alate o hanno aiutato creature volanti. I domini a lei assegnati sono: Aria, Animali, Bene, Caos, Elfi, e Tempesta, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Akadi

Akadi (ah-*kah*-dee), la dea degli elementali dell'aria, della velocità e delle creature volanti, è neutrale. Tra i suoi nomi vengono ricordati la Regina dell'Aria e la Signora dei Venti. Come le divinità elementali sue compagne, lei è una dea fredda ed estranea. Come divinità della libertà e del viaggio, insegna ai suoi seguaci che dovrebbero spostarsi il più possibile da un posto all'altro e da un'attività all'altra. Lei ed i suoi adoratori sono diametralmente opposti a Grumbar e ad i suoi discepoli. I domini associati a lei sono Aria, Illusione, Inganno e Viaggio, e la sua arma preferita è il mazzafrusto pesante.

Angharradh

La dea elfica della fertilità, della natività e della saggezza, Angharradh (*on*gahr- rath), è caotica buona. Lei è conosciuta come la Dea Una e Trina e la Regina di Arvandor. Lei riunisce gli aspetti di tre dee elfiche, Aerdrie Faenya, Hanali Celanil, e Sehanine Moonbow, ma è un'entità distinta da queste, come, del resto, quelle dee sono separate da lei. Angharradh è venerata quasi esclusivamente dagli elfi della luna e dai mezz'elfi della luna, che credono che ella sia la consorte di Corellon Larethian. I suoi domini di competenza sono Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Rinnovamento, Protezione, Vegetale, e le sue armi preferite sono la lancia lunga e la lancia corta.

Anhur

Anhur (*ann*-her), il dio Mulhorandi della guerra, dell'abilità fisica e delle tempeste, è caotico buono. I suoi altri nomi comprendono il Generale degli Dei ed il Falco della Guerra. Lui è sia un dio dei piani strategici sia del valore in battaglia, e richiama i suoi seguaci per difendere Mulhorand e per opporsi ai nemici della patria, specialmente Thay. I domini associati sono Bene, Caos, Forza, Guerra e Tempesta, e la sua arma preferita è il falchion.

Arvoreen

Arvoreen (*are*-voh-reen), il dio halfling della Guerra, della difesa e della sorveglianza, è legale buono. Egli è anche conosciuto come il Difensore e il Custode Attento. E' fieramente protettivo nei confronti della razza halfling e dei loro insediamenti, ed incarica i suoi seguaci di difendere le case degli halfling e di essere sempre pronti a reagire contro qualsiasi incursione aggressiva sottoponendoli ad allenamenti regolari, esercizi con le armi e a studi strategici. I suoi domini sono Bene, Guerra, Halfling, Legge e Protezione, e la sua arma preferita è la spada corta.

Auril

Auril (*awe*-ril), la dea del freddo e dell'inverno, è neutrale malvagia. I suoi titoli includono la Vergine di Ghiaccio e la Dea del Freddo. Lei è, non sorprendentemente, una dea fredda e senza cuore che non desidera altro se non portare l'inverno eterno su Toril. La sua fede è più forte nel gelido nord di Faerûn, dove lei invita tutti i suoi seguaci a raffreddare tutte le passioni e la gioia nel ghiaccio. Costoro devono abbattere gli alberi che bloccano il gelido vento invernale ed aprire fessure nelle costruzioni così che tutti possano sentire il respiro glaciale della dea. I domini di sua competenza sono Acqua, Aria, Male e Tempesta, e la sua arma preferita è l'ascia da battaglia.

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Baervan Wildwanderer

Baervan Wildwanderer (*bay*-ur-van *wild*wan- der-er), il dio degli gnomi della foresta, dei viaggi e della natura, è neutrale buono. E' anche nominato la Foglia Mascherata. Egli ama la foresta ed i suoi animali ed è sempre accompagnato dal suo compagno: un procione gigante intelligente di nome Chiktikka Fastpaws, la cui natura impulsiva ha gettato i due in ogni tipo di disavventura. Come tutti gli gnomi è di buon carattere ed ama fare scherzi. Tra i suoi seguaci ci sono molti gnomi che vivono o proteggono luoghi selvatici, come anche coloro che spesso intraprendono lunghi viaggi. I domini a lui associati sono Animale, Bene, Gnomi, Vegetale e Viaggio, e la sua arma preferita è la mezza lancia.

Bahgtru

Bahgtru (*bahg*-tru), il dio degli orchi della forza, della fedeltà e della stupidità è caotico malvagio. Egli è figlio di Gruumsh e Luthic. E' conosciuto sia per la sua forza che incute timore sia per la sua incredibile stupidità. Lui ed i suoi seguaci non apprezzano nient'altro che combattimenti irragionevoli, e ne ingaggiano non appena se ne presenta l'occasione. Egli insegna ai suoi seguaci la fedeltà al proprio comandante fino a che esiste la possibilità di combattimenti regolari e sanguinosi. I suoi domini sono Caos, Forza, Male e Orchi, e la sua arma preferita è il guanto d'arme chiodato.

Baravar Cloakshadow

Baravar Cloakshadow (*bare*-uh-vahr *cloke*sha- doh), il dio degli gnomi dell'illusione, dell'inganno e delle trappole, è neutrale buono. E' anche nominato l'Astuto, il Maestro dell'Illusione nonché il Signore del Travestimento. Egli è incaricato della protezione della razza gnomica, e lui ed i suoi seguaci usano illusioni, trappole e astuzie di ogni genere per difendere Forgotten Folk. Lui ed i suoi adoratori tendono ad essere poco fiduciosi degli esterni e spesso lavorano nell'ombra o dietro reti di illusione. I domini di sua appartenenza sono Bene, Gnomi, Illusione, Inganno e Protezione, e al sua arma preferita è il pugnale.

Berronar Truesilver

Berronar Truesilver (*bair*-roe-nahr *troo*sihl- vur), una dea legale buona, e la protettrice nanica della casa, della famiglia e del matrimonio. Lei è la moglie di Moradin ed è anche conosciuta come la Madre Riverita, e la Matrona della Casa e del Focolare. E' una dea gentile e premurosa che apprezza la compassione e la fedeltà. Invita i suoi seguaci ad essere compassionevoli e a guarire i sofferenti, ma anche a vigilare attentamente e a difendere le case ed i bambini dei nani da chiunque voglia distruggerli. I domini che le appartengono sono Bene, Famiglia, Guarigione, Legge, Nani e Protezione, e la sua arma preferita è la mazza pesante.

Beshaba

La dea caotica malvagia Beshaba (beh-*sha*ba) è la divinità della cattiva fortuna, della disgrazia e dell'offesa casuale. I suoi titoli includono la Vergine della Disgrazia, Signora Destino e la Figlia Sgradevole di Tyche. Lei e sua sorella Tymora si sono liberate dal guscio della antica dea della fortuna, e da allora, le due ed i loro seguaci, hanno lottato incessantemente. Lei insegna che avere troppa fortuna è ingiusto e che i fortunati dovrebbero subire delle disgrazie per poter pareggiare un po' i conti. Lei invita i suoi seguaci a diffondere disgrazie così che gli altri la pregheranno per poter evitare questa malasorte. I domini associati sono Caos, Destino, Fortuna, Inganno e Male, e la sua arma preferita è il flagello.

Brandobaris

Brandobaris (*bran*-doe-*bare*-iss), un dio neutrale, è la divinità halfling della furtività, del rischio e del furto. Viene chiamato anche Maestro della Furtività, il Truffatore ed il Furfante Irrefrenabile. Un famoso avventuriero ed un giocatore d'azzardo, è incappato in innumerevoli guai, ma li ha sempre, in qualche modo, gestiti ed è sempre riuscito ad uscirne in piedi. Lui e Tymora sono grandi amici. Egli esorta i propri fedeli a cercare avventure ed eccitazione. Dovrebbero sempre fare del loro meglio per uscirne in piedi finanziariamente, ma non dovrebbero essere troppo avidi. I domini a lui associati sono Fortuna, Halfling, Inganno e Viaggianti, e la sua arma preferita è il pugnale.

Callarduran Smoothhands

Callarduran Smoothhands (*kaal*-ur-duhr-an *smooth*-hands), una divinità neutrale, è il dio gnomico della pietra, delle profondità sotterranee e dell'estrazione mineraria. E' anche conosciuto come il Fratello Profondo ed il Maestro della Pietra. Lui ed i suoi seguaci ottengono felicità dalla scoperta e dall'estrazione di rubini ed altri tipi di gemme. E' il patrono degli gnomi del profondo ed è, di conseguenza, venerato dalla maggior parte dei membri di quella razza. Lui e i propri adoratori si oppongono attivamente a coloro che intendono distruggere gli gnomi delle profondità: le razza malvagie del Buio Profondo come i drow, i kuo-toa e gli illithid. I domini i sua competenza sono Artigianato, Caverne, Gnomi e Terra, e la sua arma preferita è l'ascia da battaglia.

Clangeddin Silverbeard

Clangeddin Silverbeard (*clan*-gehd-din *sihl*vur- beerd), il dio nanico della battaglia, della guerra e del valore, è legale neutrale. I suoi titoli includono Padre della Battaglia e Signore delle Asce Gemelle. Si allieta nella battaglia, anche se non tollera tradimento e disonestà, e si aspetta che i suoi seguaci facciano altrettanto. Lui ed i suoi discepoli odiano i giganti ed hanno insegnato ad i loro compagni nani metodi speciali di combattimento contro questi. I domini a cui è associato sono Bene, Forza, Guerra, Legge e Nani, e la sua arma preferita è l'ascia da Guerra.

Cyrrollalee

Cyrrollalee (*seer*-oh-*lah*-lee), la dea halfling della fiducia, dell'amicizia e della casa, è legale buona. E' conosciuta come la Mano della Compagnia e la Custode del Focolare. Lei si occupa di difendere e proteggere le case e le famiglie degli halfling, come anche dell'amicizia e dell'ospitalità che gli stessi mostrano tra loro. Molti dei suoi seguaci apprendono metodi combattimento senz'armi. I suoi domini sono Bene, Famiglia, Halfling e Legge, e la sua arma preferita è il randello.

Deep Duerra

Deep Duerra (*deep dwair*-uh), la dea duergar degli psionici, della conquista e dell'espansione, è una divinità legale malvagia. Viene chiamata anche Regina delle Arti Invisibili. Insegna che i

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

nani grigi dovrebbero sviluppare i loro innati poteri mentali come anche prendere il più possibile dalle altre razze del Buio Profondo. Molti nani grigi la venerano, specialmente coloro con tendenze aggressive. I domini di sua competenza sono Guerra, Legge, Male, Mente e Nani, e la sua arma preferita è l'ascia da battaglia.

Deep Sashelas

Deep Sashelas (*deep sa*-sheh-lahs), il dio elfico degli oceani e degli elfi marini, è caotico buono. I suoi titoli includono Signore delle Profondità del Mare e Principe Delfino. E' il patrono degli elfi marini ed è amichevole nei confronti delle creature non malvagie che vivono nel mare e delle loro divinità. Lui ed i suoi discepoli hanno un rapporto straordinariamente buono con i delfini. Egli insegna ai suoi seguaci di difendere le terre natie degli elfi marini e dei loro alleati contro le razze del mare profondo che sono propense alla distruzione di questi elfi, come anche di proteggere e di divertirsi nell'unica e serena bellezza riscontrabile solo nel mare profondo. I suoi domini sono Acqua, Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, e Oceano, e la sua arma preferita è il tridente.

Deneir

Deneir (deh-*neer*), il dio dei glifi, dei simboli e degli scribi, è neutrale buono. I suoi nomi comprendono Signore di Tutti i Glifi e Simboli e Scriba di Oghma. Lui si dedica alla rappresentazione accurata sia degli scritti sia dei simboli, ed incoraggia la diffusione della letteratura, della cartografia e dell'arte. Istruisce i propri discepoli a scoprire e registrare scritti antichi e da molto tempo persi e ad agire come scribi ed insegnanti per gli illetterati. I suoi seguaci includono molti che sono interessati nell'acquisire conoscenze e nello scoprire cose nuove, specialmente saggi. I domini di sua competenza sono Bene, Conoscenza, Protezione e Rune, e la sua arma preferita è il pugnale.

Dugmaren Brightmantle

Il dio nanico dell'erudizione, dell'invenzione e della scoperta, Dugmaren Brightmantle (*duhg*-mah-ren *brite*-mant-tuhl), è caotico buono. E' qualcosa simile ad un'anomalia tra le divinità naniche, astenendosi dai modi tradizionali della sua razza e del suo pantheon e cercando, invece, nuove idee e nuovi modi di operare. Come risultato, quei nani che hanno adottato classi e professioni che la maggior parte dei nani considerano fuori dalla tradizione lo venerano. Egli insegna ai propri discepoli di viaggiare ampiamente, apprendere il più possibile, ed ingegnarsi con nuovi meccanismi e nuovi modi di operare. I suoi domini sono Artigianato, Bene, Caos, Conoscenza, Nani e Rune, e la sua arma preferita è la spada corta.

Dumathoin

Dumathoin (*doo*-muh-*thoe*-in), il dio nanico delle ricchezze nascoste, degli ori, delle gemme e dell'estrazione mineraria, è neutrale. E' conosciuto come il Custode dei Segreti Nascosti Sotto le Montagne. E' stato lui, dicono i nani, a creare le profonde caverne sotto la superficie nelle quali vivono i nani, ed è sempre stato lui a mettere lì le gemme e gli ori da ammirare e, poi, da estrarre. Egli è il patrono dei nani degli scudi ed è venerato da molti di questa razza. I suoi discepoli godono esplorando le profondità della terra ed estraendo le sue ricchezze senza distruggere la sua bellezza. Costoro sono anche i guardiani delle tombe dei nani morti. I domini a cui è associato sono Artigianato, Caverna, Conoscenze, Metallo, Nani, Protezione e Terra, e la sua arma preferita è il maglio.

Eldath

Eldath (*el*-dath), la dea della pace, della quiete, della tranquillità, delle pozze e della primavera, è neutrale buona. Viene chiamata anche la Dea delle Acqua Cantanti, la Calma e la Madre della Acque. Lei insegna che l'inseguimento della pace è la cosa più importante e che la calma di un pacifico boschetto e di uno stagno è la più grande bellezza. I suoi discepoli spendono molto tempo nella contemplazione e nella meditazione in tali luoghi, e fanno riscorso alla violenza solo in difesa di essi, o dei loro amici e degli amati, e di stagni o boschetti. I domini di sua competenza sono Acqua, Bene, Famiglia, Protezione e Vegetale, e la sua arma preferita è la rete.

Erevan Ilesere

Il dio elfico della malizia e dei ladri, Erevan Ilesere (*air*-eh-van *ille*h-seer), è caotico neutrale. Viene anche nominato l'Imbroglione e il Camaleonte. E' una divinità mutevole, sempre alla ricerca di nuove ed eccitanti avventure o di inganni da compiere. La sua natura giocosa e burlona ha, in qualche modo, reso difficile le sue relazioni con le divinità eliche sue compagne, e, come risultato, egli spende la maggior parte del suo tempo con divinità con le quali condivide simili prospettive maligne. I suoi discepoli sono sempre in cerca di nuove fonti di eccitamento e sono famosi avventurieri nonché burloni. I suoi domini sono Caos, Elfi, Fortuna e Inganno, e la sua arma preferita è la spada corta.

Fenmarel Mestarine

Fenmarel Mestarine (*fehn*-muh-rehl *mess*tuh- reen), il dio elfico dei reietti e dell'isolamento, è caotico neutrale. Coloro che hanno lasciato le tradizionale società elica, sia intenzionalmente sia involontariamente, come anche elfi che desiderano isolarsi dal resto del mondo, lo venerano. Egli è il patrono degli elfi selvaggi ed è venerato dalla maggior parte dei membri di questa razza, come anche da elfi reietti di ogni tipo. Egli insegna ai propri discepoli di essere autosufficienti, di plasmare il proprio destino e di coltivare l'arte del camuffamento e dell'inganno. I domini a lui associati sono Animale, Caos, Elfi, Vegetale e Viaggio, e la sua arma preferita è il pugnale.

Finder Wyvernspur

Finder Wyvernspur (*find*-er *wihv*-urn-spur), Il dio del ciclo della vita e dalla trasformazione dell'arte, è caotico neutrale. E' anche conosciuto come il Bardo Senza Nome, un titolo che ha guadagnato durante un periodo troppo lungo di esilio mentre era un mortale. Egli è una nuova divinità, avendo ottenuto la status di divinità solamente alcuni anni fa. Egli insegna che allo scopo di prosperare, qualsiasi cosa, specialmente l'arte, deve cambiare e crescere. Sebbene i suoi fedeli siano, al momento, in numero ridotto, egli è venerato da bardi ed artigiani che desiderano esplorare metodi espressivi non tradizionali, come anche i sfuriali (lizarfolk civilizzati provenienti da altri piani) delle Montagne DesertMouth. I suoi domini sono Caos, Charme, Natura Incrostata e Rinnovamento e la sua arma preferita è la spada bastarda.

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Flandal Steelskin

Flandal Steelskin (*flan*-dahl *steel*-skin), il dio gnomico dell'estrazione mineraria, del benessere fisico, della lavorazione del metallo e dei fabbri, è neutrale buono. I suoi titoli includono Maestro del Metallo, Signore dei Fabbri Ferrai e Grande Fabbro dell'Acciaio. E' meglio conosciuto come patrono degli gnomi minatori e dei fabbri. E' anche venerato da color che dipendono dalle creazioni dei fabbri (come armi ed armature), come anche da coloro che si basano solamente sulla propria forza per avere successo. I domini associati a lui sono Artigianato, Bene, Gnomi e Metallo, a la sua arma preferita è il martello da guerra.

Gaerdal Ironhand

Gaerdal Ironhand (*gair*-dahl *eye*-urnhand), il dio gnomico della vigilanza e del combattimento, è legale buono. Egli è anche conosciuto come l'Austero e lo Scudo delle Colline Dorate. Egli ed i suoi discepoli difendono le colonie degli gnomi da esterni ostili e utilizzano le loro abilità incessantemente così da proteggere le loro città dai pericoli. Egli ed i suoi discepoli sono abbastanza austeri e severi, essendosi dedicati alle arti della guerra e della difesa, e, come risultato, appaiono anomali tra i giocosi gnomi. I domini di sua competenza sono Bene, Gnomi, Guerra, Legge e Protezione, e la sua arma preferita è il martello da guerra.

Garagos

Garagos (*gah*-rah-gohs), la divinità della guerra e del saccheggio, è caotica neutrale. Viene chiamato anche il Rapitore e il Maestro di Tutte le Armi. E' una divinità anziana il cui posto è stato più o meno preso dal suo più giovane rivale Tempus. Gagaros è maggiormente interessato dalla distruzione portata dalla guerra e dal saccheggio che non dalla strategia o dalla tattica, e lui ed i suoi discepoli attaccano ed annientano qualsiasi rivale si interponga sul loro cammino. I suoi domini sono Caos, Distruzione, Forza e Guerra, e la sua arma preferita è la spada lunga.

Gargauth

Gargauth (*gar*-goth), il dio del tradimento e della corruzione politica, è legale malvagio. I suoi titoli includono il Reietto ed il Signore Nascosto. Dicerie sostengono che dopo essere stato originariamente un potente demone cacciato dai Nove Inferni (Baator), dopo aver attraversato gli oscuri poteri che lì risiedono, ha da allora errato per il Piano Materiale in cerca di anime da corrompere. In seguito alla sua uscita da Baator, egli ha guadagnato sufficiente potere da ascendere fino allo status di divinità. Egli garantisce enormi poteri a chi lo venera, ma coloro che accettano i suoi affari inevitabilmente pagano, alla fine, un terribile dazio. I suoi domini sono Charme, Inganno, Legge e Male, e le sue armi preferite sono il pugnale ed il pugnale da lancio.

Geb

Il dio Mulhorandi della terra e dei minatori, Geb (*geb*), e neutrale. E' anche chiamato con i nomi di Signore della Terra e Re delle Ricchezze Sotterranee. Egli è una divinità vecchia e moderata i cui principali interessi sono la protezione della terra e di ogni cosa sia sotto la sua superficie. Egli è il padre di Osiris, Isis, Nephthys e Set. I minatori di Mulhorand lo venerano, sebbene chiunque spenda il proprio tempo sotto terra, come ad esempio avventurieri, gli portano un omaggio. I domini a lui associati sono Artigianato, Caverne, Protezione e Terra, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Ghaunadaur

Ghaunadaur (*gone*-ah-door), il dio delle fanghiglie, delle melme e delle cose sotterranee, è caotico malvagio. E' anche conosciuto come Colui Che Si Apposta e l'Occhio Anziano. E' una divinità ripugnante e nauseabonda che si diverte saltellando con melme senza cervello e fanghiglie come anche i suoi servitori. Egli insegna che solo gli esseri più forti sono meritevoli di sopravvivere a che tutti gli esseri inferiori (intendendo tutti coloro che non lo venerano) devono essere annientati. Egli è venerato anche da alcuni drow insoddisfatti dal potere del clero di Lolth come anche da umani malvagi e degeneri. I domini di sua competenza sono Caos, Caverne, Drow, Male, Melme e Odio, e la sua arma preferita è il martello da guerra.

Gorm Gulthyn

Gorm Gulthyn (*gorm gull*-thin), il dio nanico dei guardiani, della difesa e della vigilanza, è legale buono. E' nominato Occhi di Fuoco, il Guardiano Dorato e la Sentinella. E' il patrono di tutti coloro che difendono le terre natie dei nani dalle forze ostili straniere o esterne. Egli comanda i suoi discepoli in modo che siano sempre vigili e che non abbassino mai la guardi per paura che loro o i loro carichi siano sorpresi e distrutti. Molti appartenenti alla classe militare dei nani lo venerano. I domini a cui è associato sono Bene, Guerra, Legge, Nani e Protezione, e la sua arma preferita è l'ascia da battaglia.

Grumbar

Il dio elementale della terra, Grumbar (*grum*-bar), è neutrale. I suoi titoli includono Re della Terra Sotto le Radici e Signore Terra. Egli incarna la terra e la stabilità e la resistenza al cambiamento che l'elemento rappresenta. Come tutte le divinità elementali, è abbastanza distaccato e freddo. Coloro che vivono o lavorano sottoterra, come anche chi è capace di resistere ai cambiamenti, lo venerano. Egli conta molti avventurieri che compiono le loro esplorazione sottoterra tra i propri adoratori, come anche alcuni membri di razze sotterranee tipo nani e gnomi delle profondità. Egli ed i suoi discepoli sono diametralmente opposti ad Akad. I domini di sua competenza sono Caverne, Metallo, Tempo e Terra, e al sua arma preferita è il martello da guerra.

Gwaeron Windstrom

Gwaeron Windstrom (*gwair*-on *wind*strahm), il dio dell'inseguimento e dei ranger, è neutrale buono. E' anche chiamato con il nome di Maestro dell'Inseguimento. Un tempo ranger mortale del Nord, è stato elevato al rango di divinità, molto tempo fa, sotto la spinte di Mielikki. Egli è un segugio provetto e non ha rivali nello scoprire tracce vecchie di settimane o oscuri segni lasciati sul terreno. E' un nemico di Malar, e lui ed i suoi discepoli lottano inesorabilmente contro questo dio. I suoi seguaci incessantemente affilano le loro capacità di inseguimento delle tracce e di conoscenze delle terre selvagge come i guerrieri affilano le loro armi. I suoi domini sono Animale, Bene, Conoscenza, Vegetale e Viaggio, e la sua arma preferita è lo spadone.

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Haela Brightaxe

Haela Brightaxe (*huh*-ae-la *brite*-ax), la patrona di quei nani che trovano particolare sollievo nel combattimento, nell'affrontare mostri e nell'andare all'avventura con questi fini, è caotica buona. E' spesso nominata come la Signore della Mischia e la Vergine Fortunata. Lei ed i suoi discepoli provano piacere nella battaglia e sono costantemente alla ricerca di scontri e di nuovi nemici con i quali confrontarsi. I suoi seguaci sono incitati a risparmiare i meritevoli di misericordia e di abbattere senza pietà coloro che sono mal-vagi e sleali. Lei ed i propri discepoli spesso lavorano in stretti rapporti con Clangeddin Silverbeard e Marthammor Duin e con i loro ecclesiastici. I domini a cui è associata sono Bene, Caos, Fortuna, Guerra e Nani, e la sua arma preferita è lo spadone.

Hanali Celanil

La dea elfica dell'amore, della bellezza e delle arti, Hanali Celanil (*han*-uhlee *sell*-uhnihl), è caotica buona. Tra i suoi nomi possiamo includere Cuore d'Oro e Signora dal Cuore Dorato. Lei è una divinità gioiosa ed apprezza in special modo la creazione di belle cose e l'intenso amore della gioventù. Ella esorta i propri discepoli a diffondere l'amore, al felicità e la bellezza e di difendere queste cose contro coloro che le vorrebbero eliminare. Lei è in buoni rapporti con Sharess e Sune, con le quali tiene amichevoli conversazioni sui meriti degli elfi nei confronti della bellezza umana. I domini di sua appartenenza sono Bene, Caos, Charme, Elfi, Magia e Protezione, e la sua arma preferita è il pugnale.

Hathor

Hathor (*haa*-thor), la dea Mulhorandi della maternità, della musica folk, della luna e del destino, è neutrale buona. E' anche conosciuta come la Madre Educatrice, la Calma e la Danzatrice della Fortuna. Sebbene sia meglio conosciuta come la dea della maternità, la sua natura compassionevole l'ha resa patrona degli umili e dei soverchiati membri della società Mulhorandi. Lei chiede ai suoi discepoli di aiutare costoro in caso di necessità, a non voltare le spalle a chiunque chieda aiuto e ad essere amorevoli, clementi ed allegri in ogni momento. I suoi domini sono Bene, Destino, Famiglia e Luna, e la sua arma preferita è la spada corta.

Hoar

Hoar (*hore*), il dio della vendetta, del castigo e della giustizia poetica, è legale neutrale. E' noto anche con i nomi di Portatore del Destino e il Signore dei Tre Tuoni. Era originariamente venerato nel vecchio Unther, ma dopo essere stato cacciato dalle antiche divinità di quella terra, ha cominciato a cercare adoratori in altre terre di Faerûn. Egli è una divinità triste che insegna che la vendetta e il castigo giusti, sebbene uno deve stare attento a non scivolare sulla via che conduce a fare del male solo per l'amore del male. Il castigo portato con una piega ironica, risultante in una giustizia poetica, è molto dolce. I domini di sua competenza sono Castigo, Destino, Legge e Viaggio, e la sua arma preferita è il giavellotto.

Horus-Re

Horus-Re (*hore*-us *ray*), quale capo delle dignità e quale dio del pantheon del sole, dell'autorità e della vita, è legale buono. Viene anche chiamato Signore del Sole e Faraone degli Dei. Egli è una fusione della divinità Re, che è stato mortalmente ferito in tempi antichi dal dio degli orchi Gruumsh, e del più giovane dio Horus, che ha ricevuto il potere di Re dalla divinità morente. Egli crede che l'ordine e l'immutabilità siano per il bene sia per Mulhorand sia, in verità, per l'intero universo. I suoi discepoli devono fornire guida e stare al di fuori come onorevoli e brillanti esempi per il popolo Mulhorandi come per il mondo intero. I domini di sua competenza sono Bene, Castigo, Legge, Nobiltà e Sole, e la sua arma preferita è il khopesh.

Ilneval

Ilneval (*il*-nee-val), il dio orco della guerra e della strategia, è neutrale malvagio. Diversamente da Bahgtru, che è ampiamente venerato tra i soldati orchi comuni, Ilneval è il dio dei comandanti della guerra degli orchi. E' il fedele tenente di Gruumsh, sebbene in segreto complotti per deporre il suo maestro. Egli ed i suoi discepoli mettono più concentrazione nello stabilire i piani e le strategie di battaglia rispetto a Baghtru e discepoli, sebbene entrambi apprezzino i combattimenti bagnati da sangue in egual misura. I suoi domini sono Distruzione, Guerra, Male, Orchi e Pianificazione, e la sua arma preferita è la spada lunga.

Isis

Isis (*eye*-sis), la dea Mulhorandi del tempo atmosferico, dell'agricoltura, del matrimonio e della magia buona, è neutrale buona. Viene chiamata anche la Signora Generosa, la Signora di Ogni Amore e la Padrona dell'Incantesimo. Lei è regale, moderata e profondamente premurosa verso i propri discepoli e verso l'intera comunità Mulhorandi. Lei appare in varie forme: donne saggia, moglie obbediente, gioiosa amante, madre di bambini, temporale benigno e nutrice di bambini e raccolti. Lei ed i suoi discepoli sono sempre aperti a nuove idee e promuovono lo sviluppo di magie benefiche ed oggetti magici, ed incoraggiano l'amore, il matrimonio e la felicità ovunque vadano. I domini di sua competenza sono Acqua, Bene, Famiglia, Magia e Tempesta, e la sua arma preferita è il pugnale da mischia.

Istishia

Il dio elementale dell'acqua, Istishia (is*tish*- ee-ah), è neutrale. E' anche chiamato Signore dell'Acqua. Mentre altre divinità, come Umberlee e Eldath, hanno sovranità su differenti aspetti inerenti l'acqua, Istishia incarna l'acqua nella sua essenza, in tutte le sue sfaccettature. Egli ed i suoi discepoli non credono nell'uso intensivo del confronto e della forza, ma piuttosto in una lenta corrosione dell'avversario, come l'acqua con la roccia, e nel perseguimento della via che offre la minore resistenza, come l'acqua che procede verso il mare. Egli ed i suoi seguaci sono nemici giurati di Kossuth. I domini di sua competenza sono Acqua, Distruzione, Oceano, Tempesta e Viaggio, e la sua arma preferita è il martello da guerra.

Jergal

Jergal (*jer*-gull), il dio del fatalismo e dell'adeguata sepoltura, è legale neutrale. Viene anche invocato con il nome di Signore della Fine di Tutto e lo Scriba del Condannato. Egli è una divinità antica e poco conosciuta, essendo stato il signore dei morti in tempi antichi, ma successivamente essendo sceso lungo la scala gerarchica per diventare il siniscalco del regno di vari signori dei morti che lo hanno succeduto. Egli inscrive il nome dei defunti

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

sulle proprie pergamene non appena l'anima di costoro giunge nell'aldilà. Egli ed i suoi discepoli credono che il tempo della morte sia predeterminato e si sforzano per rendere quel momento il più corretto possibile. I suoi domini sono Destino, Legge, Morte Rune e Sofferenza, e la sua arma preferita è la falce.

Kiaransalee

Kiaransalee (*kee*-uh-ran-sa-lee), la divinità drow dei non morti e della vendetta, è caotico malvagio. Lei è conosciuta come la Signora dei Morti e la Banshee Vendicativa (Banshee: spirito il cui lamento è presagio di morte). Un tempo lei era una mortale e potente matrone madre (regina negromante) che è ascesa al suo nuovo rango dopo la distruzione vendicativa del suo reame evocando un'armata impensabilmente enorme di non morti. Da allora lei è a lungo discesa nella sua follia, consumata dalle proprie trame di vendetta, ma mantiene ancora la sua contorta astuzia. Lei ed i suoi discepoli incessantemente complottano per ottenere vendetta contro coloro che li hanno offesi. Loro evocano armate di non morti per eseguire i loro ordini e per farsi aiutare nel conse-guimento della vendetta. I domini a cui è associata sono Caos, Castigo, Drow, Male e Non Morti, e la sua arma preferita è il pugnale.

Labelas Enoreth

Il dio elfico del tempo e della longevità, Labelas Enoreth (*lah*-bay-lahs *ehn*-or-eth), è caotico buono. I suoi appellativi comprendono il Donatore di Vita e il Saggio al Tramonto. E' stato lui a benedire gli elfi donandogli la loro longevità, la loro eterna giovinezza (nel senso delle sembianze) e la loro saggezza. Egli è un insegnante, uno storico ed un saggio, ed è venerato dal popolo in codesti mestieri. Egli ed i suoi discepoli segnano il passare del tempo e della storia. Non dimenticano le offese del passato e spesso correggono gli errori che razze con una vita più corta hanno dimenticato. I domini di sua competenza sono Bene, Caos, Conoscenza, Elfi e Tempo, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Laduguer

Laduguer (*laa*-duh-gwur), il dio oscuro dei nani grigi (duergar), della loro magia e delle loro abilità, è legale malvagio. E' anche chiamato l'Esule, il Protettore Grigio e il Sorvegliante Severo. Molto tempo fa fu esiliato dal pantheon nanico, e lui e loro ora cordialmente si disprezzano. Egli è il patrono dei duergar. Costoro lo venerano ma non lo amano, dato che egli è un aspro sorvegliante. Loro seguono i suoi comandamenti senza lamentarsi, comunque, dato che credono che solo il forte e l'obbediente siano meritevoli di sopravvivere, ed in cambio egli ha donato loro la capacità di costruire oggetti magici. I suoi discepoli difendono gli stanziamenti dei nani grigi dai pericoli del Buio Profondo, credendo che tale attività li renderà più forti e più degni. I domini di Laduguer sono Artigianato, Legge, Magia, Male, Metallo, Nani e Protezione, e la sua arma preferita è il martello da guerra.

Lliira

Lliira (*leer*-ah), la dea della gioia, della felicità, della danza, delle feste e della libertà, è caotica buona. Viene anche chiamata con i nomi di Nostra Signora della Gioia, Portatrice di Felicità e Padrona delle Feste. Lei è stata riempita di felicità, e danza sempre con gioia di vivere. Lei ed i suoi discepoli cercano di portare più gioia e felicità possibile alla maggior parte di persone possibile, e la chiesa sostiene innumerevoli feste e celebrazioni per rallegrare i cuori degli oppressi e dei tristi. I suoi discepoli compiono dozzine di buone azioni per ravvivare la vita di ogni giorno delle persone, e si assicurano che nessuna occasione di gioia possa essere interrotta. Molti di suoi seguaci imparano ad usare la danza come forma di combattimento senz'armi che è così bella da osservare. I domini di sua competenza sono Bene, Caos, Charme, Famiglia e Viaggio, e la sua arma preferita è lo shuriken.

Loviatar

Loviatar (loh-*vee*-a-tar), la dea della pena, della sofferenza e della tortura, è legale malvagia. E' chiamata la Vergine del Dolore, la Frusta Compiacente e la Patrona delle Torture. Lei è una divinità crudele e sadica, e nulla più delle grida di agoni delle persone che tortura le fa piacere. I torturatori e coloro che provano piacere nell'infliggere dolore sugli altri la venerano. I suoi seguaci credono che il dolore, sia dato che ricevuto, sia l'ultima verità e il più grande piacere. Lei ed i suoi discepoli disprezzano Illmater ed i suoi adoratori, e li odiano tutti perché si rifiutano di urlare in modo soddisfacente mentre essi li torturano. I suoi domini sono Castigo, Forza, Legge, Male e Sofferenza, e al sua arma preferita è la frusta.

Lurue

Lurue (lu-*rue*), la dea delle bestie intelligenti e delle bestie parlanti, è caotica buona. E' nota come l'Unicorno, la Regina Unicorno e la Regina delle Bestie Parlanti. Insegna che la vita è lì per essere vissuta, e che uno deve viverla con gusto e stile. Avventure e ricerche dovrebbero essere compiute con fantasia, e la vita dovrebbe essere riempita di tempi buoni e risate. Lei è venerata da molti unicorni, pegaso e altre creature intelligenti non umanoidi, come anche dagli avventurieri fanfaroni e romantici. I domini cui è associata sono Animale, Bene, Caos e Guarigione, e la sua arma preferita è la lancia corta.

Luthic

Luthic (*loo*-thick), la dea orco delle caverna, delle femmine, della fertilità e della guarigione, è neutrale malvagia. Viene chiamata Caverna Madre. Lei è la moglie di Gruumsh e la madre di Bahgtru. Lei e la patrona delle femmine di orco e della fertilità femminile ed è anche la guardiana delle caverne che ospitano la maggior parte della popolazione orchesca. I suoi seguaci sono i protettori delle case degli orchi, che difendono con incredibile ferocia, e sono anche molto abili nell'arte di curare. I domini di Luthic sono Caverne, Famiglia, Guarigione, Male e Orchi, e la sua arma preferita sono i bracciali con artigli.

Marthammor Duin

Marthammor Duin (mar-*tham*-more *doo*ihn), il dio nanico delle guide, degli esploratori e dei viaggiatori, è neutrale buono. E' conosciuto come lo Scopritore di Tracce, l'Osservatore sui Girovaghi e l'Occhio Attento. Egli è il patrono di quei nani che vivono o viaggiano lontano dalle loro case ed è perciò venerato da molti nani avventurieri. Egli ed i suoi discepoli sono vagabondi di natura e sono molto più aperti a culture differenti rispetto alla maggior parte della loro gente. Molti dei suoi seguaci lavorano come guide o esploratori, e spesso avvisano i loro concittadini più se-

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

dentari di avvicinamenti di o di pericoli nascosti, se loro stessi queste cose non interessano. I domini di sua competenza sono Bene, Nani, Protezione e Viaggio, e la sua arma preferita è la mazza pesante.

Milil

Milil (mihl-*lill*), il dio della poesia e dalla musica, è neutrale buono. E' nominato Signore del Canto e il Guardiano di Cantori e Trovatori. Egli è carismatico, arguto e affascinante, con un viso di bell'aspetto, una voce melodiosa ed un repertorio infinito di canzoni e racconti. Egli è anche abbastanza vanitoso ed egocentrico. Lui ed i suoi discepoli sono continuamente intenti nella creazione di nuove canzoni e narrazioni bardiche, e lavorano per diffondere la conoscenza, tramite queste, in tutto Faerûn. E' alleato con altre divinità della conoscenza ed è in ottimi rapporti con molte altre divinità, come Lliira ed il pantheon elfico. I domini di sua competenza sono Bene, Charme, Conoscenza e Nobiltà, e la sua arma preferita è lo stocco.

Nephthys

Nephthys (*nef*-this), la dea Mulhorandi della ricchezza, del commercio e della protezione dei bambini e dei morti, è caotica buona. Lei è conosciuta come la Guardiana della Ricchezza e del Commercio e la Protettrice del Morto. Un tempo fu sposata con suo fratello Set, ma lo ha lasciato dopo il perfido assassinio di Osiris. Lei ed i suoi discepoli sono molto più interessati del lato economico di Mulhorand. Loro sono i nemici impassibili della nazione di Thay (i cui maghi hanno ucciso molti adoratori di Nephthys anni fa) e della chiesa di Set. I suoi domini sono Bene, Caos, Commercio e Protezione, e la sua arma preferita è la frusta.

Nobanion

Nobanion (no-*ban*-yun), il dio dei leoni, degli wemics, delle bestie feline e della regalità, è legale buono. E' noto come il Signore dalla Criniera di Fuoco e il Re Leone. Egli è una creatura nobile e regale ed insegna che, in ordine di vivere in armonia cogli altri e con la natura, uno deve agire con tolleranza, moderazione e dignità. Governanti, capi e coloro che lavorano contro questi principi devono essere eliminati se rappresentano veramente un pericolo. Egli è alleato e stretto amico sii di Lurue che di Sharess. I suoi domini sono Animale, Bene, Legge e Nobiltà, e la sua arma preferita è il piccone pesante.

Osiris

Osiris (o-*sigh*-rihs), il dio Mulhorandi della vegetazione, della morte, della giustizia e del raccolto, è legale buono. Viene anche chiamato Signore della Natura e il Giudice di Morti. Molto tempo fa, è stato brutalmente ucciso da suo fratello Set. Sua moglie Isis e la loro sorella Nephthys lo riportarono in vita, e da allora è divenuto il dio Mulhorandi signore dei morti. Egli ed i suoi seguaci sono molto interessati con la preparazione e la sepoltura dei morti, come anche nel presidiare sui raccolti. I suoi seguaci agiscono come i giudici di Mulhorand e sono ben noti per la loro imparzialità e la loro bontà. I domini di sua competenza sono Bene, Castigo, Legge, Morte e Vegetale, e la sua arma preferita è il mazzafrusto sia leggero che pesante.

Red Knight

Red Knight (*red nite*), la dea della strategia e della pianificazione, è legale neutrale. E' nota anche come la Signora della Strategia. Lei è un potere intraprendente i cui discepoli sono cresciuti man mano che l'arte della guerra si è fatta più complicata. Lei ed i suoi discepoli credono che una buona preparazione e l'attento studio di strategie e tattiche sia la chiave di qualsiasi vittoria, e che pochi intraprendono un combattimento senza una sorta di piano basato sulle esperienza passate. Loro possono sempre in mente piani di riserva in caso di eventi inaspettati. Le i è alleata con Torm. I suoi domini sono Guerra, Legge, Nobiltà e Pianificazione, e la sua arma preferita è la spada lunga.

Rillifane Rallathil

Rillifane Rallathil (*rill*-ih-fane *rall*-uh-thihl), il dio elfico delle foreste, della natura e degli elfi selvaggi (grugach), è caotico buono. Viene chiamato Signore Foglia, il Selvaggio e la Grande Quercia. E' spesso rappresentato come un'enorme, eterea quercia le cui radici e i cui rami toccano ogni pianta vivente e chiunque soccorra e nutrisca tutte le cose viventi. Egli ed i suoi discepoli credono che tutte le cose dovrebbero essere libere di vivere la loro vita come la natura ha ordinato, e come risultato loro proteggono fieramente i luoghi intonsi, specialmente le grandi foreste e le creature che in esse vivono, da tutto ciò che vorrebbe spogliarle. I domini di sua competenza sono Bene, Caos, Elfi, Protezione e Vegetale, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Savras

Savras (*sahv*-ras), il dio della divinazione, del destino e della verità, è legale neutrale. E' noto come Colui che Tutto Vede, l'Essere dal Terzo Occhio e il Divinatore. Egli è una antica divinità della magia, ed è stato molto tempo fa sconfitto ed imprigionato magicamente da Azuth. In tempi recenti è stato liberato dalle sue prigioni ed ora serve Mystra ed i suoi precedenti carcerieri come dio della magia divinatoria. Egli ed i suoi discepoli cercano di scoprire le (talvolta nascoste) verità in tutte le cose e di valutare i misteri che riserverà il futuro. Cercano anche di svelare ciò che è stato nascosto capire in quale luogo queste cose sono state perse. I suoi domini sono Conoscenza, Destino, Incantesimi, Legge e Magia, e la sua arma preferita è il pugnale.

Sebek

Sebek (*seh*-beck), il dio Mulhorandi dei fiumi pericolosi, dei coccodrilli e delle terre umide (paludi), è neutrale malvagio. Egli è conosciuto come il Signore dei Coccodrilli e la Morte Sorridente. E' una divinità debole e poco conosciuta, disprezzata dalle altre divinità del suo pantheon, compreso Set. E' forte fisicamente e crudele, anche se stranamente insicuro. Forse perché si sente poco considerato nel suo pantheon. E' principalmente venerato nelle piccole popolazioni di coccodrilli mannari di Mulhorand e del Chessenta. I suoi adoratori sono incoraggiati ad uccidere chiunque si introduca nelle loro paludi e a terrorizzare popolazioni senza aiuto propiziando ed eseguendo sacrifici in favore di Sebek. I suoi domini sono Acqua, Animale, Male e Razza Squamosa, e la sua arma preferita è la lancia (qualsiasi tipo).

Segojan Earthcaller

Segojan Earthcaller (*seh*-goe-jann *urth*cahl- ur), il dio gnomico

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

della terra, della natura e dei morti, è neutrale buono. I suoi nomi comprendono l'Amico della Terra, il Signore dei Cunicoli e lo Scavatore di Nascondigli. Lui è il patrono degli gnomi delle rocce e per questo è venerato da molti appartenenti a questa razza. La sue aree di interesse sono le profondità oscure al di sotto della terra e la vegetazione, le creature e gli gnomi che vivono e lavorano in quei luoghi. I suoi discepoli proteggono le tane degli gnomi da coloro che vorrebbero invaderle e spesso guidano coloro che cercano di espandere gli scavi. I domini di sua competenza sono Bene, Caverne, Gnomi e Terra, e la sua arma preferita è la mazza pesante.

Sehanine Moonbow

Sehanine Moonbow (*seh*-ha-neen *moon*boe), la dea elfica del misticismo, dei sogni, della morte, dei viaggi e della luna, è caotica buona. Viene anche chiamata Figlia dei Cieli Notturni, Dea del Chiaro di Luna e Signora dei Sogni. Una dea calma e mistica, si narra che le sue lacrime, mischiate con il sangue di Corellon, hanno dato la vita alla razza elfica. Lei sorveglia i sogni degli elfi e protegge coloro che intraprendono lunghi viaggi, incluso l'ultimo viaggio: quello che conduce, dopo la morte, alla nuova vita. Lei è la dea della magia ingegnosa come la divinazione e le illusioni, e la sua associazione con la luna fa sì che sia venerata dagli elfi dalla luna. I domini a cui è associata sono Bene, Caos, Conoscenza, Elfi, Illusione, Luna e Viaggio, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Selvetarm

Selvetarm (sel-veh-*tarm*), il dio dei guerrieri drow, è caotico malvagio. E' noto come il Campione di Lolth, il Ragno che Aspetta e il Demone Ragno. Figlio di Vhaeraun, non fu sempre una divinità malvagia, ma fu ingannato da Lolth nell'assorbire l'essenza di un principe dei demoni rivale, con il risultato che gli ha cambiato atteggiamento verso la malvagità intrappolandolo nella rete di falsità di sua nonna. Egli è dio crudele e maligno, e lui ed i suoi discepoli si curano solo dei combattimenti e della distruzione. I suoi adoratori sono istruiti in vari stili di combattimento, ed ognuno impiega molti inganni e manovre meschine. I suoi domini sono Caos, Drow, Guerra, Male e Ragni, e la sua arma preferita è la mazza pesante.

Set

Set (*seht*), il dio Mulhorandi del deserto, della distruzione, dei serpenti, della magia malvagia (nera) e del tradimento, è legale malvagio. Viene chiamato con i nomi di Signore del Male, Corruttore della Morte e Fratello dei Serpenti. Egli è la forza malvagia principale nel pantheon Mulhorandi ed è stato cacciato dopo il perfido assassinio di Osiris nel tentativo di prendere controllo del pantheon stesso. E' principalmente venerato da coloro bramosi della sua magia malvagia e oscura e del potere che porta con sé, come anche da chi viaggia attraverso i deserti. Egli ed i suoi discepoli complottano per rovesciare il governo Mulhorandi ed il pantheon e posizionarsi sulla sedia del potere. I domini di sua competenza sono Aria, Legge, Magia, Male, Odio, Oscurità e Razza Squamosa, e la sua arma preferita è la lancia (qualsiasi tipo).

Sharess

Sharess (*shah*-ress), la dea dell'edonismo, dell'appagamento sensuale, dei luoghi di divertimento e dei gatti, è caotica buona. Viene nominata anche Seduttrice Bronzea, il Felino della Felicità e la Signora Danzante. Originariamente dea Mulhorandi Bast, molto tempo fa lei cominciò ad esplorare Faerûn, e dopo la fusione con l'essenza di dee elfiche minori, divenne Sharess. Più tardi cadde sotto l'influenza di Shar, ma durante il Periodo dei Disordini, Sune la liberò. Lei ed i suoi discepoli si dedicano al piacere sensuale e si divertono nell'appagamento edonistico. Alcuni dei suoi seguaci spesso organizzano divertimenti, mentre altri viaggiano alla scoperta di nuove sensazioni, buone o malvagie che siano, da assaporare. I suoi domini sono Bene, Caos, Charme, Inganno e Viaggio, e la sua arma preferita sono i bracciali con artigli.

Shargaas

Shargaas (*shar*-gahs), il dio orco dell'oscurità, del furto e della furtività, è caotico malvagio. E' anche noto come Sigore della Notte. Egli è una divinità oscura in ogni senso. Infatti lui ed i suoi discepoli godono dell'oscurità che copre le loro meschine ma astute azioni. Lui ed i suoi adoratori sono maestri dell'usare l'oscurità delle ombre e della notte per i loro assassini, furti, le loro imboscate e qualsiasi altro tipo di azione di criminalità. I suoi seguaci sono ammirati, ma anche temuti, dai loro compagni orchi per la loro astuzia e la loro audacia. I domini di Shargaas sono Caos, Inganno, Male, Orchi e Oscurità, e la sua arma preferita è la spada corta.

Sharindlar

La dea nanica della guarigione, dell'amore e della fertilità, Sharindlar (sha*rihn*- dlar), è caotica buona. E' chiamata anche Signora della Vita e la Danzatrice Splendente. Dea gioiosa, spesso dedita al canto spontaneo, alla danza ed al riso, lei ed i suoi discepoli lavorano incessantemente come combinatori di matrimoni, sempre cercando plausibili compagne per i nani non ancora sposati. I suoi adoratori possono spesso essere trovati sui campi di battaglia mentre curano i feriti, ed i suoi templi sono sempre aperti per i malati, i feriti e gli infelici in amore. I suoi domini sono Bene, Caos, Charme, Guarigione, Luna e Nani, e la sua arma preferita è la frusta.

Sheela Peryroyl

Sheela Peryroyl (*shee*-lah *pair*-ree-roil), la dea halfling della natura, dell'agricoltura, della bellezza e dell'amore romantico, è neutrale. Viene chiamata Verde Sorella e Madre Premurosa. Lei ed i suoi adoratori sono interessati al bilanciamento del selvaggio con il coltivato. Preservano la bellezza della natura e del selvaggio e delle terre indomite, mentre promuovono anche la generosità delle aree coltivate e custodite, così che la razza halfling possa essere nutrita e prosperare. Lei ed i suoi discepoli incoraggiano feste e celebrazioni, come anche il romanticismo e la baldoria generale. I suoi domini sono Aria, Charme, Halfling e Vegetale, e la sua arma preferita è il falcetto.

Shevarash

Shevarash (*shev*-uh-rash), il dio elfico della vendetta, del danno e dell'odio verso i drow, è caotico neutrale. Viene chiamato l'Arciere Nero e il Cacciatore Notturno. Un tempo era un elfo mortale la cui famigli e amici furono brutalmente uccisi durante un attacco drow. Ha giurato vendetta, ed ha speso il resto della sua vita cacciando i drow ed assalendo le loro città. Tale fu la sua dedizione, che dopo la sua morte fu elevato al rango di divinità. I suoi adoratori seguono i suoi stessi passi, giurando di di-

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

struggere gli odiati drow cacciandoli senza paura fino alle porte delle loro città. I domini di Shevarash sono Caos, Castigo, Elfi e Guerra, e la sua arma preferita è l'arco lungo.

Shiallia

Shiallia (shee-*al*-lee-ah), la dea della fertilità delle foreste, delle radure e delle foreste del Nord, è neutrale buona. I suoi vari nomi includono Danzatrice nelle Radure, Figlia dell'Alta Foresta e Signora dei Boschi. Controlla la procreazione, la nascita e la crescita delle piante e delle creature della foresta. Di suo particolare interesse sono le bestie gravide dei boschi. Lei è una divinità gioiosa, spesso vista intenta nella danza, e si diverte saltellando e giocando con gli animali della foresta. Lei ed i suoi seguaci proteggono le foreste e le loro creature, assicurando la loro continua esistenza e fertilità. I suoi domini sono Animale, Bene, Rinnovamento e Vegetale, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Siamorphe

Siamorphe (*sigh*-a-morf), la dea dei nobili e della regalità, è legale neutrale. Viene chiamata la Nobile. Insegna che le classi nobili hanno diritto di governare, ma questo deve essere bilanciato da un governo onesto, leale ed esercitato nel migliore possibile dei modi su tutti. I suoi adoratori insegnano che i nobili devono essere abituati dalla nascita a governare saggiamente e devono essere educati in modo che il loro governo sia giusto e onesto. I suoi templi mantengono dettagliate genealogie delle case reali così che non sorgano scontri per la successione. I suoi adoratori sono, specialmente tra il popolo, i nobili di Waterdeep e Tethyr. I suoi domini sono Conoscenza, Legge, Nobiltà e Pianificazione, e la sua arma preferita è la mazza leggera.

Solonor Thelandira

Il dio elfico degli arcieri, della caccia e della sopravvivenza nelle terre selvagge, Solonor Thelandira (*soe*-loe-nohr theh-*lan*-dih-ruh), è caotico buono. Trai i suoi nomi si ricordano l'Occhio Acuto, il Grande Arciere e il Cacciatore della Foresta. Le sue aree di interesse sono le arte del tiro con l'arco, la caccia e la furtività. Egli invita i suoi seguaci a rispettare la natura, a cacciare solo in caso di bisogno e a difendere le foreste da chi vorrebbe spogliarle. Lui ed i suoi discepoli sono arcieri esperti e sono capaci di scagliare frecce con sbalorditiva e stupefacente abilità e accuratezza. I domini di sua competenza sono Bene, Caos, Elfi, Guerra e Vegetale, e la sua arma preferita è l'arco lungo.

Talona

Talona (tah-*loh*-nah), la dea della malattia e del veleno, è caotica malvagia. E' chiamata anche Signora del Veleno e Padrona della Malattia. Lei è una divinità distorta e ripugnante che libera nuove pesti così che può terrorizzare i mortali che la venereranno e le faranno dono di nuove chiese in modo da compiacerla. I suoi preti attivamente diffondono malattie a questi scopi e organizzano un intenso mercato nero di pozioni e antidoti. I domini di Talona sono Caos, Distruzione, Male e Sofferenza, e la sua arma preferita è il colpo senz'armi.

Thard Harr

Thard Harr (*thard hahrr*), il dio nanico della sopravvivenza nelle giungla e della caccia, è caotico buono. Tra i suoi titoli è citato il Signore delle Giungle Profonde. Egli è il patrono dei nani selvaggi; egli li sorveglia e lavora per assicurare la loro continua sopravvivenza. I suoi seguaci venerano le foreste dove vivono e fanno del loro meglio per vivere in armonia con esse e per proteggere le giungle (e loro stessi) da stranieri che vorrebbero danneggiarle. I suoi discepoli tendono ad essere sospettosi e isolazionisti, e raramente interagiscono volentieri con gli stranieri. Solo coloro che hanno dimostrato di poter vere fiducia per un lungo periodo possono ottenerla. I domini di Thard Harr sono Animale, Bene, Caos, Nani e Vegetale, e la sua arma preferita è il guanto d'arme chiodato.

Thoth

Thoth (*thoth*), il dio Mulhorandi della magia neutrale, degli scribi e della conoscenza, è neutrale. Viene chiamato anche Signore della Magia, Scriba degli Dei e Custode della Conoscenza. E' il patrono dei maghi neutrali in Mulhorand, oltre ad essere il dio Mulhorandi degli studi della magia in generale e della ricerca di nuovi incantesimi. Lui ed i suoi discepoli si sforzano di diffondere la magia, la conoscenza e la saggezza, e le loro ricerche hanno prodotto nuove tecnologie e oggetti magici unici. I domini di sua com-petenza sono Artigianato, Conoscenza, Incantesimi, Magia e Rune, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Tiamat

Tiamat (*tee*-a-maht), la dea dei draghi malvagi e della bramosia, è legale malvagia. E' anche nota come le Regina Drago, il Dragone Cromatico e l'Oscura Signora. Divinità originaria dell'antico Unther, lei ora è pienamente parte del pantheon di Faerûn. Lei appare come un enorme drago dalle cinque teste, ognuna delle quali rappresenta ognuno dei principali tipi di draghi cromatici malvagi. Ordina ai suoi adoratori di seguire i propri comandi senza esitazione e di accumulare potere e ricchezze in suo nome, così che lei possa usarli nei suoi piani per spodestare le altre divinità di Faerûn e imporsi come comandante supremo. Tiamat è intensamente venerata nel Chessenta, avendo segretamente assorbito l'essenza del creatore dei draghi di quella nazione. I domini di sua competenza sono Legge, Male, Razza Squamosa e Tirannia, e la sua arma preferita è il piccone pesante.

Ubtao

Ubtao (oob-*tay*-oh), il dio delle giungle, di Chult e dei dinosauri, è neutrale. E' chiamato il Creatore di Chult e il Padre dei Dinosauri. Molto tempo fa, ha contrattato con le altre divinità di Faerûn: in cambio della sorveglianza al Picco della Fiamma, la montagna dalla quale il destino Toril è profetizzato a un giorno a venire, ha ricevuto Chult come suo dominio esclusivo. La maggior parte degli abitanti della penisola di Chult lo venerano come il creatore della loro patria, delle loro foreste e dei loro potenti dinosauri. I suoi discepoli credono che il viaggio della vita sia come un dedalo che devono superare prima di potersi unire a Ubtao dopo la morte. I suoi domini sono Pianificazione, Protezione, Razze Squamose e Vegetale, e la sua arma preferita è il piccone pesante.

Ulutiu

Ulutiu (oo-*loo*-tee-oo), il dio dormiente dei ghiacciai, dell'ambiente polare e degli abitanti delle regioni artiche, è legale neutrale. Viene chiamato Signore dei Ghiacci e l'Eterno Dormiente. Diverse ere fa, Annam, il capo del pantheon dei giganti, e l'Eter-

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Dedities**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

No Dormiente. Diverse ere fa, Annam, il capo del pantheon dei giganti, scoprì che Ulutiu aveva una relazione con sua moglie. Per salvarla dall'ira di Annam, Ulutiu andò volontariamente in esilio, affondando se stesso nelle profondità del gelido mare del nord di Faerûn. Il suo collare incantato trasformò l'acqua in una massa di ghiaccio in continua espansione, formando i Grandi Ghiacci. Sebbene si sia completamente ritirato dal mondo, le persone dei Grandi Ghiacci e delle altre terre artiche lo venerano ancora. Costoro sono spesso i capi di delle loro tribù e tramandano la dottrina accumulata di generazione in generazione. I domini associati con Ulutiu sono Animale, Forza, Legge, Oceano e Protezione, e la sua arma preferita è la lancia, sia corta che lunga.

Urdlen

Urdlen (*urd*-len), il dio gnomico assetato di sangue della bramosia e dell'odio, è caotico malvagio. E' conosciuto come Colui che Striscia Sotto. E' un essere sbiadito e senza sesso che è spesso raffigurato come un'enorme talpa glabra con artigli malvagiamente aguzzi. Simbolizza il ramo, raramente citato, della malvagità che alle volte si nasconde nel cuore degli gnomi che muta innocenti scherzi e divertimento nel giocare brutti tiri e cose di altro tipo che spesso fanno più male che bene. Quegli gnomi che hanno ceduto alla bramosia, alla sete di sangue e all'odio sono i suoi adoratori, lo onorano per ottenere potere offrendo sacrifici bagnati con il sangue. I domini di Urdlen sono Caos, Gnomi, Male e Terra, e la sua arma preferita sono i bracciali con artigli.

Urogalan

Il dio halfling della morte e della terra, Urogalan (*urr*-roh-*gah*-lan), è legale neutrale. I suoi titoli comprendono Colui Che Deve Essere e il Signore della Terra. Egli è venerato dagli halfling come la reincarnazione della fertile terra e come il protettore delle anime e dei corpi dei morti. Sebbene gli allegri halfling non abbiano eccessiva paura della morte, spesso rabbrividiscono al sentire nominare il suo nome o alla visione del suo simbolo. I suoi discepoli fanno la guardia alle tombe dei morti e proteggono gli accampamenti degli halfling dai pericoli che stanno sempre in agguato. I suoi domini sono Halfling, Legge, Morte, Protezione e Terra, e la sua arma preferita è il mazzafrusto (qualsiasi tipo).

Valkur

Valkur (*val*-kur), il dio dei marinai e delle navi, è caotico buono. Viene chiamato il Potente ed il Capitano delle Onde. Egli è il protettore di chiunque navighi, e costantemente si sforza di salvaguardare i suoi adoratori nei confronti dei capricci di Umberlee e Talos, che sono suoi acerrimi nemici. Lui è un dio che assapora la vita di mare e l'eccitazione dell'esplorazione. Esorta i propri seguaci a vivere con vigore e a battersi contro ogni cosa che il Dio della Furia possa scagliare contro di loro. I suoi domini sono Aria, Bene, Caos, Oceano e Protezione, e la sua arma preferita è la sciabola corta.

Velsharoon

Velsharoon (*vel*-shah-roon), il dio della negromanzia, dei lich e dei non morti, è neutrale malvagio. Tra i suoi titoli si ricordano il Lodato, l'Arcimago della Negromanzia ed il Signore delle Cripte Dimenticate. Egli è un nuovo potere, essendo asceso al rango di divinità soltanto in tempi recenti. Originariamente aiutato nella sua ascesa da Talos, ha recentemente abbandonato il suo disonesto sostenitore ed ha invece stretto alleanza con Azuth e Mystra. Molti negromanti e creature non morte intelligenti lo venerano, ed egli li invita ad aumentare il numero di non viventi e a favorire lo studio dell'arte della negromanzia. I suoi domini sono Magia, Male, Morte e Non Morti, e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Vergadain

Vergadain (*vur*-ga-dain), il dio nanico dell'abbondanza, della fortuna, dell'inganno e del negoziato, è neutrale. E' anche noto come Dio dell'Abbondanza e della Fortuna, il Re Mercante e il Nano Ridente. Egli è il patrono dei nani mercanti ed è venerato dalla maggior parte dei nani ladri non malvagi. I suoi discepoli cercano e negoziano sempre le migliori ricchezze possibili. Sono solitamente intelligenti e sagaci. Sebbene il loro dio spesso garantisca loro fortuna nei loro tentativi, molto più spesso di quanto sembri è la loro stessa saggezza e la loro stessa astuzia che crea le opportunità per loro. I domini di Vergadain sono Commercio, Fortuna, Inganno e Nani, e la sua arma preferita è la spada lunga.

Vhaeraun

Vhaeraun (vay-*rawn*), il dio drow della furto e dai maschi drow, è caotico malvagio. E' noto come il Signore Mascherato e l'Ombra. Egli è l'unico figlio di Lolth, ma si logora sotto il dominio della madre e disprezza i favoritismi di lei per il sesso femminile. Così è diventato il patrono del sesso maschile di questa razza ed ha iniziato molti di loro all'arte del ladro così che non siano senza aiuto contro il grande potere delle femmine scelte da Lolth. Molti dei suoi seguaci insegnano ribellione contro il radicato matriarcato. Altri sostengono che i drow dovrebbero aumentare la loro influenza ed il loro potere in superficie. I suoi domini sono Caos, Drow, Inganno, Male e Viaggio, e la sua arma preferita è la spada corta.

Yurtrus

Yurtrus (*yur*-truss), il dio orco della morte e della malattia, è caotico malvagio. E' anche chiamato le Mani Bianche. E' una creatura disgustosa che non possiede bocca e la cui pelle malata (tranne che sulle sue mani bianche come il gesso) si sta spelando e marcendo. E' temuto più che venerato dagli orchi; costoro vivono nel terrore sia delle pesti che periodicamente manda per devastarli sia della severa fine di morte che egli manda alla fine di tutto, anche nei confronti dei più potenti. I suoi adoratori sono coloro che portano, venerano o traggono profitto dalla morte, soprattutto assassini. I domini di Yurtrus sono Distruzione, Male, Morte, Orchi e Sofferenza, e la sua arma preferita è il colpo senz'armi.

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione di **Drow Gods** da **The Complete Manual of Drow**. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Divinità drow

Vhaeraun
[il mascherato]

Divinità minore degli Abissi, NM (ogni allineamento malvagio è permesso ai suoi collaboratori)

Aree di influenza: drow maschi, il furto ed ogni attività malvagia sulla superficie.
Simbolo: una mezza maschera nera.
Requisiti: standard, solamente drow maschi.
Armi consentite: tutte
Armature consentite: nessun tipo di armatura è consentita ai chierici di Vhaeraun.
Sfere ad accesso completo: universale, combattimento, elementale, guardia, cura, necromanzia, charme.
Sfere ad accesso parziale: divinazione, protezione, tempo.

Additional Credits
Traduttore:
Damean Larvel
Grafica a cura di:
Leabhar Gabhàla

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Poteri speciali:
- al terzo livello un chierico di Vhaeraun guadagna la possibilità di Passare senza Tracce una volta al giorno per ogni livello
- al sesto livello un chierico di Vhaeraun guadagna il potere di Animare i Morti
- al nono livello un chierico di Vhaeraun guadagna il potere Localizza oggetto.
- i chierici di Vhaeraun non possono scacciare i nonmorti ma solamente controllarli.

Nel caso in cui il suo aiuto venga richiesto da un fedele, che sia o meno un chierico, sussiste un 15% di probabilità che il dio si manifesti (inviando il suo Avatar); la probabilità sale al 20% se il richiedente è un chierico che effettui anche l'appropriato rituale.

Altre peculiarità: Vhaeraun vuole vedere i drow sulla superficie dei Reami; egli pensa che i drow possono, anzi, devono allearsi con le altre razze di elfi. Odia gli gnomi e i nani e riesce a tollerare gli umani a gli halfling. Adora manifestarsi.

Scopi ed etica: i drow devono avere un reame nella Notte Sovrastante (questo termine è utilizzato solamente dai suoi fedeli); questo dominio deve essere ottenuto con l'uso della violenza. I drow devono essere tutti uguali, i maschi come le femmine. I drow devono schiacciare la chiesa di Lolth (in Menzoberranzan e Ched Nasad). I drow devono essere uniti.

Rituali: I rituali devono essere effettuati durante la notte e i chierici devono disciogliere le ricchezze e le armi dei loro nemici su di un altare nero, scolpito a forma di un catino nero (bronzato). Se l'avatar di Vhaeraun appare ai suoi fedeli, essi devono donargli un prezioso oggetto magico.

Regole e consuetudini: La chiesa di Vhaeraun deve essere attiva in particolare durante la notte, per tutte le operazioni di una certa importanza. I contatti ed i matrimoni tra i drow e le altre razze di elfi sono incoraggiate; questo porta alla nascita di mezzodrow che sono educati come seguaci di Vhaeraun. Ciascun chierico di Vhaeraun ha il compito di lavorare alla creazione di avamposti drow sulla Superficie.

Indumenti:
sono particolarmente apprezzate le tuniche nere.

Manifestazioni di Vhaeraun:
Quando Vhaeraun viene chiamato per soccorrere uno dei suoi fedeli, può inviare il suo avatar o un'Ombra Sfuggente, che ha le sembianze di una mezza maschera nera. Nel caso in cui si manifesti in una delle due forme, il fedele che l'ha chiamato si avvantaggia dei seguenti benefici:

- Il personaggio guadagna una Vera Vista, come l'omonimo incantesimo.
- Può ferire le creature immuni alle armi non magiche, senza alcun bonus aggiuntivo.
- Il personaggio non è soggetto a stordimento o goffaggine.
- Il personaggio ottiene il potere di muoversi silenziosamente e di passare senza lasciare tracce.
- Il personaggio recupera 2d4 PF.

Vendargolth
[divinità minore] opzionale

Divinità minore degli Abissi, NM

Sfere di influenza: morte, omicidio, segretezza, silenzio, illusione, tortura.
Simbolo: un cerchio nero con uno scorpione rosso al centro.
Alleati: Vhaeraun, Gzemnid (una divinità dei Beholder), Shar, Mask, Bhaal, Myrkul, Bane, Loviatar.
Nemici: Lloth, Kiaransalee
Requisiti: 12 di forza, 15 di destrezza, solamente maschi drow o mezzodrow…
Armi consentite: scimitarra, pugnale, spada corta, pugnale, balestra ad una mano, mazzafrusto
Armature consentite: cotta di maglia elfica o drow, armatura di cuoio
Sfere ad accesso completo: universale, necromanzia, cura, combattimento, elementare (aria)
Sfere ad accesso parziale: charme, protezione, divinazione
Poteri speciali:

- il chierico guadagna l'abilità di "muoversi silenziosamente" come un ladro. La percentuale base di riuscita è pari a 15%+5% per ogni livello ; questo valore viene comunque modificato in base ai valori razziali e di destrezza. Inoltre il chierico può effettuare un colpo alle spalle come fosse un ladro di due livelli inferiore.
- Il chierico può controllare i nonmorti come se possedesse due livelli in più.
- Il chierico riceve uno stile di combattimento bonus e può essere specializzato in due stili di combattimento al primo livello
- Il chierico può utilizzare gli incantesimi di Illusione dei maghi liberamente come un incantatore di pari livello; deve però ricercare ed imparare questi incantesimi allo stesso modo dei maghi.
- Al primo livello può lanciare "silenzio" nel raggio di 1m +1m ogni tre livelli.
- Al secondo livello può animare uno scheletro; ne può animare un altro solamente una volta che il primo venga distrutto.
- Al terzo livello può lanciare l'incantesimo "Vento sussur-

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia
GdR Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione di **Drow Gods** da **The Complete Manual of Drow**. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

rante" una volta al giorno.

- Al sesto livello il chierico può lanciare un "Silenzio continuato" nel raggio di a metro ogni 2 livelli; questo effetto può essere dissolto da un Dissolvi Magia lanciato da un mago perlomeno di decimo livello.

Altre peculiarità: I chierici di Vendargolth operano nella segretezza più assoluta.

Essi cercano di aiutare i chierici di Vhaeraun nei loro tentativi di conquistare il Mondo di Superficie. Posseggono inoltre delle caratteristiche che li rendono delle perfette spie: sono discreti e non possono "vendere" i loro compagni poiché viene loro tagliata la lingua al termine del periodo di apprendistato.

Si tratta di una fede sottile: Vendargolth desidera presentarla affascinante e i suoi chierici appaiono come persone di gusto, per quanto non siano mai stravaganti.

Scopi ed etica: la chiesa di Vendargolth brama vedere i drow al controllo del Mondo (il Sottosuolo come la Superficie) e per questa ragione si trovano alleati con il culto di Vhaeraun. Essi vogliono unire i drow, con la violenza o con l'intrigo. E non esitano ad essere estremamente infidi e sleali.

Rituali: durante la loro formazione, i futuri chierici devono effettuare un voto di silenzio; se vengono meno al loro voto sono offerti in sacrificio al dio. Devono restare in assoluto silenzio per dieci anni, l'intera durata di questo voto. Essi vengono talvolta tentati dai laici a rompere il voto fatto. Come detto prima, ad ogni chierico viene tagliata la lingua alla fine del periodo di apprendistato; la cerimonia deve essere svolta nell'oscurità quasi totale e un crudele sacrificio (generalmente di un umano o di un nano) accompagna questa procedura, imponente ma silenziosa.

Indumenti ed equipaggiamento: Durante le missioni i chierici di Vendargolth indossano normali abiti da avventuriero. Nel corso delle cerimonie vestono una tunica con uno scorpione rosso su di un cerchio nero, al centro del petto. Il loro equipaggiamento viene pagato il 25% in più del prezzo base, per rappresentare la raffinatezza del clero.

Lloth or Lolth
[divinità intermedia]

Lloth è la divinità principale della società drow; le sue sacerdotesse controllano la società e nessun'altra divinità intende tenerle testa. A dispetto del suo allineamento, Lloth pone particolare attenzione nell'evitare un conflitto tra i drow; anche se gradisce la lotta intestina nella società, poiché rinforza e migliora la razza ma, per evitare che questa sfugga al controllo, se una casata desidera eliminarne una rivale, questo deve essere effettuato con una singola azione. La guerra ed il logorio sono estremamente negative e le Casate creano delle coalizioni per combattere quelle tra di loro che fanno uso di queste tattiche.

Lloth ha due scopi principali per i suoi drow; il dominio assoluto di tutto il Sottosuolo e la distruzione completa degli elfi di superficie, come la conquista dei loro territori. Questo secondo obiettivo è puramente simbolico poiché i drow non hanno alcun desiderio di tornare sulla Superficie, dove perderebbero i loro poteri.

Allineamento: CM, come quello dei suoi fedeli.
Aree di influenza: ragni, dolore, oscurità.
Simbolo: un ragno nero con la testa di una drow
Doveri del clero: il clero di Lloth è composto esclusivamente da femmine e organizzato nelle casate nobiliari, che sono controllate dalle Matrone, le sacerdotesse di maggior potere. Il clero detiene un potere assoluto nel nome di Lloth; esse controllano la società drow, si occupano di politica e sono giudice, giuria e carnefice in ogni situazione. Posseggono una grande esperienza nella manipolazione, fomentano la paura e sono dotate di un immenso potere.

Caratteristiche delle sacerdotesse:
Requisiti: carisma 13, solamente femmine drow
Allineamento: CM
Armi consentite: tutte
Armature consentite: tutte
Sfere ad accesso completo: universale, charme, combattimento, creazione, divinazione, elementare (terra, acqua), guardia, cura, necromanzia,
Sfere ad accesso parziale: animale, caos
Poteri concessi:

- livello 1: immunità al veleno di qualunque tipo
- livello 5: dissolvi magie 3 volta al giorno
- livello 9: vera vista 2 volte per livello
- livello 12: dominio: i maschi subiscono una penalità di –4 al loro tiro salvezza e gli elfi non beneficiano della loro resistenza allo charme.
- Controllano i non morti con una penalità di –2

Sacerdotesse di alto livello: alcune rare sacerdotesse accedono a livelli superiori al sedicesimo.; devono possedere una saggezza almeno pari a 19 e sono essere aiutate direttamente da Lloth una volta che raggiungono il venticinquesimo livello.

Kiaransalee
[semidivinità]

Kiaransalee è la di divinità drow della vendetta e dei nonmorti; è estremamente caotica e facile all'ira, ed è sempre all'opera nel preparare una complessa vendetta contro coloro che le hanno fatto un affronto (reale od immaginario che sia). Come le sue sacerdotesse, è crudele e contorta.

Caratteristiche:
Allineamento: CM
Aree di influenza: nonmorti, vendetta
Simbolo: una mano femminile drow con un anello di monete.
Doveri del clero: le sacerdotesse di Kiaransalee sono rare e vivono nel mistero; generalmente restano in piccole e nascoste comunità drow e inviano vendicatori alla volta di coloro che scherniscono la loro fede. Spesso si recano in missione, al solo scopo di uccidere e avere così dei corpi da rianimare.

Abilità speciali e poteri concessi:
Allineamento: CM
Armi consentite: tutte (principalmente pugnali)
Armature consentite: nessuna
Sfere ad accesso completo: universale, charme, combattimento, divinazione, elementare (terra) guardia, cura (forma inversa) necromanzia, sole
Sfere ad accesso parziale: -

- livello 1: animare morti (una volta al giorno). Possono utilizzare gli incantesimi negromantici dei maghi come incantatori arcani di pari livello.
- Livello 5: tocco del vampiro due volte al giorno, assorbendo 2d6 PF
- Livello 9: cura ferite critiche sui nonmorti
- Possono comandare i nonmorti come incantatori di due livelli superiori.

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia
GdR Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Elistraee (la Vergine Oscura)
[divinità intermedia]

Elistraee è la divinità dei drow buoni; è anche la dea della musica e della bellezza e viene venerata attraverso la danza e le canzoni.

Caratteristiche:

Allineamento: CB

Aree di influenza: musica, danza, spade, caccia.

Simbolo: una spada lunga all'interno di un raggio lunare argenteo e, tutto attorno, un pallido alone blu

Manifestazioni di Elistraee: un oggetto, di solito una spada, circondata da un alone luminoso. Questo oggetto ottiene i seguenti poteri per sei round:

- danno massimo consentito
- immunità alla rottura

Inoltre il favore di Elistraee conferisce le seguenti capacità, per quattro round:

- colpire sempre per primo in ogni round
- migliora la classe armatura di due punti
- bonus di +4 ad ogni tiro per colpire.

Doveri del clero: Solo le donne possono diventare sacerdotesse di Elistraee; esse devono occuparsi della bellezza e della musica ovunque si trovino. Un requisito fondamentale è la loro bravura nel suonare uno dei seguenti strumentl, corno, flauto, arpa. Devono essere inoltre buone danzatrici e cantanti, almeno quanto ottime combattenti con la spada. Devono promuovere l'armonia e la concordia tra i drow e gli abitanti del mondo di superficie e devono aiutare chiunque ne abbia bisogno.

Abilità e poteri concessi:

Requisiti: 16 di destrezza;

Allineamento: qualunque buono

Armi consentite: tutte, preferibilmente una spada.

Sfere ad accesso completo: universale, combattimento, creazione, elementare, guardia, cura, necromanzia, protezione, sole, tempo atmosferico.

Sfere ad accesso parziale: animale,charme, divinazione, piante, invocazione.

Poteri concessi:

- livello 4:dardo incantato, due volte al giorno
- livello sei: arma magica tre volte al giorno, solamente sulle spade che guadagnano un bonus di +2 per la durata di sette round.
- Non possono comandare i nonmorti

Etica: aiuta i deboli, sii gradevole in ogni momento, tranne quando combatti contro la sofferenza, incoraggia la gioia ovunque.

Rituali: una grande caccia, di notte, e una danza attorno ad un grande fuoco.

Usanze: le sacerdotesse di Elistraee esprimono le loro emozioni con l'aiuto dei vespri e realizzano oggetti in privato.

Equipaggiamento ed abbigliamento: le sacerdotesse hanno capelli lunghi tinti d'argento; le loro tuniche sono sempre splendide ma comunque comode. Durante i rituali sono solite vestirsi il meno possibile.

Marckarius
[Il Signore del Massacro] opzionale

Marckarius è un dio asceso recentemente, apparso poco tempo dopo il Periodo dei Disordini. In vita Marckarius era una Maestro di Spada della casata mobiliera Millithor, di Menzoberranzan; aveva alle spalle una celebre storia che è troppo lunga per essere narrata. In breve, gli eventi che portarono alla sua morte restano un mistero. L'anima di Marckarius fu prelevata da Vhaeraun affinché lo servisse. Dopo questo periodo Vhaeraun lo liberò, ricompensandolo per i suoi servigi con l'elevazione al rango di semidio. (in seguito Marckarius ascese al rango di divinità minore).

Allineamento: CM

Aree di influenza: guerra, massacro, infamia, tradimento, conquista, omicidio, morte, desolazione.

Simbolo: un teschio in fondo ad una freccia (assomiglia in parte al simbolo di Cyric)

Doveri del clero: il clero di Marckarius deve promuovere l'aggressione verso i nemici dei drow, siano essi altri drow, nani, umani, etc. I chierici insegnano l'arte della guerra e del combattimento, così come ogni trucco sleale utile in un duello che conoscono.

Rituali: i rituali dedicati al dio consistono nel radunare una gran massa di persone in arme e nel percorrere strade, foreste, pianure uccidendo ogni essere vivente nel modo più crudele possibile e distruggendo ogni cosa al loro passaggio. Tutto questo viene effettuato di notte.

Abiti ed equipaggiamento: i chierici di Marckarius portano con loro armature di fattura drow, in particolare corazze di maglie e, più raramente, corazze elfiche e armature di piastre. Essi combattono con ogni tipo di arma ma le spade lunghe e le scimitarre sono molto apprezzate.

Poteri concessi:

- livello 1: il chierico può scegliere un'0artma preferita, con la quale guadagna un bonus non magico di +1 al tiro per colpire
- livello 8: una volta al giorno per livello il chierico può entrare in una trance che gli permette di essere in armonia con il suo ambiente e di incrementare durante questo periodo, i suoi riflessi e le sue abilita di combattimento. Questo stato è diverso dall'ira del barbaro, poiché è il frutto di lunghi anni di esperienza e della volontà divina, ma fornisce al chierico un bonus di +2 al tiro per colpire, +3 ai danni, migliora la sua classe armatura di tre punti e riduce la sua iniziativa di due. La vista di un chierico di Marckarius in trance è terribile quanto affascinante, colma di pura bellezza elfica.
- Livello 15: una volta al giorno il chierico può effettuare un colpo mortale (contro una creatura che possieda una fisiologia e che sia conosciuta dal chierico): colpendo con una penalità di –4 la creatura muore.

Armature consentite: tutte

Armi consentite: tutte, vedi sopra.

Sfere ad accesso completo: universale, caos, combattimento, elementare, (fuoco, terra), cura, necromanzia, guerra.

Sfere ad accesso parziale: invocazione, tempo

Clero: chierici specialistici con le capacità di cui sopra, crociati

Allineamento dei chierici: chierici specialistici: NM, CM. Crociati: CM

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia
GdR Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Donazioni e Interventi

Un supplemento internet all'ambientazione Forgotten Realms

di Sean K. Reynolds

Additional Credits
Traduttore:
Matteo Ronci
Grafica a cura di:
Matteo Ronci

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Molte divinità sono venerate in modo casuale dalla gente di Faerun tramite donazioni a templi o santuari. Se il personaggio ha recentemente (entro gli ultimi dieci giorni) fatto una donazione alla chiesa di una divinità, e si trova in una situazione rilevante per gli obiettivi di quest'ultima, la divinità può intervenire in alcuni piccoli modi per aiutare questo personaggio. Quando le circostanze sono appropriate, il giocatore deve far notare la situazione al Dungeon Master, e se questo è d'accordo, viene fatto un tiro di intervento. (Il Dungeon Master può riservare questo sistema anche per i PNG nemici e gli allegati se lo desidera-no!). Essenzialmente, un personaggio si rivolge all'aiuto divino come una azione gratuita e deve farlo prima di compere un'azione e tirare il danno.

La possibilità di questo intervento minore si basa su un tiro di carisma (CD 12) ed è modificato dalla quantità di monete che il personaggio ha donato a quella fede nei passati dieci giorni (vedi tabella 1: Modificatori di intervento). Se il tiro a successo, il personaggio beneficia immediatamente degli effetti dell'incantesimo *"guida", "resistenza", o "virtù".* Se il tiro fallisce, il personaggio non riceve assistenza e non ha a disposizione altre possibilità da quella divinità fino alla successiva donazione. Un giocatore può richiedere un intervento per conto di un altro personaggio, ma è a discrezione del Dungeon Master determinare se le circostanze inerenti l'altro soggetto sono appropriate.

Tabella 1: Modificatori di intervento

Donazione (MO)	Modificatore al tiro
2*	+1
3	+2
5	+3
8	+4
12	+5
17	+6
23	+7

* Donazioni minori di 2 MO non ricevono modificatori al tiro di intervento

Per esempio, Nartak cammina tra un feroce orsogufo e la sua alleata, priva di conoscenza, Phillipa, facendo attenzione a che la bestia non porti via la sua amica caduta per sbranarla. L'orsogufo ha intenzione di attaccare Nartak e possibilmente ridurlo a 0 punti ferita. Il giocatore di Nartak ricorda al DM che ieri Nartak ha donato 5 MO al tempio di Helm (divinità dei protettori) e chiede di poter effettuare un tiro di intervento prima di fare la mossa successiva dato che si sta muovendo per proteggere la sua amica caduta. Il DM concorda sul fatto che si tratta di una circostanza appropriata ad un intervento di Helm, fa il tiro sul carisma applicando l'appropriato modificatore per il personaggio di Nartak, e ottiene un 14 (+3 di bonus per la donazione di monete doro, +2 del bonus in carisma, più 9 ottenuto col tiro del dado da 20). L'invocazione ha avuto successo, ed Helm interviene producendo su Nartak gli effetti dell'incantesimo "virtù", che gli garantisce 1 PF. Nartak attacca l'orsogufo, ma non riesce ad abbatterlo al contrario dell'attacco dell'orsogufo, che porta Nartak ad 1 PF. Senza l'intervento dell'incantesimo "virtù", Nartak sarebbe stato ridotto a 0 PF (incapacitato) e al prossimo attacco contro l'orsogufo sarebbe andato a –1 per aver compiuto un'azione completa mentre era incapacitato, mettendo entrambi alla mercé dell'orsogufo se avesse fallito.

Se un gruppo di personaggi dovesse donare soldi o oggetti come gruppo, ogni membro del gruppo potrà richiedere un intervento in ogni momento prima che lui o lei compia un'azione, e il DM potrà decidere il bersaglio e l'effetto che la divinità userà e se le circostanze giustificheranno un intervento. E' anche possibile ricevere assistenza da un altro gruppo che ha fatto anch'esso una donazione a quella stessa divinità, ma questa cooperazione non fornisce più di un +2 come modificatore al tiro, indipendentemente da quanto il personaggio abbia donato al tempio. (Ad ogni modo, se il personaggio assistito ha donato solo 2-3 MO, il tiro avrà come modificatore solo +1).

Regola opzionale

Se il Dungeon Master lo desidera, può aggiungere diversi livelli alla tabella di modificatori dell'intervento divino. Le tabelle 2 e 3 coprono i più alti raggi di modificatori e risultati. Per questi livelli si possono rendere disponibili sia gli incantesimi tratti dai domini di una divinità sia i tre incantesimi prima menzionati.

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Donations and Intervention**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Tabella 2: Modificatori di intervento estesi

Donazione (MO)	Modificatore al tiro
2*	+1
3	+2
5	+3
8	+4
12	+5
17	+6
23	+7
30	+8
38	+9
47	+10
57	+11
68	+12
80	+13
93	+14
107	+15
122	+16
138	+17

* Donazioni minori di 2 MO non ricevono modificatori al tiro di intervento

Tabella 3: Risultati di intervento estesi

Risultato	Livello incantesimo
0—11	Fallito
12—18	Livello 0
19—28	Livello 1
29+	Livello 2

Note sull'autore

Sean K. Reynolds è nato in una città costale dell'estremo sud della California. Disegnatore di giochi professionista per diversi anni, ha lavorato su ogni attuale linea di prodotto per la Wizard of the Coast. Passa il tempo libero leggendo, creando animazioni al computer, e scrivendo biografie da due a tre righe. Puoi vedere cosa sta facendo ora visitando il suo sito: http://www.seankreynolds.com

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Donations and Intervention**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Le relazioni sociali dei Drow

Un supplemento internet all'ambientazione Forgotten Realms

di Sean K. Reynolds

Additional Credits
Traduttore:
Matteo Ronci
Grafica a cura di:
Matteo Ronci

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

La maggior parte del mondo della superficie non conosce molto della società degli elfi scuri tranne che per due stereotipi: Dominati dalle chieriche femmine della Regina Ragno Lolth, i maschi sono servi, e gli schiavi e la magia sono ovunque.
Per la maggior parte del mondo della superficie queste informazioni sono più che sufficienti, ma se è vero che questi stereotipi sono fondati, è anche vero che essi sono solo la superficie di quella che è in realtà la vita tra gli elfi scuri.
I Drow, come gli umani e altri esseri civilizzati, mangiano, si innamorano, si sposano, crescono bambini, e hanno famiglie.
Infatti, in considerazione del fatto che gli elfi scuri hanno una vita lunga e che la loro società è spesso teatro di sconvolgimenti le relazioni tra i drow sono solitamente più complesse di quella di una tipica famiglia umana.

Tipi di ruoli

Lolth è la dea patrona dei Drow, ed essi devono la loro propria esistenza (o, sarebbe meglio dire esilio) nel sottosuolo a Lei.
Con tale implicazione nell'origine degli elfi scuri, non sorprende che la maggior parte delle città Drow, così come la maggior parte di tutti i Drow, omaggino la Regina Ragno.
Dal suo Patrocinio è derivato il Suo rigido dogma di superiorità delle femmine e di inferiorità dei maschi.
In queste società, le femmine controllano in genere tutto il potere, lasciando ai maschi gli scarti.
Tradizionalmente, le femmine entrano nel clero e servono Lolth come sue sacerdotesse, mentre i maschi entrano nella milizia o (raramente) nello studio della magia.
Le sacerdotesse sono addestrate nell'arte della guerra, e spesso squadre e eserciti sono comandati direttamente dalle terribili chieriche della Regina Ragno, ma normalmente esse si tengono fuori dal pericolo e danno ordini ad esperti ufficiali maschi, alcuni dei quali sono tenuti sotto controllo da minacce fisiche o magiche o a volte sono anche dominati completamente con la magia.

La stregoneria è il solo vero modo di un maschio nella società di Lolth di raggiungere un vero potere. Anche il più esperto generale e veterano di molti conflitti se maschio può infatti essere ucciso per un accidentale insulto alle sacerdotesse-ragno, ma un mago di alto rango è più difficile da eliminare perché più raro e più utile.
Ed ancora, anche i più talentuosi maschi maghi sono, dal punto di vista sociale, tecnicamente inferiori alle chieriche femmine di livello più basso -- una cosa di cui i maghi maschi risentono fortemente. In un mondo dove essi sono destinati alla servitù a causa del loro sesso, un maschio mago che può trascendere lo spazio e il tempo e che deve sottomettersi e sottostare alle sacerdotesse femmine, che può a mala pena raccimolare il potere per curarsi un ginocchio graffiato, conduce una frustrante esistenza.

Questo descrive la maggior parte delle città degli elfi scuri, ma un non piccolo numero di città scure hanno una struttura sociale interamente differente. Per esempio la città di Sshamath è governata da maghi maschi ai quali si affiancano le sacerdotesse femmine di Lolth che si spartiscono ruoli minori. (La natura di Sshamath deriva dal grande numero di maschi nati negli ultimi secoli, al quale si è aggiunta la crescente ricerca in antichi luoghi magici ed il temporaneo disordine della magia clericale.) Con tutto questo Sshamath è sopravvissuta malgrado resti un spina nel fianco alla ufficiale idea di Lolth sulla società Drow, e ciò significa che altre insolite società Drow possono esistere, come quelle governate da nobili militari o nobili ereditieri non influenzati dalla fede.

Ad ogni modo, la maggior parte delle società Drow riflette la divinità da essi venerata.
Alcune possono essere costruite attorno alla filosofia di Kiaransalee, una divinità Drow minore di non morti e della vendetta. In tali posti, il drow al potere dovrebbe essere quello con l'abilità di comandare e creare non morti, o sono non morti essi stessi. Vhaeraun, divinità del crescente potere dei maschi drow, dei furti, e della vita che si affaccia sulla superficie del mondo, ha una visione maggiormente equilibrata dei sessi che distribuisce maggiore uguaglianza ma che provoca la caduta dell'esistente matriarcato di Lolth. Le colonie che sono state create dai suoi seguaci sulla superficie del mondo hanno una distribuzione maggiormente equilibrata del potere tra maschi e femmine, anche se è leggermente spostato in favore dei maschi per via del rancore contro le femmine e a causa del fatto che ci sono meno femmine tra i fedeli di Vhaeraun. Ghaunadaur, una vecchia e bizzarra divinità di melme e fanghiglie offesa dall'usurpazione del territorio del sottosuolo da parte di Lolth, si cura poco del fatto che i suoi seguaci siano maschi o femmine fintanto che essi servono ai suoi interessi. Mentre non si conoscono attualmente città Drow che ufficialmente appoggiano Ghaunadaur, piccole colo-

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Drow social relationship**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

-nie e culti esistono e hanno gerarchie basate interamente sul potere e sulla lealtà. Le più insolite di tutte le culture drow sono quelle votate a Eilistraee, la figlia benevola di Lolth (e sorella di Vhaeraun), che è patrona di tutti i drow buoni e specialmente di quelli che desiderano vivere pacificamente con gli altri essere della superficie del mondo. Gli adepti di Eilistraee solitamente devono nascondersi tra le città della Regina Ragno, ma quei fortunati che vivono in un posto dove la loro fede può essere espressa godono di un tipo di stato sociale di uguaglianza come quelli di Vhaeraunian, eccetto che per quel desiderio di male, di vendetta, e di conquista che i seguaci di questa famiglia portano con se. Ma la maggior parte segue gli insegnamenti di Lolth, e la parte restante di questo documento si basa su una città di Lolth.

Nobiltà

Molte società drow hanno un certo tipo di classi nobiliari. A differenza di quanto accade nelle società umane e in altre, i nobili drow sono significativamente diversi dalla popolazione comune, almeno in termini di abilità magica. Per esempio, la maggior parte dei nobili drow sviluppa l'abilità di individuare il magico, di levitare, o di avvertire la natura degli altri esseri viventi attraverso la semplice forza di volontà. Questa differenza probabilmente deriva dalle origini della maggior parte delle città drow, che sono state fondate da singoli elementi o famiglie eccezionali, che quindi tramandano i propri tratti eccezionali alla prole, che diventa la classe nobiliare della nascente città. Queste abilità di solito si trasmettono, cosicché capita che persone comuni che sono entrate in famiglie nobili per migliorare la propria linea di sangue o per espandere la famiglia finiscano con l'imparentarsi con nobili che possiedono questi poteri anche se essi stessi mancano di queste abilità. Questi rari nobili le cui linee di sangue sono così sottili da non manifestare i tratti nobiliari, spesso portano oggetti magici per compensare queste mancanze; Più comuni tra i nobili sono gli oggetti magici che espandono le loro abilità, in frequenza, potere, o versatilità.

A meno che non desiderino restare in incognito, molti nobili drow vestono in modo appropriato la loro condizione, con abiti pregiati, equipaggiamento superiore (questo vale anche per gli elfi scuri, tra i quali anche il soldato di più basso rango solitamente ha almeno un'arma di ottima fattura), e una quasi palpabile aura di superiorità, di minaccia e di potere. La gente comune impara velocemente a riconoscere un nobile che sta arrivando e rimane fuori dalla loro strada quando sono di cattivo umore. Nella tradizionale città drow, la gente comune e' solo leggermente meno sacrificabile degli schiavi; se ci si trova davanti alla scelta di sacrificare uno schiavo o un comune drow per raggiungere un obiettivo, un elfo scuro nobile sceglierà lo schiavo, ma se il solo modo di aver successo è quello di eliminare il drow comune, quel cittadino comune è bello che morto.

Quelli con insoliti talenti in guerra o in magia possono aspirare a un status simile a quello di nobile, ed alcuni individui sono spesso adottati in casate nobiliari per incrementare il prestigio e il potere di quella casa. Maestri d'armi come Zaknafein, padre di Drizzt Do'Urden, era uno di questi individui. Nato come comune ma permanentemente legato alla casa Do'Urden per via della sua fantastica abilità con le armi; gli è anche stato permesso di portare il nome di Do'Urden, e per il suo tempo come consorte di Matrona Do'Urden, i suoi figli sono a pieno titolo nobili membri della casa.

In molti casi, il massimo a cui un drow comune può aspirare è quello di essere il consorte di una influente nobile. Tale posizione porta grandi privilegi e l'opportunità di vivere nel lusso senza bisogno di lavorare. Sfortunatamente tali relazioni non durano molto a lungo, in quanto il nobile può stancarsi del consorte, o altri membri della casata possono usarlo il consorte come pedina per i loro disgustosi e mortali giochi l'uno contro l'altro. Il Drow comune salito di grado, mancante dell'esperienza nell'intrigo che i veri nobili hanno, può finire con l'insultare la loro compagna o un'altro membro della casa, il che di solito si risolve in tortura e in morte o, se il nobile è indulgente, nell'essere espulso dalla casa e rispedito alla vita comune nella vergogna.

Lavoro

Come la gente della superficie, la maggior parte degli elfi scuri ha diversi tipi di lavoro che li tiene occupati, tra cui la coltivazione, l'artigianato, il lavoro presso un negozio, o altri simili impegni mondani. La maggior parte affronta il giorno lavorativo in modo simile alla gente della superficie, prendendosi cura dei vecchi feudi, perdendo tempo in pettegolezzi, e provando a sopportare se stessi e le proprie famiglie. Sopra a questa facciata mondana si librano le ombre delle chieriche della Regina Ragno, che formalmente si suppone debbano compensare i mercanti per i loro beni, mentre al contrario sono completamente assorte a reclamare i propri diritti come e quando vogliono nel nome della Regina Ragno. Molte volte un gioielliere o un artigiano di gemme è stato ridotto alla povertà perché il suo lavoro è stato così desiderato dal clero poco disposto a pagare; dopo aver ipotecato le proprie case e venduto i propri possedimenti per restare nel campo degli affari, queste povere anime sono spesso finite a lavorare nei templi o in case nobili come poco più che schiavi di talento per pagare i propri debiti. Tale crudele ironia è una deliziosa forma di umorismo delle sacerdotesse-ragno.

A differenza delle comunità della superficie, le città Drow non hanno mai avuto problemi con la disoccupazione o la mancanza di case. I Drow che si trovano in tali situazioni diventano velocemente vittime, a volte di schiavitù, a volte degli sport assassini di nobili annoiati, a volte di sacrifici a Lolth, o semplicemente di indiscriminate violenze praticate contro quelli che non hanno una casa, una chiesa, o una famiglia che li protegge. A causa di questo terribile e spettrale tela che tessuta vicino a tutti i Drow poveri, molti scelgono di arruolarsi nelle forze militari della città o di una casa nobile, che cercano sempre di procurarsi un maggior numero più soldati, non importa quanto scarsamente allenati. Dopotutto, la vita come soldato almeno fornisce pasti e ripari, e, malgrado l'occasionale rischio di morte in combattimento, è una scelta molto più sicura che vivere senza casa nelle strade dove camminano le chieriche-ragno.

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Drow social relationship**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Corteggiamento

I drow di Lolth hanno una società matriarcale dove l'eredità dei beni, dei titoli, e del diritto di nascita passa dalla madre alla figlia. Crescere i bambini è un segno del potere delle femmine ed una abilità che gli uomini non potranno mai avere. Per questi motivi, le donne drow normalmente vogliono avere quanti più bambini la loro lenta vita elfica consente. Dato che le femmine hanno il completo controllo, i rapporti tra uomini e donne sono poco più che protocolli, ed è la donna che decide quale sarà il proprio amante e quanto a lungo durerà la loro relazione. Il concetto di corteggiamento, così come inteso dagli umani e dalle altre razze della superficie e pressoché sconosciuto ai drow; in una società dove i maschi sono sottovalutati e la vita ha poco valore è poco pratico spendere molto tempo per far innamorare un'altra persona. Per di più, il concetto che un maschio faccia il timido o si disinteressi della femmina è una aberrazione, perché metterebbe il maschio in una posizione di potere e darebbe alla femmina un ruolo subalterno. Qualsiasi maschio che pratichi questo tipo di tattica finirà rapidamente torturato e sacrificato alla Regina Ragno per la sua impertinenza. Invece, "corteggiare" è una responsabilità delle femmine, che scelgono i loro compagni allo stesso modo in cui scelgono un animale da compagnia, e ci si aspetta che i maschi accondiscendano. Molte volte la scelta di un compagno è l'inizio di una mortale rivalità tra diverse femmine che sfocia in una lotta che va al di la della scelta dell'esemplare. Questi maschi solitamente finiscono nel modo peggiore in quanto usati nei giochi mortali delle femmine, e più di una volta una femmina ha messo gli occhi su un uomo solo per lasciarlo spellato e morto nella camera da letto della sua rivale.

Amore

Tra i crudeli ed egocentrici elfi scuri, l'amore è praticamente inascoltato. Compagni da molto tempo vivono insieme per ragioni pratiche, non per motivi romantici, come per complementari carriere, per attrazione fisica, per far nascere a scopo ereditario molte eredi femmine, per via dell'influenza politica e così via. Le famiglie rimangono unite solo perché ciò procura uno scudo contro i nemici che vengono dall'esterno della famiglia (anche se le rivalità all'interno della famiglia possono essere tanto mortali quanto le minacce esterne). I genitori vedono i bambini come mezzi per raggiungere maggior potere e sono desiderosi di sacrificare questi bambini (i maschi più che le femmine) se ciò si rivela come la chiave per acquisire più potere. I bambini perdono presto la loro innocente ingenuità e imparano le orribili verità della società drow, da allora in poi vedono i propri genitori come veri e propri tormenti che non fanno altro che tenere i predatori del mondo a bada fino a quando i bambini possono difendersi da soli. I rari casi in cui compagni Drow manifestano un certo affezionamento l'un per l'altro, avvengono solitamente quando il maschio è un esemplare fisicamente eccellente, ha svolto un eccellente servizio, e non è mai stato causa di imbarazzo per la femmina. In questi casi, il legame è più di quello di una viziata o insensibile matrona umana e il suo insignificante cagnolino di lusso; il maschio è un animale domestico di cui si ha cura e che sarà soppresso se si comporta troppo male. Ancora più raro è un onesto rapporto di amore tra un genitore e un figlio, che è possibile solo se il genitore ha in qualche modo resistito alle pressioni della società drow e trasmette questi tratti al bambino. Zaknafein e il suo figlio Drizzt hanno condiviso un tale rapporto; il disdegno del padre per la sua stessa crudele razza e il desiderio di una vita diversa sono stati trasmessi anche al figlio, e quando i due riconoscono i loro comune segreto, diventano più uniti come sono solite essere le famiglie umane. Sfortunatamente per questa famosa coppia, la loro avversione per il modo di vivere dei Drow è stato scoperto (come al solito, vivere nella segretezza è estremamente pericoloso) e Zaknafein è stato sacrificato a Lolth.

Matrimonio

In una cultura dove le donne comandano e i maschi sono poco più che schiavi, l'idea che una donna si unisca legalmente ad un singolo uomo per il resto della sua vita è un concetto assurdo. Il matrimonio non esiste nelle città di Lolth. Le femmine prendono qualsiasi consorte desiderino e ne scelgono uno nuovo quando si sono annoiate con il vecchio. Se gli elfi scuri si innamorassero più facilmente, le cose potrebbero essere diverse, ma tali concetti sono inculcati ai drow molto presto nella vita dagli insegnamenti della Regina Ragno.

Allevamento dei bambini

I drow sono difficilmente premurosi genitori. Tra la classe nobile, un giovane drow è cresciuto dai tutori e fai fratelli o sorelle maggiori, e lui o lei normalmente vede i propri genitori solo poche volte in un anno. I maschi nobili sono mandati all'accademia militare o a quella di stregoneria a seconda dei loro talenti, mentre le femmine nobili entrano nella chiesa e studiano gli insegnamenti della Regina Ragno, in entrambi i casi restando sempre meno in contatto con le proprie famiglie. (A causa della lunga durata della vita dei drow e del numero di anni necessario per raggiungere la maturità, queste accademie sono come collegi e allenano i bambini per 10 o più anni, solitamente andare a casa solo una volta all'anno per importanti incontri famigliari o religiosi) Questa pratica rinforza solamente la mancanza di affetto che il drow prova verso i propri consanguinei, mentre per i genitori legati fortemente ai figli l'intesa non si forma in quanto i genitori restano quasi del tutto assenti dalla vita del bambino.

Tra la gente comune, è più o meno la stessa cosa, anche se i genitori non hanno solitamente le risorse per permettersi tutori privati e così la responsabilità di crescere il bambino incombe principalmente su tutta la famiglia. Talentuose persone comuni sono reclutate nella scuola di magia o nell'accademia clericale, e i restanti imparano i mestieri dei genitori o sono mandati all'accademia militare. Come per i nobili, i genitori sono sempre emotivamente distanti e spesso anche fisicamente, fin troppo. Se al bambino fosse permesso di avere un più normale (per gli standard della superficie) ambiente familiare, avrebbero qualche possibilità di crescere senza diventare emotivamente poveri, e la società drow potrebbe cambiare per il meglio.

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Drow social relationship**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Famiglia

Gli elfi scuri vivono per diverse centinaia di anni, e le femmine hanno la capacità di partorire bambini almeno ogni cento anni. Per questo, le famiglie drow tendono ad essere più numerose di quelle degli elfi della superficie, che procreano più lentamente (a volte per via della più lunga durata della loro vita rispetto a quella dei Drow o a volte per un qualche interesse a non sovrappopolare le proprie terre). Per esempio, Drizzt Do'Urden, abbastanza strano). Questa grandi famiglie aiutano a sollevare i genitori dalla responsabilità di crescere il bambino più piccolo (che viene messo sotto la cura dei fratelli e sorelle). Le rivalità tra fratelli e sorelle possono essere competitive e mortali (come lo provano i fratelli di Drizzt), così come le femmine sono superiori ai maschi, i bambini primogeniti sono superiori a quelli nati dopo.

Con la loro lunga vita, gli elfi scuri hanno la possibilità di avere molte generazioni che vivono contemporaneamente all'interno di una famiglia. Anche se questa possibilità è ridotta a causa della violenza della società drow e dei complotti tra i vari membri della famiglia, la maggior parte delle famiglie comuni hanno nonni e bisnonni ancora vivi che vivono con i più giovani membri della casata. Come elfi scuri essi restano vitali fino agli ultimi pochi anni (e una volta che essi diventano deboli sono solitamente uccisi), questi anziani non sono un peso sulla famiglia e agiscono come loro guide, insegnanti, custodi delle tradizioni, e memori di vecchi rancori. Un membro molto vecchio di una famiglia è qualcuno che va rispettato e temuto, perché per essi egli è sopravvissuto ai giochi di Lolth per secoli, è cresciuto e si è adattato per prosperare all'interno dei crescenti tradimenti e del caos.

I nobili drow sono leggermente diversi. Con più da guadagnare per l'eliminazione di rivali e superiori, ci sono meno incidenti di multi-generazionali signori di casa tra i nobili, e quelli al potere solitamente tengono i propri parenti ben legati ad un guinzaglio o li uccidono. Per esempio, niente si sa delle zie di Matrona Malice Do'Urden o delle sue sorelle, che ragionevolmente avrebbero dovuto essere sacerdotesse di un certo potere. I una famiglia di 6 componenti, Drizzt non ha conosciuto altri membri della famiglia eccetto che per suo padre, e solo dopo che egli è divenuto adulto.

La prova

Ai margini delle città della Regina Ragno sono abbandonate caverne e tane di vecchi mostri. Alcune di queste sono abitate da terribili creature che sono mezzi-drow e mezzi-ragno. Queste creature torturate, conosciute come Driders, sono i rinnegati della società drow, per aver fallito la prova della Regina Ragno. Tutti i promettenti drow che raggiungono un certo livello di potere sono esaminati da Lolth. Lei prova la loro lealtà, la loro arguzia e il loro potere. A quelli che superano i test è consentito di continuare a vivere nella società drow. Quelli che falliscono sono maledetti ad avere gambe di ragno nella loro metà inferiore e diventano gonfi e irriconoscibili nella loro metà superiore. Ormai sfigurati, ma ancora desiderosi di stare vicini agli altri drow, queste malvagie creature piene di odio stanno in agguato ai margini delle civiltà drow, cacciando i drow smarriti e ogni altra creatura che finisce sulla loro strada. La prova di Lolth, come è conosciuta (il solo test descritto come tale nella società drow), viene solo sussurrato tra la gente comune ed è usato come minaccia dalle sacerdotesse contro quei nobili che hanno maggiori aspirazioni. L'esistenza dei Driders rende più evidente che la Regina Ragno è assolutamente cattiva, crudele, e possibilmente insana, mentre le altre divinità sono conosciute per testare i propri discepoli volta per volta, anche tra i più cattivi, Lolth è la sola che deliberatamente li sfigura in un tale orribile modo e li lascia vivi (la maggior parte delle divinità malvagie sono contente semplicemente di far finire quelli che falliscono nell'oblio).

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Drow social relationship**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

©2001 Wizards of the Coast, Inc.

Mare del Ghiaccio Mobile
Ghiacciaio Reghed
Valle del Vento Gelido
Dorso del Mondo
Boscofreddo
Cittadella Felbarr
Bosco della Luna
Marche d'Arg
Mithral Hall
Mirabar
Bosco Segreto
Fiume Surbin
Nesmé
Brughiera Sterminata
Silverymoon
Sundabar
Montagne Inferiori
Everlund
Fiume Rauvin
Hellgate Keep
Fiume Mirar
Burrone
Nido del Grifone
Picco Ghiacciato
Luskan
Longsaddle
Bosco di Neverwinter
Padre Albero
Grande Foresta
Picchi Perduti
Yartar
Neverwinter
Triboar
Ponte di Pietra
Red Larch
Foresta Cryptgarden
Monti della Spada
Mare dei Morti
Monti della Stella
P. dell'Unicorno
Llorkh
Goldenfields
Loudwater
Fiume Dessarin
Waterdeep
Foresta Ardeep
Secomber
Lago Altastella
Fiume Delimbiyr
Costa della Spada
Ossa della Balena
Daggerford
Via del Commercio
Foresta Velata
Alta Brughiera
Ruathym
Palude delle Lucertole
Castello Dragonspear
Foresta dei Troll
Cripta dello Stregone
Ponte Boareskyr
Colline dei Troll
Arcipelago di Korinn
Orlumbor
Artigli di Troll
Acque Tortuose
Campi dei Morti
Isole Moonshae
Baldur's Gate
Fiume Chionthar
Mintarn
Bosco Ammantato
Bosco dei Denti Aguzzi
Mare di Moonshae
Caer Calidyrr
Strada della Costa
Beregost
Candlekeep
Torre di Durlag
Fortezza di Ferro
Alaron
Norland
Nashkel
Isola di Oman
Llewellyn
Mare delle Spade
Athkatla
Crimmor
Moray
Snowdown
Purskul
Caer Corwell
Gwynneth
Imnescar
Irphong
Velen
Murann
Isole

2

Torri Gemelle
L. Weng
Keczulla
Eshpurta
Crimmor
Amn
Esmeltaran
Fiume Esmel
Lago Esmel
Piccoli Denti
Brost
Via del Commercio
Foresta di Wealdath
Lago di Fuoco
Mosstone
Montagne Puntadistella
Zazesspur
Fiume Sulduskoon
Tethyr
Castello Tethyr
Darromar
Fiume Ith
Myratma
Memnon
Fiume Agis
Montagne del Cammino
Foresta di Mir
Deserto di Calim
Fiume Calim
Calimshan
Calimport
Schamedar
Manshaka
Fiume di Ghiaccio
Palude dei Ragni
Almraiven
Montagne Alamir
Riatavin
Saradush
M. Omlaraon
Shilmista
Montagne Inverivar
Pianure Scintillanti
Assam
Boschi Umidi
Montagne
Lheshayl
Ormath
Grande Erosione
Surkh
Montagne delle Ali
Montagne dei Garofani
F. Mantodinverno
Bosco dell'Inverno
Bosco delle Spine
Fiume Rovoragnato
Fiume Mintar
Mintar
Saelmur
Ankhapur
Lago dei Vapori
Roccia di Arn
Yeshpek
Tulmon
La Concavità
Regni di Confine
Suldolphor
Theymarsh
Fiume Sceptar
Yallasch
Bosco di Jundar
Ormpur
Urbeth
Tharsult
Sheirtalar
Mare Scintillante
Lushpool
Ithmong
Lapaliiya
Desolazione
Golfo del Delfino
Lapalgard
Sammarash
Tashluta
Tashalar
Monte Talath
Passo di Talath
Montagne Halzur
Giungle Nere
Mare di Lapal
Giungle di Mhair
Muro Occidentale
Fiume Ghalagar
Lundeth
Thindol
Thindar
Golfo Guth
Delselar
Palude Akhlau
3

Grandi Ghiacci
Terra Tormentata
Boscofreddo
Cittadella Adbar
Cittadella Felbarr
Hlaungadath
Ascore
Rche d'Argento
Sundabar
Ne Inferiori
Anauroch
Azrrhat
La Lente di At'ar
Pianura delle Pietre Verticali
Foresta Lontana
Hellgate Keep
Ande
Resta
Terre Cadute
Montagne Picchiagri
Strada Nera
Impero delle Ombre
Città di Shade
Miniere di Tethyamar
Mare d'Ombra
Spade della Scimitarra
Saiyaddar
La Spada
Llorkh
Loudwater
Lago Altastella
Brughiera Solitaria
Colline Maidroslon
Foresta Evereska
Evereska
Acquitrino di Chelimber
Foresta Dementlava
Alta
Ghiera
Colline del Serpente
Battaglia delle Ossa
Pozzo dei Draghi
Colline delle Anime Perdute
Torrente Coda di Serpente
Gola del Teschio
Monti Lagne del Tramonto
Darkhold
Corm Orp
Hill's Edge
Fiume Remoto
Foresta dei Draghi
Ponte Boareskyr
Soubar
Colline Irfella
Hluthvar
Boschi Remoti
Artigli di Troll
Triel
Scornubel
Campi Morti
Eltúrel
Fiume Chionthar
Asbravn
Iriaebor
Berdusk
Bosco dei Denti Aguzzi
Greenest
Sentiero di Uldoon
Campi Verdi
Torre di Durlag
Nashkel
Picchi delle Nuvole
Torri Gemelle
L. Weng
Keczulla
Eshpurta
Bosco del Serpente
Montagne dei Troll
Crimmor
Amn
Purskul
Esmeltaran
Fiume Esmel
Lago Esmel
Imnescar
Piccoli Denti
Brost
Palude Marlontano
Terre di Pietra
Corni Tempestosi
Palude di Tun
Foresta del Re
Cormyr
Arabel
Suzail
Marsember
Proskur
Ilipur
Pros
Teziir
Reddansyr
Westgate
Dragomare
Costa del Drago
Strada del Mercante
Easting
Priapurl
Elversult
Starmantle
Pianura dei Giganti
Montagne dei Giganti
Lago Braccio Lungo
Nathlekh
Pianure Scintillanti
Fiume Umido
Assam
Boschi Umidi
Lheshayl
Ormath
Shilmista
Montagne Inviolate
Grande Erosione
Surkh
Montagne delle Ali
Montagne dei Garofani
F. Mantobrine
Foresta di Confine
La Prateria
Whitehorn
Cittadella del Corvo
Dorso del Drago
Fiume Tesh
Teshwave
Yulash
Zhentil Ke
Phlan
Ilinvur
Dagger Falls
Voonlar
Hillsfar
Myth Drannor
Cormant
Shadowdale
Ashabenford
Essembra
Strada del Mare della Luna
Le Valli
Tilverton
Highmoon
Bosco dell'Arco
Archenbridge
Fiume Arkhen
Vasta Palude
Daerlun
Urmlaspyr
Saerlo
Monti Picchi del Tuono
Foresta di Hullack
Sen

Xorhun
Hlath
Golfo di Vilhon
Strada di Smeraldo
Iljak
Samra
Shamph
Hlondeth
Mussum
Chondath
Arrabar
Nimpeth
Mimph
Forte Arran
Sespech
Ormpetarr
Bosco del Inverno
Lago del Naga
Strada Dorata
Pianure Dorate
Fiume Arran
Elbulder
Kagarr
Torrente del Naga
Bosco dell'Ankh
Valle Perduta
Yhep
Innarlith
Torsh
Bosco di Chondal
Maerthwatch
Strada Vecchia
Mare di Akana
Akanax
Chessenta
Palude della Vipera
Luthcheq
Fiume della Vipera
Fiume Tortuoso
Picchi della Vipera
Bosco di Meth
Pianure della Cenere Nera
Pendii del Fuoco
Hardcastle
Roccia di Arn
Derlusk
Foresta di Qurth
Bosco del Crepuscolo
Confine
Fiume Scelptar
Lo Shaar
Bosco dello Shaar
Fiume Shaar
Shaarmid
Altopiano
Grandi Vie
Lago della Creta
Kholtar
Eartheart
Lhesper
Lago Lhespen
Palude di Lhespen
Colline Rathgaunt
Ormpur
Colline Opache
Vallata delle Nebbie
Ossa dei Dragoni
Kormul
Fiume Channath
Bosco di Channath
Tre Spade
Rethmar
Channathgate
Fiume Talar
Foresta di Amtar
Desolazioni Bandite
Muro Settentrionale
Il Nath
Monte Talath
Halruaa
Fiume Aluer
Fiume Halar
Fiume Ghalagar
Halarahh
Lago Halruaa
Fiume Maeru
Lago Maeru
Palude Akhlaur
Halagard
Muro Orientale
Rethild (Grande Palude)
Montagne della Guardia Gnol
Fiume Dambron
Dambra
Maarlith
Baia dei Del
5

Grande Ghiacciaio
Castello Periglioso
Palischuk
Vaasa
Delhalls
Ironspur
Ilinvur
Montagne Galena
Fiume Pelauvir
Talagbar
Damara
Villaggio Pietra di Sangue
Darmshall
Glister
Passo Pietra di Sangue
Heliogabalus
Trailsend
Thar
Praka
Hulburg
Phlan
Melvaunt
Valls
Thentia
Mare della Luna
Mulmaster
Monastero della Rosa Gialla
Fortezza Ironfang
Ghiacciaio del Vermiglio Bianco
Elventree
Campana delle Profondità
Elmwood
Boscofitto
Fiume Lis
Speroni della Terra
Manthor
Foresta Sommersa
Ylraphon
Fiume Deathamper
Laviguer
Fiume Vesper
Calaunt
Il Vast
Fiume di Fuoco
Cascate del Drago
Golfo del Drago
Tantras
Ravens Bluff
Montagne Ripide
Essembra
Harrowdale
Scardale
Fiume Ashara
Yhaunn
Ordulin
Sembia
Selgaunt
Saerloon
Isola di Prespur
Isole dei Pirati
Isoladrago
Mare delle Stelle Cadute
Golfo di Vilhon
Starmantle
Cedarspoke
Gulthmere
Forgia Ironfang
Cava Stella del Mattino
Alaghôn
Nonthal
Gildenglade
Turmish
Montagne Orsraun
Montagne Aphrunan
Xorhun
Hlondeth
Mussum
Iljak
Samra
Shamph
Chondath
Arrabar
Nimpeth
Mimph
Forte Arran
Sespech
Strada di Smeraldo
Iligôn
Crestadonda
Sapra
Ixinos
Reth
Hlath
Picchi Akana
Mare di Akana
Akanax
Airspur
Cimbar
Soonenar
Baia di Chessenta
Palude della Vipera
Luthcheq
Chessenta
Mordulkin
Monte Thulbane
Threskel
Cavalieri del Cielo
Mare di Meth
Bosco di Meth
Fiume della Vipera
Maerthwatch
Lago Lacciogliacciato
Fiume Lacciogliacciato
Strada Fredda
Peltarch
Jiyyd
N'Jast
Lunga Strada
Valle del Gigante
Narfell
Bildoobari
Torre del Falco Notturno
Torre delle Tre Guglie
Fortezza Clymph
Bosco di Rawlins
Bezentil
Kront
Distesa delle Pietre
Grande Valle
Foresta di Lethyr
Fiume Grande Imphas
Ilmwatch
Uthmere
Quercia di Mauberg
Golfo di Easting
Impiltur
Tammar
Thesk
Via Dorata
Nyth
Phsant
Telflamm
Dilpur
Sarshel
Hlammach
Lyrabar
Foresta Grigia
Tsurlagol
Procampur
Yhaunn
Capo Dragozanna
Montagne del Thesk
Montagne Fauci del Drago
Furthinghome
Emmech
Velprintalar
Spandeliyon
Aglarond
Bosco di Yuir
Glarandar
Muro di Guar
Fosche Paludi
Altumbel
Relkath's Foot
Laothkund
Escalant
Delthuntle

Pianure della Polvere Purpurea
Zindalankh
Maerlar
Strada del
Shussel
Mare di Alam
Mare di Meth
Skuld
Fiume delle Ombre
Mulhorand
Montagne della Spada del Drago
Unther
Nelderild
Unthalass
Gheldaneth
Fiume di Lance
Mishtan
Città dei Morti
Fiume Alamber
Terre Verdi
Fiume Angol
Fiume di Spade
Strada di Polvere
Azulduth (Lago di Sale)
Cintura del Gigante
Raurin il Deserto di Polvere
Foresta Aerilpar
Veldorn
Durpar
Linguadileone
Bosco di Shara
Colline del Consiglio
Assur
Vaelan
Acque Dorate
Ormpé
Montagne Curva
Fiume Gundan
Shaar Orientale
Bosco della Crepa
Lago della Crepa
Montagne del Rospo Accucciato
Thruldar
Estagund
Chavyondat
Dorata Var
Bosco di Lluir
Delzimmer
Isola di Quelthiir
Luiren
Shoun
Golfo di Luiren
Beluir
Chethel
Krenalir
Palude di Mortik
Bosco di Lluir Meridionale
Fiume Ammath
Colline dei Re Defunti
Cathyr
Maarlith
Grande Mare
Faerûn
Città
Porto
Fortezza
Rovine
Luogo
Capitale
Porto/Capitale
Tempio
Ponte
Strada
Sentiero
Colline
Montagne [basse]
Montagne [alte]
Rupi/Scarpate
Pianure/Misto
Praterie
Foresta
Giungla
Acquitrino
Palude
Brughiera
Terre brulle
Vulcano
Ghiacciaio
Fiume
Fiume sotterraneo
Deserto sabbioso
Deserto roccioso
0
192
384
576
768
km

Montagne Orloghiacciato
Nathoud
Strada Fredda
N'Jast
Terra del Nord
Grande Mare Ghiacciato
Desolazione Sconfinata
Forte Invern
Bildoobaris
Immilmar
Mulptan
Lago Ashane
Bosco delle Ceneri
Rashemen
Torre delle Tre Guglie
Kront
Ashanath
Lago Tirulag
Cittadella Rashemen
Mulsantir
Lago Mulsantir
Duestelle
Surthay
Palude di Sur
Tammar
Montagne dell'Alba
La Via Dorata
Lago delle Nebbie
Almorel
Fiume Sur
Thay
Delhumide
Monte Thay
Lago Thaylambar
Eltabbar
Fiume Chiaro
Picchi dei Ragni
Nethentir
Nethjet
Amrutlar
Via Orientale
Tyraturos
Pyarados
Fiume Lapendrar
Monte di Guardia
Fosche Paludi
Glarandar
Montagne di Rame
Grande Bosco Selvaggio
Porto Ghaast
Bezantur
Escalant
Bosco di Ganath
Murghôm
L'Alaor
Monte Thulbane
Threskel
Sultim
Murghyr
Phannaskull
Lago Stellalucente
Fiume Rauthen
Rauthil
Khalab
Messemprar
Maerlar
Strada dell'Alba
Zindalankh
Pianure della Polvere Purpurea
Mare di Alamber
Mare di Meth
Shussel
Skuld
Fiume delle Ombre
Mulhorand
Unther
Nelderild
Fiume di Lance
Unthalass
Gheldaneth
8