DUNGEONS & DRAGONS® SUPPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

Imperi perduti di FAERÛN™



Richard Baker,
Ed Bonny, Travis Stout

DUNGEONS & DRAGONS® SUPPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

Imperi perduti di FAERÛN™

Richard Baker, Ed Bonny, Travis Stout



OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

DUNGEONS & DRAGONS® SUPPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

AUTORE: **Richard Baker, Ed Bonny, Travis Stout**
SVILUPPO AGGIUNTIVO: **James Wyatt**
SVILUPPATORI: **Richard Baker with Eric L. Boyd and George Krashos**
REVISORE: **Penny Williams**
ORGANIZZATORE REVISORI: **Kim Mohan**
DIRETTORE CREATIVO: **Christopher Perkins**
CAPOREDATTORE R&D PER I GIOCHI DI RUOLO: **Stacy Longstreet**
DIRETTORE R&D PER I GIOCHI DI RUOLO: **Bill Slavicsek**
DIRETTORI DI PRODUZIONE: **Josh Fischer, Randall Crews**

DIRETTORE ARTISTICO FORGOTTEN REALMS: **Robert Raper**
ASSISTENTE AL DIRETTORE ARTISTICO: **Mari Kolkowsky**
ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: **Marc Sasso**
TAVOLE INTERNE: **Thomas M. Baxa, Matt Cavotta, Brian Despain, Marko Djordjevic, Jason Engle, Earl Frank, Randy Gallegos, Rafa Garres, Chris Hawkes, Ralph Horsley, Jeremy Jarvis, Dana Knutson, Vince Locke, Raven Mimura, William O'Connor, Jim Pavelec, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Francis Tsai**
GRAFICO: **Dee Barnett**
CARTOGRAFO: **Dennis Kauth**
EFFETTI GRAFICI SPECIALI: **Angelika Lokotz**
TECNICO DELLE IMMAGINI: **Bob Jordan**

Questo gioco d20 System utilizza meccaniche sviluppate per il nuovo gioco DUNGEONS & DRAGONS® da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
FIORENZO DELLE RUPI

IMPAGINAZIONE
ANDREA GUALDI (LAB7)

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320
VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Imperi Perduti di Faerûn*, *Manuale del Giocatore*, *Guida del DUNGEON MASTER*, *Manuale dei Mostri*, e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., negli U.S.A. e altre nazioni. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizard of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi.o eventi è puramente casuale. Stampato in Italia.
©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Indice

Introduzione 4
Cosa contiene questo volume 5
Che cosa occorre per giocare 5

Capitolo 1: Antichi segreti 6

Talenti antichi 6
Concentrazione del Famiglio 6
Creare Scettro [creazione oggetto] 6
Evoca Servitore Arboreo 7
Incantesimi del Ferimento [metamagia] 7
Incantesimo Condonato 8
Infondere Carica 8
Maestro delle Trappole 8
Magia Lunare del Cormanthyr 8
Maledizione da Battaglia Netherese 8
Manipolazione Arcana 9
Multilingue 9
Oggetti Condonati 9
Patto di Jergal 9
Servitore del Dio Caduto 9
Trafigurazione Arcana 9
Vista Divina [regionale] 10

Classi di prestigio 10
Cultista del Picco Infranto 10
Maestro solare 14
Olin Gisir 17
Servitore glorioso 21
Signore della magia 25

Incantesimi antichi 29
Incantesimi da assassino 29
Incantesimi da bardo 29
Incantesimi da chierico 29
Incantesimi da druido 29
Incantesimi da mago e da stregone 29
Incantesimi da paladino 30
Descrizioni degli incantesimi 30
Rovine del passato 36
Dalle città ai dungeon 36

Capitolo 2: Sogni del Passato 36

Luoghi interessanti 38
Divinità antiche 41
Amaunator 41
Auppenser 41
Bhaal 41
Gilgeam 42
Ibrandul 42
Leira 42
Moander 42
Myrkul 42
Ramman 43
Tchazzar 43
Magia epica 43
Il veto di Mystra e la magia epica 43
Incantesimo epico 43
Semi di incantesimi epici 43
Mythal 44
Che cos'è un mythal? 45
Innalzare un mythal 45
Componenti di un mythal 46
Interdizioni di Silverymoon 50

Capitolo 3: Guerra delle Corone 51
Storia 51
Cronologia 51
Custodi del passato 52
Canti e storie 53
Luoghi importanti 56
Aryvandaar 56
Illefarn 57
Ilythiir 58
Cittadella della Fanghiglia 58
Miyeritar 58

Capitolo 4: Eredità delle Guerre delle Corone 59
Spunti per avventure 59
Segreti sepolti 59
Storia 60
Cronologia 60
Custodi del passato 63
Canti e storie 63
Luoghi importanti 64
Imaskar 64
Mulhorand 65
Narfell 67
Raumathar 67
Unther 69
Eredità degli Antichi Imperi 69
Spunti per avventure 70
Segreti sepolti 70
Eredi dell'impero 70
Luogo per avventure: La Torre di Sonjar 71

Capitolo 5: Reami della Grande Foresta 83
Storia 83
Cronologia 83
Custodi del passato 85
Canti e storie 85
Luoghi importanti 86
Ammarindar 86
Delzoun 87
Eaerlann 89
Sharrven 91
Siluvanede 92
Eredità della Grande Foresta 92
Spunti per avventure 92
Eredi della Grande Foresta 94

Capitolo 6: Alto e Basso Netheril 95
Storia 96
Cronologia 96
Custodi del passato 100
Canti e storie 102
Luoghi importanti 103
Regni Perduti 104
Basso Netheril 105
Colonie Netheresi 107
Città distrutte 108
Città sopravvissute 109
Diaspora occidentale 109
Eredità di Netheril 111
Spunti per avventure 111
Segreti sepolti 111
Manti Netheresi 111
Eredi dell'impero 112

Capitolo 7: Sud Imperiale 113
Storia 113
Cronologia 113
Custodi del passato 115
Canti e storie 116
Luoghi importanti 116
Alto Shanatar 116
Coramshan 118
Imperium Shoon 119
Memnonnar 119
Jhaamdath 120
Tethir 122
Eredità del passato 122
Spunti per avventure 122
Segreti sepolti 123
Eredi dell'impero 124
Storia 125
Cronologia 125

Capitolo 8: Sogno del Cormanthyr 125
Custodi del passato 129
Canti e storie 129
Luoghi importanti 132
Corte Elfica 132
Myth Drannor 133
Semberholme 133
Vallata delle Voci Perdute 133
Eredità del Cormanthor 134
Spunti per avventure 134
Segreti sepolti 135
Storia 136
Cronologia 136

Capitolo 9: Vecchio Nord 136
Custodi del passato 141
Canti e storie 142
Luoghi importanti 142
Antico Illusk 142
Ardeep 143
Gauntlgrym 144
Phalorm 144
Eredità del Vecchio Nord 145
Luogo per avventure: Fortezza di frontiera 145

Capitolo 10: Artefatti del Passato 151
Descrizioni degli oggetti magici 151
Armi 151
Anelli 152
Scettri 153
Bastoni 153
Oggetti meravigliosi 154
Artefatti 156
Artefatti minori 156
Artefatti maggiori 157
Alaberrante 160

Capitolo 11: Mostri delle Terre Antiche 160
Aracnide, gigante 161
Ragno frusta gigante 161
Ragno del sole gigante 162
Scorpione frusta gigante 162
Artiglio strisciante 163
Combattente spaventoso 164
Creatura servitrice arborea 165
Troll servitore arboreo 166
Demone, ghour 167
Domina-metalli 168
Gorynych 169
Guardiano di Bane 170
Guardiano di Bane 170
Guardiano crudele 171
Ixzan 171
Licantropo 172
Licantropo, coccodrillo mannaro 172
Licantropo, gatto mannaro 173
Licantropo, pipistrello mannaro drow 175
Licantropo, squalo mannaro 177
Maledetto 177
Nishruu 179
Ombra notturna, presenza notturna 181
Orrore corazzato 182
Phaerimm 184
Progenie abissale 186
Scavatombe 188
Spaventoso 189
Teschio infuocato 190
Tressym 191
Verme di velluto gigante 192

Introduzione

Il Faerûn è disseminato di resti del passato: castelli diroccati, città in rovina, dungeon dimenticati, roccaforti senza nome, templi in disuso e altre rovine troppo consumate per poter essere identificate. Ma com'erano questi luoghi nei loro giorni di gloria, e quali forze ne provocarono la caduta? Ogni edificio decadente ha una storia da raccontare, una storia di gloria e di potere seguita da un lento declino o da un'improvvisa distruzione provocata da un tradimento, una guerra o una catastrofe. Quando gli eroi esplorano un luogo del genere, si addentrano nella sua storia e ne diventano parte, prolungando con le loro gesta un racconto iniziato migliaia di anni prima della loro nascita.

Proprio come il nostro mondo, la terra di Faerûn è stata scolpita e plasmata dagli impietosi venti della storia e del tempo. Antiche guerre, terribili catastrofi, tragedie personali e grandi trionfi hanno provocato conseguenze che a loro volta hanno dato origine ad altre guerre e altri disastri. E così l'eterno ciclo di causa ed effetto si è propagato per migliaia e migliaia di anni, attraverso innumerevoli città e reami.

Imperi Perduti di Faerûn esplora i motivi per cui i luoghi in rovina del passato dovrebbero attirare l'attenzione dei personaggi giocanti di una campagna. Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, nessun castello in rovina dovrebbe essere soltanto un cumulo di detriti infestato da mostri casuali. Era forse la roccaforte di un lich Netherese che sopravvisse per molti secoli alla caduta della sua nazione? Oppure la fortezza di un malvagio signore della guerra che sognava di conquistarsi un regno approfittando del caos seguito alla caduta di Phalorm? Oppure potrebbe essere il rifugio segreto di un sinistro evocatore Nar che imprigionò un demone tra le sue mura oltre millecinquecento anni fa? Lo scenario di un'avventura, se collegato al passato, offre ottime opportunità di collegare l'avventura all'ambientazione e di immergere i giocatori nel mondo fantastico in cui vivono e che esplorano.

Campagne incentrate sulle rovine

La storia degli imperi perduti di Faerûn è una storia di potenza magica ineguagliata, di maestosi imperi perduti e di guerre cataclismiche risalenti a ere lontane che coinvolsero numerosi reami e molte razze. È anche una cronaca incompleta, ricca di meraviglie arcane mai trovate, di forze maligne senza nome rinchiuse nelle loro tombe e di divinità dimenticate da tempo. Nelle cripte e nelle rovine più antiche, ricchi tesori e orribili sciagure giacciono pazientemente nel buio, in attesa del momento, dell'avventuriero o del segno giusto per tornare alla luce.

Le campagne ambientate nel Faerûn possono coinvolgere i personaggi giocanti in eventi che abbracciano l'intero continente. Dalle trame e dai complotti dei sovrani più ambiziosi agli obiettivi segreti delle chiese rivali e delle società segrete, il palcoscenico degli avventurieri di Faerûn è un mondo in continuo mutamento, la cui precisa natura varia assieme ai successi e ai fallimenti di numerose fazioni. *Imperi Perduti di Faerûn* attinge a questo ricco arazzo di imprese e di macchinazioni, riportando nel Faerûn attuale alcune delle conoscenze e delle magie appartenenti alle civiltà scomparse.

La storia di Faerûn costituisce le fondamenta su cui poggia il mondo odierno. Agli occhi dei più, i segni della storia non hanno alcun significato, e le antiche rovine e le miniere vuote sono luoghi da evitare. Per i saggi e per gli avventurieri, tuttavia, tali luoghi sono vere e proprie finestre sul passato. Un reame caduto o un impero dimenticato potrebbe sembrare privo di influenza sul mondo attuale, ma in realtà racchiude un grande potenziale e può nascondere pericoli tremendi e meraviglie ineguagliate.

I reami del passato descritti in *Imperi Perduti di Faerûn* non sono intesi per fungere da destinazioni intriganti di un viaggio nel tempo. È invece possibile progettare avventure e perfino intere campagne attorno a un regno antico che gli eroi abbiano conosciuto soltanto attraverso i racconti. Ad esempio, per far fronte a una minaccia proveniente da un misterioso passato, gli avventurieri potrebbero essere costretti a indagare sulla cultura di un antico impero, a studiare la sua storia e a cogliere le sfumature della sua magia. Così facendo, i personaggi potrebbero sviluppare le abilità necessarie per sopravvivere a un disastro o per risolvere un problema che ebbe origine molto tempo addietro.

A quel punto, davanti a loro si apre la strada giusta per riscoprire incantesimi creati da maghi morti da secoli, recuperare spade perdute e leggendarie, apprendere i segreti di divinità dimenticate e fronteggiare gli orrori e i fallimenti degli imperi del passato.

cosa contiene questo volume

Imperi Perduti di Faerûn contiene informazioni destinate sia ai giocatori (buona parte del Capitolo 1) e ai Dungeon Master (gran parte del resto del libro). Le informazioni sono ripartite nei capitoli seguenti.

Il **Capitolo 1: Antichi segreti** contiene le classi di prestigio, i talenti e gli incantesimi più spesso utilizzati da quei personaggi che esplorano i segreti del passato o mantengono in vita le antiche tradizioni dei reami spazzati via dallo scenario storico.

Il **Capitolo 2: Sogni del passato** esamina il ruolo dell'antico passato nel quadro di una campagna di D&D e offre consigli su come usare le catastrofi, le tragedie, le ambizioni e i fallimenti del passato di Faerûn all'interno di una campagna ambientata nel presente.

Il **Capitolo 3: Guerre delle Corone** descrive i più antichi regni di tutto il Faerûn: i reami elfici delle Guerre delle Corone. Le grandi guerre scatenate tra questi regni provocarono la scomparsa di intere foreste, la discesa dei drow e la fondazione di rifugi come Evereska ed Evermeet.

Il **Capitolo 4: Dei-Sovrani dell'Est** illustra i primi grandi reami dell'umanità: gli Antichi Imperi del Mulhorand e dell'Unther e gli imperi rivali del Narfell e del Raumathar.

Il **Capitolo 5: Reami della Grande Foresta:** descrive i regni di Eaerlann, Siluvanede, Sharrven e gli stati circostanti. Descrive anche la Guerra delle Sette Cittadelle, che condusse alla distruzione di Siluvanede.

Il **Capitolo 6: Rovine di Netheril** descrive la più famosa delle terre perdute di Faerûn, il possente Impero di Netheril, che ora giace sepolto sotto le sabbie mutevoli dell'Anauroch.

Il **Capitolo 7: Sud Imperiale** esamina i potenti stati di Coramshan (in seguito divenuto l'Imperium Shoon) e del Jhaamdath, composto dalle Dodici Città delle Spade.

Il **Capitolo 8: Sogno del Cormanthyr** descrive il favoleggiato reame di Myth Drannor e la sua caduta, avvenuta alcuni secoli fa.

Il **Capitolo 9: Vecchio Nord** racconta la storia della Costa della Spada Settentrionale e il destino di città e terre antiche come il Phalorm e il Regno dell'Uomo.

Il **Capitolo 10: Artefatti del Passato** presenta gli oggetti magici creati e utilizzati dagli abitanti dei vari imperi perduti.

Il **Capitolo 11: Mostri delle Terre Antiche** descrive ventinove mostri che ebbero origine in queste terre perdute, o che ora infestano le loro rovine.

che cosa occorre per giocare

Per utilizzare questo supplemento è necessaria l'*Ambientazione di Forgotten Realms*, oltre ai tre manuali base di Dungeons & Dragons: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*. La *Guida del Giocatore a Faerûn* è un volume utile, dal momento che contiene molti dei talenti, degli incantesimi e degli oggetti usati dai vari PNG descritti in questo libro. Anche il *Manuale Completo delle Arti Psioniche* potrebbe essere utile, dal momento che una piccola parte del materiale qui contenuto fa riferimento alle regole sulle arti psioniche.

Infine, sono presenti vari rimandi ad altri volumi. Nella maggior parte dei casi, questi rimandi appaiono in forma di una nota abbreviata che indica il titolo del libro, solitamente collocata subito dopo il nome di un incantesimo, di un mostro o di qualche altro elemento di gioco. I libri menzionati (oltre a quelli sopra riportati) e le loro abbreviazioni sono le seguenti: *Abissi e Inferi* (AI), *La Città della Regina Ragno, Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn* (Mos), *Fedi e Pantheon* (FP), *Guida del Giocatore a Faerûn* (GGF), *Irraggiungibile Est* (Irr), *Libro delle Fosche Tenebre* (FT), *Magia di Faerûn* (Mag), *Manuale Completo delle Arti Psioniche* (MAP), *Manuale dei Livelli Epici* (LE), *Manuale dei Mostri II* (MM2), *Manuale dei Mostri III* (MM3), *Manuale dei Piani, Marche d'Argento, Razze di Faerûn* (Raz), *Regni del Serpente* (RS), *Signori dell'Oscurità* (SO), *Sottosuolo di Faerûn* (Sot), *Splendente Sud*,

Mostri sostitutivi

Molte creature menzionate in questo libro sono descritte in una delle pubblicazioni sopra nominate. Se non si possiede la pubblicazione in questione, utilizzare il mostro sostitutivo indicato, che è contenuto nel *Manuale dei Mostri* o in questo libro.

Creatura (Pubblicazione)	Sostituto
Arcilich (*Mostri di Faerûn*)	Arconte tromba
Asabi (*Regni del Serpente*)	Lucertoloide
Baelnorn (*Mostri di Faerûn*)	Arconte tromba
Bafitauro (*Sottosuolo di Faerûn*)	Tiefling
Bar-lgura (*Libro delle Fosche Tenebre*)	Babau (demone)
Cavaliere della morte (*Manuale dei Mostri II*)	Signore delle mummie
Cervello antico (*Sottosuolo di Faerûn*)	Mind flayer mago 20
Creatura frenica (*Manuale Completo delle Arti Psioniche*)	Mezzo-immondo
Dao (*Manuale dei Piani*)	Efreeti
Demilich (*Manuale dei Livelli Epici*)	Lich umano mago 20
Drago di cristallo (*Manuale dei Mostri II*)	Drago di rame
Drago marrone (*Mostri di Faerûn*)	Drago blu
Drago delle profondità (*Mostri di Faerûn*)	Drago nero
Goblin del Dekanter (*Mostri di Faerûn*)	Goblin immondo
Golem cerebrale (*Abissi e Inferi*)	Golem di carne
Golem di gemma (*Mostri di Faerûn*)	Golem di pietra
Illithilich (*Mostri di Faerûn*)	Mind flayer stregone 9
Leucrotta (*Mostri di Faerûn*)	Lupo crudele
Maur (*Sottosuolo di Faerûn*)	Gigante delle pietre
Megeride, archetipo (*Irraggiungibile Est*)	Creatura immonda
Miconide (*Manuale dei Mostri II*)	Svirfneblin (gnomo)
Muschio giallo rampicante (*Abissi e Inferi*)	Liana assassina
Nycaloth (*Manuale dei Mostri III*)	Glabrezu (demone)
Orglash (*Irraggiungibile Est*)	Elementale dell'aria
Orog (*Razze di Faerûn*)	Orco
Pipistrello spora (*Abissi e Inferi*)	Yrthak
Sarrukh (*Regni del Serpente*)	Abominio yuan-ti
Sharn (*Mostri di Faerûn*)	Mind flayer
Skulk (*Abissi e Inferi*)	Grimlock
Spirito gemente (*La Città della Regina Ragno*)	Fantasma
Strega bheur (*Irraggiungibile Est*)	Strega notturna
Tanarukk (*Mostri di Faerûn*)	Orco immondo
Udoradice (*Manuale Completo delle Arti Psioniche*)	Tendriculos
Voce dalle tenebre (*Manuale Completo delle Arti Psioniche*)	Wraith del terrore
Wraith spadaccino (*Abissi e Inferi*)	Combattente spaventoso (vedi pagina 164)



Antichi segreti

Esplorare le rovine delle civiltà scomparse è probabilmente il tipo di attività più comune per le compagnie di avventurieri. Sia che debbano affrontare un antico potere maligno nascosto nel suo covo, sia che vadano alla ricerca di tesori nascosti e di profitto personale, sono molte le occasioni in cui i gruppi di PG si ritrovano tra antichi ruderi nel corso della loro carriera. Tuttavia, in pochi si soffermano a riflettere sulle origini delle rovine che esplorano. I vecchi dungeon e le cripte nascoste non spuntano fuori dal nulla; i popoli che li costruirono lo fecero per ragioni specifiche, usando metodi e stili tipici delle loro culture.

Questo capitolo è dedicato a quei personaggi che si spingono oltre le apparenze e a coloro che scelgono di studiare i come e i perché delle antiche civiltà che eressero questi monumenti in tutto il Faerûn. Questi storici e questi studiosi custodiscono le conoscenze del passato di Faerûn e possono rivelarsi aiuti preziosi anche per gli avventurieri. Ad esempio, una trappola potrebbe essere stata nascosta in modo talmente astuto da sfuggire anche agli occhi del ladro più astuto, ma un personaggio istruito nella storia e nelle usanze delle culture antiche potrebbe riconoscere i fregi polverosi posti a decorazione della tomba reale e avvertire i suoi compagni che sicuramente sono state poste delle potenti protezioni. Oppure, un personaggio che conosca il linguaggio giusto potrebbe essere in grado di leggere le iscrizioni incise sulle rovine e determinare la via più veloce e più sicura per raggiungere l'obiettivo dei PG.

Non tutti i personaggi dotati di conoscenze dettagliate del passato sono storici, guardiani di tombe o maghi bramosi di reclamare le grandi conoscenze dell'antichità. Molte creature non morte e altri esseri dalla lunga vita ricordano ancora Myth Drannor e Ascalhorn, e tra le tante eredità che Netheril ha lasciato al Faerûn esiste anche una società segreta di guardiani e custodi che ha tramandato le tradizioni dell'Era Arcana da una generazione all'altra. Questo capitolo è dedicato anche ai giocatori che interpretano questi personaggi.

Talenti antichi

Coloro che studiano le conoscenze del passato perduto di Faerûn spesso si imbattono in segreti arcani smarriti da tempo, scuole di combattimento dimenticate e benefici concessi da divinità che nessuno nel Faerûn odierno adora più. Inoltre, i personaggi che nutrono un interesse accademico nelle opere e nelle scritture delle civiltà decadute sono spesso ansiosi di imparare qualche trucco insolito e qualche tecnica che possa facilitare i loro studi.

Concentrazione del famiglio

Nella tradizione degli antichi evocatori del Narfell, il famiglio del personaggio può concentrarsi e conservare gli incantesimi per conto del padrone.

Prerequisiti: Famiglio Migliorato, 9° livello dell'incantatore.

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo che richiede concentrazione, può incaricare il proprio famiglio di fungere da "concentratore". In qualsiasi momento della durata dell'incantesimo, il personaggio può assegnare il controllo dell'incantesimo al proprio famiglio come azione gratuita, purché la creatura si trovi entro 1,5 metri da lui e abbia un punteggio di Intelligenza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo. Il famiglio inizia allora a concentrarsi per mantenere e dirigere l'incantesimo esattamente come farebbe il personaggio. Il personaggio non può riprendere il controllo dell'incantesimo una volta trasferitolo al famiglio.

Creare scettro [creazione oggetto]

Il personaggio conosce gli antichi segreti Netheresi che consentono di creare gli scettri magici: strumenti che contengono incantesimi assai più potenti di quelli che una bacchetta magica può racchiudere.

Prerequisiti: Conoscenze (storia) 4 gradi, 9° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio può creare uno scettro in grado di racchiudere un qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al 7° da lui conosciuto. A differenza di una bacchetta magica, uno scettro può racchiudere fino a due incantesimi, ognuno dei quali ha un determinato costo in cariche per poter essere utilizzato. Entrambi gli incantesimi attingono alla stessa quantità di cariche, quindi possono essere utilizzati in qualsiasi combinazione.

Per creare uno scettro è necessario un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di uno scettro è pari al livello dell'incantatore x il livello dell'incantesimo x 750 mo per l'incantesimo di livello più alto contenuto nello scettro, più il livello dell'incantatore

Tabella 1—1: Talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Concentrazione del Famiglio	Famiglio Migliorato, 9° livello dell'incantatore	Il famiglio può controllare un incantesimo per conto del padrone
Evoca Servitore Arboreo	Capacità di lanciare l'incantesimo *evoca alleato naturale*	Gli animali evocati acquisiscono l'archetipo del servitore arboreo
Incantesimo Condonato	Conoscenze (storia) 2 gradi, mago specialista di 1° livello	Consente di apprendere e preparare un incantesimo da una scuola proibita
Oggetti Condonati	Incantesimo Condonato, mago specialista di 5° livello	Consente l'uso di oggetti magici a completamento e ad attivazione di incantesimo di una scuola proibita
Trafigurazione Arcana	Incantesimo Condonato, Oggetti Condonati, mago specialista di 10° livello	Consente di apprendere e lanciare incantesimi di una scuola proibita
Infondere Carica	Utilizzare Oggetti Magici 5 gradi, capacità di lanciare incantesimi di 4° livello	Alimenta un oggetto magico a cariche con slot incantesimo o incantesimi preparati
Maestro delle Trappole	Int 13, percepire trappole +2	Aumenta i benefici di percepire trappole di +4 e ottiene un bonus di +2 alle prove di Disattivare Congegni
Magia Lunare del Cormanthyr	Conoscenze (storia) 4 gradi, capacità di lanciare incantesimi di 3° livello	Aumenta il livello effettivo dell'incantatore di 2 alla luce della luna
Maledizione da Battaglia Netherese	Conoscenze (storia) 4 gradi, Attacco Poderoso, incantatore arcano di 1° livello	Lancia una maledizione da battaglia come attacco in mischia
Manipolazione Arcana	Mago di 1° livello	Ripartisce gli slot incantesimo di alto livello in più slot di basso livello
Multilingue	Int 15	Consente di apprendere tre linguaggi aggiuntivi
Patto di Jergal	Conoscenze (storia) 4 gradi, Tempra Possente per resistere ai livelli negativi o per rimuoverli	Conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza
Servitore del Dio Caduto	Chierico di 1° livello, divinità morta o dimenticata come divinità patrona	Consente di ottenere incantesimi da chierico normalmente e conferisce un bonus di fortuna +1 a un tiro del dado; consente inoltre di essere rianimato normalmente
Talento di creazione oggetto	**Prerequisiti**	**Beneficio**
Creare Scettro	Conoscenze (storia) 4 gradi, 9° livello dell'incantatore	Crea uno scettro con un qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al 7°
Talento di metamagia	**Prerequisiti**	**Beneficio**
Incantesimi del Ferimento	Conoscenze (storia) 4 gradi, Incantesimi Potenziati	Infligge una ferita sanguinante con un qualsiasi incantesimo che infligga danni
Talento regionale	**Prerequisiti**	**Beneficio**
Vista Divina	Car 13, Mulhorandi (aasimar, umano [Mulan] o tiefling), regione del Mulhorand	Conferisce capacità magiche comprensive di individuazione

x il livello dell'incantesimo x 375 per il secondo incantesimo, se ve ne è uno. Per creare uno scettro il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e usare materie prime di valore pari alla metà di tale ammontare. Uno scettro appena creato dispone di 50 cariche. Qualsiasi scettro che contenga un incantesimo dotato di componenti materiali costose o di un costo in PE comporta anche un costo proporzionato in tal senso. Oltre al costo derivato dal prezzo base, il personaggio deve anche consumare cinquanta dosi della componente materiale e pagare cinquanta volte il costo in PE.

Vedi pagina 153 per ulteriori informazioni sugli scettri.

Evoca Servitore Arboreo

Il personaggio ha studiato le tecniche di evocazione perdute degli elfi Eaerlanni della Grande Foresta. Le creature che rispondono al suo richiamo vengono automaticamente infuse del potere della foresta.

Prerequisito: Capacità di lanciare l'incantesimo *evoca alleato naturale*.

Beneficio: Tutti gli animali evocati dal personaggio usando *evoca alleato naturale* acquisiscono l'archetipo di servitore arboreo (vedi pagina 165) fintanto che l'incantesimo di evocazione perdura.

Incantesimi del Ferimento [Metamagia]

Avendo studiato le crudeli arti degli antichi signori della magia di Athalantar, il personaggio sa come lanciare incantesimi terribili, in grado di far sanguinare la vittima.

Prerequisiti: Conoscenze (storia) 4 gradi, Incantesimi Potenziati.

Beneficio: Un incantesimo influenzato da questo talento che infligga danni su una creatura infligge anche una ferita sanguinante che non può guarire normalmente. Ad ogni

round successivo, la vittima perde 1 punto ferita all'inizio del suo turno. La perdita dei punti ferita può essere arrestata con una prova di Guarire (CD pari al tiro salvezza dell'incantesimo, o alla CD del tiro salvezza che l'incantesimo avrebbe se ne concedesse uno, nel caso non preveda tiri salvezza), oppure con un incantesimo *curare* o *guarigione*.

Il personaggio non può applicare questo talento a un incantesimo che non infligge danni (come ad esempio *charme su persone* o *metamorfosi funesta*).

Un incantesimo del ferimento occupa uno slot incantesimo di due livelli superiore rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimo condonato

Il personaggio ha studiato le tradizioni arcane antiche, meno restrittive rispetto a quelle attuali, ed è in grado di lanciare un incantesimo appartenente a una scuola proibita.

Prerequisiti: Conoscenze (storia) 2 gradi, mago specialista di 1° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo appartenente a una delle sue scuole proibite, e di un livello che egli è in grado di lanciare. È ora in grado di preparare e di lanciare quell'incantesimo normalmente.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte, scegliendo ogni volta un nuovo incantesimo da una qualsiasi delle sue scuole proibite.

Infondere carica

Il personaggio può alimentare un oggetto magico a cariche usando la propria energia magica.

Prerequisiti: Utilizzare Oggetti Magici 5 gradi, capacità di lanciare incantesimi di 4° livello.

Beneficio: Quando il personaggio usa un oggetto magico ad attivazione di incantesimo dotato di cariche (come ad esempio una bacchetta o un bastone), può effettuare una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 15 + il livello dell'incantatore dell'oggetto). Se supera la prova, può sacrificare uno slot incantesimo o un incantesimo preparato ed evitare di consumare una carica. Lo slot incantesimo o l'incantesimo sacrificato deve essere di un livello più alto dell'effetto desiderato generato dall'oggetto. Se non supera la prova, sia lo slot incantesimo (o l'incantesimo preparato) che una carica dell'oggetto vengono consumati.

Maestro delle trappole

Il personaggio ha studiato l'architettura funeraria e le trappole letali utilizzate da una dozzina di culture scomparse. Le sue conoscenze relative alle tombe e alle cripte antiche e ad altri luoghi analoghi gli conferiscono un'abilità prodigiosa nell'evitare le trappole.

Prerequisiti: Int 13, percepire trappole +2.

Beneficio: Il bonus del personaggio di percepire trappole aumenta di +4. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Disattivare Congegni.



Un fulmine del ferimento

Illustrazione di Chris Hawkes

Magia lunare del cormanthyr

Il personaggio padroneggia le antiche tecniche elfiche che consentono di attingere al potere della luce di Sehanine Moonbow.

Prerequisiti: Conoscenze (storia) 4 gradi, capacità di lanciare incantesimi di 3° livello.

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo alla luce della luna, il suo livello effettivo dell'incantatore aumenta di 2. Questo talento non conferisce alcun beneficio quando la luna non è visibile (di giorno, sottoterra, in fase di luna nuova e così via).

Maledizione da battaglia netherese

Il personaggio può incanalare la propria energia arcana per scagliare una potente maledizione su coloro che osano sfidarlo in battaglia.

Prerequisiti: Conoscenze (storia) 4 gradi, Attacco Poderoso, incantatore arcano di 1° livello.

Beneficio: Sacrificando uno slot incantesimo arcano o un incantesimo preparato prima di effettuare un tiro per colpire, il personaggio può infondere una maledizione da battaglia in un attacco in mischia. Ottiene un bonus al tiro per colpire pari al livello dell'incantesimo o dello slot incantesimo sacrificato. Se il tiro per colpire va a segno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 +

il livello dell'incantesimo o dello slot consumato + il modificatore di Car del personaggio), altrimenti subirà una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri delle abilità e ai danni delle armi per 1 minuto. Gli effetti di ulteriori maledizioni da battaglia non sono cumulativi, e qualsiasi avversario che resista con successo alla maledizione da battaglia non può più esserne influenzato per 24 ore.

Qualsiasi effetto in grado di dissolvere o rimuovere una maledizione elimina la maledizione da battaglia. A tale scopo, il livello dell'incantatore del personaggio è pari al suo livello del personaggio.

Manipolazione Arcana

Il personaggio è un esperto delle arti arcane di Netheril, una civiltà i cui maestri della magia sapevano un tempo plasmare e modellare le energie arcane a loro piacimento.

Prerequisiti: Mago di 1° livello.

Beneficio: Quando il personaggio prepara i suoi incantesimi, può scindere fino a un massimo di tre slot incantesimi arcani esistenti per ricavarne un determinato numero di slot inferiori. (Un incantesimo di livello 0 vale 1/2 livello a tale scopo, quindi uno slot incantesimo di 1° livello potrebbe essere ripartito in due slot incantesimi di livello 0.) La somma dei livelli di tutti i nuovi slot incantesimi ottenuti deve essere pari al livello degli originali. Eccettuata questa condizione, non c'è limite al numero di slot incantesimi che il personaggio può creare in questa maniera. Gli slot incantesimi ripartiti in più slot di livello inferiore rimangono in tal modo finché il personaggio non prepara di nuovo i suoi incantesimi, nel qual caso può decidere se ripristinare i suoi slot incantesimi come erano in origine o ripartirli nuovamente.

Normale: Un personaggio può sempre scegliere di usare uno slot incantesimo di alto livello per preparare un incantesimo di livello più basso, ma in tal caso ogni "rimanenza" dei livelli di incantesimo va perduta.

Multilingue

Il personaggio è straordinariamente portato per le lingue.

Prerequisiti: Int 15.

Beneficio: Il personaggio conosce tre linguaggi in più rispetto al normale. Questi tre linguaggi extra non subiscono le consuete restrizioni relative alle liste razziali o regionali dei linguaggi, ma non possono comunque essere selezionati tra i linguaggi segreti come il Druidico, al meno che il personaggio non appartenga a una razza o a una classe adeguata. Inoltre, il personaggio considera sempre Parlare Linguaggi un'abilità di classe e ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Decifrare Scritture.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento soltanto al 1° livello.

Oggetti Condonati

Il personaggio impara a usare gli oggetti di una scuola di magia che in precedenza gli erano proibiti.

Prerequisiti: Incantesimo Condonato, mago specialista di 5° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie una delle scuole di magia che in precedenza gli erano proibite a causa delle sue specializzazioni arcane. Ora può usare gli oggetti magici a completamento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo di quella scuola normalmente, come se non fosse un mago specialista.

Speciale La scuola selezionata dal personaggio deve essere la stessa per cui è stato già acquisito il talento Incantesimo Condonato.

Patto di Jergal

Il personaggio ha stretto un patto con Jergal, il siniscalco del dio della more. Anche se Myrkul, Cyric e più di recente Kelemvor hanno prestato servizio come dei della morte, tutti hanno onorato questi patti.

Prerequisiti: Conoscenze (storia) 4 gradi, Tempra Possente.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza effettuati per resistere all'applicazione dei livelli negativi o per rimuoverli. Se l'effetto che ha conferito il livello negativo consente un tiro salvezza sulla Tempra per rimuoverlo, il personaggio può scegliere di effettuare tale tentativo dopo soltanto 1ora. (Può anche scegliere di attendere il consueto ammontare di tempo prima di cimentarsi nel tiro salvezza.)

Normale: Il personaggio effettua i tiri salvezza per rimuovere i livelli negativi 24 ore dopo averli ottenuti.

Servitore del Dio Caduto

Il personaggio tiene in vita il culto di una divinità che è ormai morta o scomparsa da tempo. La sua fede in questa divinità caduta gli consente di fare uso di magie divine in nome di quella divinità.

Prerequisiti: Chierico di 1° livello, divinità morta o dimenticata (ad esempio Amaunator, Bhaal, Moander o Myrkul) come divinità patrona.

Beneficio: Il personaggio può scegliere una divinità morta come divinità patrona e ottenere comunque i suoi incantesimi da chierico normalmente. Inoltre può appellarsi ai rimasugli latenti del potere della divinità per ottenere un bonus di fortuna +1 a un qualsiasi tiro del dado. Può inoltre essere rianimato o fatto risorgere normalmente.

Normale: Le divinità defunte o decadute non possono concedere poteri da chierico, quindi i chierici che scelgono tali patroni generalmente non ricevono incantesimi. Quei personaggi che non adorano divinità attive nel Faerûn subiscono la stessa sorte dei Miscredenti sul Piano del Fato dopo la morte.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento una volta sola. Scegliendo questo talento cambia patrono, passando dalla divinità che adorava in precedenza alla divinità morta o dimenticata di sua scelta e non subisce alcuna penalità per questo cambiamento. Se in seguito sceglie una divinità patrona diversa, perde i benefici di questo talento, ma il suo nuovo patrono potrà concedergli gli incantesimi come farebbe con qualsiasi altro chierico.

Vedi "Divinità antiche", pagina 41, per una lista degli divinità decedute più famose, dei loro allineamenti e dei loro domini.

Trafigurazione Arcana

Facendo ricorso a conoscenze dimenticate, il personaggio amplia i suoi studi arcani ed è in grado di padroneggiare una scuola di magia che in precedenza gli era proibita.

Prerequisiti: Incantesimo Condonato, Oggetti Condonati, mago specialista di 10° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie una scuola di magia che in precedenza gli era proibita a causa della sua specializzazione arcana. Può apprendere e lanciare gli incantesimi di quella scuola normalmente, come se non fosse un mago specialista.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento soltanto una volta. La scuola selezionata deve essere la stessa per cui sono stati già acquisiti i talenti Incantesimo Condonato e Oggetti Condonati.

Vista divina [regionale]

Il personaggio gode della benedizione speciale di un dio del pantheon Mulhorandi, che gli conferisce straordinari poteri di percezione.

Prerequisiti: Car 13, Mulhorandi (aasimar, umano [Mulan] o tiefling), regione del Mulhorand.

Beneficio: Il personaggio ottiene le seguenti capacità magiche, ognuna utilizzabile per tre volte al giorno: *individuazione dei non morti, individuazione del magico, individuazione del male, individuazione del veleno, lettura del magico.* Il livello dell'incantatore del personaggio è pari al suo livello del personaggio.

Quando il personaggio seleziona questo talento, può scegliere *individuazione del caos, individuazione del bene* o *individuazione della legge* al posto di *individuazione del male.*

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento soltanto al 1° livello.

Classi di prestigio

Studiosi elfici vegliano sulle prigioni degli antichi demoni e custodiscono artefatti malvagi di terribile potere. Maghi moderni riportano in vita le antiche magie di Athalantar. Nel Mulhorand, i servitori degli antichi dei governano l'intera nazione e guidano i suoi eserciti. Una società segreta costituita dai discendenti del decaduto Netheril si sforza di impedire che quell'antico impero risorga, lottando di nascosto contro le Tenebre e contro qualsiasi mago che si avvicini troppo a riscoprire i segreti di Netheril.

Cultista del Picco Infranto

"L'orgoglio dei maghi e degli arcanisti ha quasi condotto il Faerûn alla rovina una volta. Non accadrà mai più."

— Khemal Serist, cultista del Picco Infranto

Il Culto del Picco Infranto è una società strettamente segreta i cui membri discendono tutti dagli antichi Netheresi. Esistono nuclei di questo culto sparse in tutto il Faerûn, ma la maggior parte di essi si concentra attorno ai vecchi confini di Netheril. Molti cultisti vivono presso le tribù Bedine dell'Anauroch o presso i popoli del Nord e di Tun. Altri nuclei più piccoli sono attivi nelle Terre Centrali Occidentali e tengono d'occhio tutte le rovine Netheresi, sia quelle note che quelle rimaste ancora nascoste.

Molte delle storie che circolano riguardo ai culti segreti Netheresi descrivono i loro membri come maghi pazzi assetati di potere e intenzionati a ricondurre l'Impero della Magia alla gloria, oppure a sfruttarne i segreti per tornaconto personale. Ma il Culto del Picco Infranto non ha alcuna somiglianza con i culti di queste storie, dal momento che tra le sue fila non viene accettato nemmeno un incantatore arcano. I membri di questo culto non dimenticano l'arroganza di Netheril e l'oppressione che i suoi cittadini esercitavano su quelle che consideravano "razze minori", e cercano di assicurarsi che le usanze dell'antico Netheril restino morte e sepolte. A tale scopo fanno uso delle tattiche più disparate, dalla diffusione di informazioni false al discredito di quegli studiosi che si avvicinano troppo a riscoprire qualche aspetto della vita Netherese, o perfino al delitto, se necessario. I loro metodi possono a volte sembrare spietati, ma i cultisti credono fermamente di agire per una giusta causa.

Diventare un cultista del Picco Infranto

I cultisti del Picco Infranto sono abili nell'uso delle armi, sanno muoversi furtivamente e possiedono un'infarinatura di conoscenze antiche. Molti di coloro che attualmente sono attivi nel Faerûn hanno iniziato le loro carriere come guerrieri/ladri. Anche i ladri puri e i ladri/ranger sono piuttosto comuni, sebbene debbano attendere di aver raggiunto un adeguato livello di addestramento da combattimento. Le tattiche del culto, a volte spietate, difficilmente consentono ai paladini di entrare nelle sue fila, e gli incantatori arcani sono esplicitamente vietati.

Requisiti di accesso

Razza: Umano di discendenza Netherese (regione di origine Anauroch, Halruaa, Nimbral, Nord, Prateria, Terre Centrali Occidentali o Tribù Uthgardt).

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (storia) 4 gradi, Decifrare Scritture 4 gradi, Disattivare Congegni 4 gradi, Parlare Linguaggi (Loross).

Speciale: Attacco furtivo +1d6.

Speciale: Il personaggio non deve possedere alcun livello in nessuna classe da incantatore arcano.

Privilegi di classe

In quanto cultista del Picco Infranto, il personaggio mira a impedire agli incantatori arcani di riscoprire le vecchie usanze di Netheril. Dal momento che tale obiettivo solitamente lo pone in contrasto diretto con gli incantatori arcani, il culto addestra i suoi membri affinché sviluppino varie capacità mirate a garantire la vittoria contro tali avversari. Di seguito sono descritti i privilegi della classe di prestigio del cultista del Picco Infranto.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il personaggio è competente nelle armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e nei buckler.

Tabella 1–2: Cultista del Picco Infranto — **Dado Vita: d6**

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi 1	2	3
1°	+0	+0	+2	+2	Presenza sinistra, zelo	0	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	1	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Punire i maghi	2	0	-
4°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	3	1	-
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco mortale	3	2	0

Abilità di classe (6+ modificatore di Int per livello): Artigianato (qualsiasi), Artista della Fuga, Ascoltare, Conoscenze (storia), Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondere, Osservare, Professione (qualsiasi), Raccogliere Informazioni, Raggirare, Rapidità di Mano, Saltare, Scalare, Scassinare Serrature, Utilizzare Corde, Valutare.

Incantesimi: Il personaggio ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo da cultista, il personaggio deve possedere un punteggio di Intelligenza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi se la sua Intelligenza è pari o inferiore a 10, non può lanciare tali incantesimi. I suoi incantesimi bonus si basano sull'Intelligenza e i tiri salvezza contro i suoi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Int del personaggio. Quando il personaggio ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello (ad esempio, 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello), ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che otterrebbe in base al suo punteggio di Intelligenza per gli incantesimi di quel livello. Il personaggio può apprendere incantesimi da mago/stregone appartenenti soltanto alle scuole di abiurazione e di ammaliamento. Ha accesso a qualsiasi incantesimo di quelle liste e può liberamente scegliere quali preparare, allo stesso modo di un mago. Prepara e lancia i suoi incantesimi come se fosse un mago.

Presenza sinistra (Str): Quando un avventuriero o un esploratore si avvicina troppo a scoprire qualche grande segreto Netherese, il personaggio preferisce spaventarlo piuttosto che ucciderlo, se ne ha la possibilità. Una volta diventato un cultista del Picco Infranto, il personaggio applica un bonus pari al suo livello di classe a tutte le prove di Intimidire e Raggirare.

Zelo (Str): Il personaggio ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire contro gli incantatori arcani e un bonus morale di +1 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti arcani. Il bonus ai tiri per colpire non si applica contro le creature dotate di capacità magiche, a meno che tali creature non siano anche incantatori arcani.

Illustrazione di Matt Cavotta e Steve Prescott



Khemal Serist, un cultista del Picco Infranto

Attacco furtivo (Str): A partire dal 2° livello, il personaggio infligge danni extra ogni volta che attacca un avversario ai fianchi e in ogni occasione in cui al suo bersaglio è negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano anche agli attacchi a distanza, purché il bersaglio si trovi entro 9 metri. Vedi l'omonimo privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Punire i maghi (Sop): Se il personaggio è costretto a combattere contro un incantatore arcano, la sua vita dipende dalla rapidità e dall'efficacia delle sue azioni. A partire dal 3° livello, il personaggio può tentare di punire un incantatore arcano con un normale attacco in mischia una volta al giorno. Aggiunge il suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) al suo tiro per colpire e infligge danni extra pari al suo livello da cultista nel caso in cui l'attacco vada a segno. Qualora il personaggio punisca accidentalmente una creatura che non è un incantatore arcano, la punizione non ha effetto, ma la capacità è considerata comunque consumata per quel giorno.

Attacco mortale (Str): A volte l'unico modo per fermare un avversario particolarmente caparbio e impedirgli di acquisire delle conoscenze proibite è ucciderlo. Al 5° livello, il personaggio ottiene un attacco mortale, che funziona come l'omonima capacità dell'assassino, con la differenza che la CD del tiro salvezza sulla Tempra per evitare la morte o la paralisi è pari a 15 + il modificatore di Int del personaggio. Vedi il privilegio di classe dell'assassino, pagina 179 della *Guida del Dungeon Master*.

Interpretare un cultista del Picco Infranto

Esistono oggetti e luoghi che è meglio lasciare inviolati, e i maghi e gli stregoni sono il tipo di individui che più di ogni altro tende a disturbarli. Il compito del personaggio consiste nel fermare tali individui con qualsiasi mezzo necessario. Questo obiettivo pone il personaggio in conflitto diretto con molti incantatori arcani di Faerûn. Non tutti i maghi si oppongono alla sua causa, ma finché il personaggio non è sicuro che un determinato incantatore arcano non intenda abusare del suo potere, per prudenza lo considera un potenziale avversario.

La segretezza gli consente di sbrigare il suo lavoro incontrando poca resistenza da parte dei suoi avversari e lo protegge dalle rappresaglie. Quindi, generalmente, il personaggio agisce sotto copertura, come parte di un nucleo nascosto dell'organizzazione. Le informazioni gli giungono sotto forma di ordini da parte di quei due o tre membri del nucleo che egli conosce, o tramite messaggi recapitati da confratelli che il personaggio non vede mai personalmente. A volte potrebbe anche essere incaricato di proteggere o di aiutare altri membri del culto senza che questi lo sappiano. Questo alto livello di segretezza serve a fare in modo che, qualora il personaggio o uno dei suoi colleghi siano catturati o interrogati, nessuno di loro potrà rivelare troppe cose sul culto.

Combattimento: Il personaggio ammira l'efficienza. Quando il combattimento sembra il modo migliore per raggiungere gli obiettivi del culto, il personaggio non si tira indietro, ma in genere riesce a ottenere gli stessi risultati attraverso la furtività, l'astuzia o i diversivi. Le sue abilità in combattimento sono pari a quelle di un ladro, e si dimostra un combattente eccellente in molte situazioni in cui un ladro riuscirebbe a cavarsela.

Un attacco furtivo meticolosamente improvvisato è il modo migliore per dare il via a qualsiasi scontro, seguito da ogni opportunità di attaccare gli avversari ai fianchi, in modo da sfruttare al massimo l'opportunità degli attacchi furtivi.

Un ammaliamento ben piazzato, come ad esempio *charme su persone* o *sonno* può consentire al personaggio addirittura di evitare lo scontro, ma tali attacchi vengono riservati agli avversari più deboli, che hanno più probabilità di subirne gli effetti. Gli incantesimi difensivi come *scudo* gli offrono un importante vantaggio in combattimento e possono dimostrarsi più affidabili di qualsiasi incantesimo offensivo.

Al 5° livello, l'attacco mortale del personaggio diventa una delle armi più potenti del suo arsenale. Studiare l'avversario prima di poterlo colpire è essenziale, quindi è bene che il personaggio non abbia fretta di gettarsi in mischia, se crede di poter esaminare la sua preda di nascosto per poi sferrare un colpo decisivo prima che il combattimento inizi veramente.

Avanzamento: I cultisti del Picco Infranto danno grande valore alle informazioni. Una volta unitosi al culto, il personaggio riceve ben pochi ordini che non siano "Tieni gli occhi aperti" e "Riferisci qualsiasi informazione rilevante, specialmente riguardo alle magie e ai maghi più potenti."

In seguito, il personaggio potrebbe essere invitato a unirsi a qualche compagno cultista per prendere parte a una missione importante. A quel punto potrebbe venirgli richiesto di trafugare un pericoloso artefatto dalla cripta di un potente mago o di attaccare l'accampamento di un gruppo di avventurieri malvagi in cerca di antiche magie nascoste in una tomba Netherese, oppure di assassinare qualcuno che ha scoperto troppe cose.

Quando avanza di livello, il personaggio potrebbe scegliere di acquisire qualche livello da ladro, da guerriero o da ranger, oppure di acquisire altri livelli da cultista, in quanto incrementare la sua furtività, le sue abilità in combattimento o entrambe le cose non è mai una cattiva idea. Anche la selezione dei propri incantesimi va tenuta d'occhio. Il personaggio dovrebbe scegliere un misto di incantesimi difensivi (come ad esempio *resistere all'energia* e *anti-individuazione*), offensivi (come ad esempio *tocco di idiozia* e *sonno profondo*) e incantesimi di utilità generica (come ad esempio *dissolvi magie, ira, serratura arcana* ed *eroismo*). Più ampia è la gamma degli incantesimi selezionati, maggiore sarà la flessibilità a disposizione del personaggio.

Risorse: Una volta unitosi al Culto del Picco Infranto, il personaggio ottiene un distintivo o un altro segno di riconoscimento che deve portare sulla sua persona in ogni momento, in modo da farsi riconoscere dagli altri cultisti. Il Culto del Picco Infranto dispone di circa una ventina di tali segni di riconoscimento, che variano da una sciarpa decorata con un determinato disegno alle spille con una specifica gemma incastonata al centro. È sufficiente una prova di Osservare con CD 15 per riconoscere il sigillo segreto di un cultista, purché l'osservatore sappia cosa cercare. In certe circostanze speciali (come ad esempio la caccia a un traditore del culto che sia in grado di riconoscere i simboli) il personaggio può scegliere di non indossare il marchio per un breve periodo di tempo, ma se lo nasconde senza un buon motivo dovrà far fronte a un interrogatorio da parte dei capi del culto e la sua lealtà verrà messa in discussione.

Il personaggio può anche trasmettere dei messaggi agli altri membri del culto usando una complicata serie di simboli e segnali. Ad esempio, un mazzo di fiori legato con un nastro e appeso a testa in giù da una finestra sta a indicare che un membro del culto è in pericolo, mentre una pietra di colore diverso in una strada lastricata sta a indicare che nelle vicinanze è presente un rifugio sicuro.

Cultisti del Picco Infranto nel Faerûn

Il Culto del Picco Infranto è composto da qualche dozzina di individui dalle origini più disparate. La necessità li obbliga a vagliare innumerevoli voci raccolte dagli informatori, dai perdigiorno e dai viaggiatori per cercare di individuare chi potrebbe essere intenzionato a impadronirsi delle antiche leggende Netheresi. I cultisti spesso assumono un'identità fittizia, facendosi passare per mercanti in viaggio, venditori ambulanti, mercenari, cacciatori o altre figure in grado di viaggiare in lungo e in largo senza destare sospetti.

Organizzazione: L'organizzazione del culto è semplice. Tutti i membri, chiamati Fratelli o Sorelle, sono liberi di agire come meglio credono per perseguire gli obiettivi dell'organizzazione. A volte nascono delle aspre rivalità tra quegli individui che adottano metodi drasticamente diversi per raggiungere tali obiettivi. Ad esempio, i membri tendenti al male prediligono l'assassinio e l'intimidazione, mentre quelli tendenti al bene preferiscono usare suggestioni e false piste.

Il capo dell'organizzazione, noto come il Maestro del Picco Infranto, è il Fratello più anziano disposto a sobbarcarsi sulle spalle questa responsabilità. Coordina gli sforzi di dozzine di individui sparsi in molte terre e comunica le sue decisioni tramite i membri in viaggio del culto e una serie di segnali segreti.

Il Culto del Picco Infranto possiede una roccaforte segreta sulle propaggini meridionali delle Spire della Scimitarra. Laggiù, all'interno del leggendario Picco Infranto, si nasconde una fortezza di montagna, protetta da crepacci vertiginosi e imponenti rupi rocciose.

Reazioni dei PNG

Quei pochi che sono al corrente dell'esistenza del culto in genere lo considerano un'organizzazione di pericolosi zeloti alimentati dall'odio verso i maghi. Gli arcanisti di ogni tipo solitamente dimostrano un atteggiamento maldisposto verso i cultisti conosciuti, mentre quasi tutti gli altri rimangono indifferenti nei confronti dell'organizzazione e dei suoi obiettivi. In passato, il culto ha interferito spesso con le attività dei maghi Zhentarim insinuatisi tra le sabbie dell'Anauroch, quindi gli Zhentarim sono quasi sempre ostili nei confronti dei membri del culto.

I cultisti del Picco Infranto considerano i signori della magia (vedi pagina 25) dei nemici crudeli e pericolosi, e buona parte dei signori della magia contraccambia il favore.

Conoscenze sui cultisti del Picco Infranto

I personaggi dotati di Conoscenze (locali) possono condurre ricerche sul Culto dei Picco Infranto per scoprire qualcosa in più sull'organizzazione. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente, comprensivo di quanto riportato alle CD inferiori.

CD 15: "Una misteriosa organizzazione di zeloti, nemici della magia, che a volte interferisce con i maghi e gli avventurieri in cerca di conoscenze perdute."

CD 20: "L'organizzazione è nota con il nome di Culto del Picco Infranto. I suoi membri danno la caccia a coloro che vorrebbero impadronirsi dei segreti dell'antico Netheril."

CD 25: "Il culto possiede una roccaforte o una base da qualche parte sulle Spire della Scimitarra, all'interno della leggendaria montagna nota come il Picco Infranto. Gli indigeni Bedine del deserto circostante sono alleati del culto e spesso ospitano i suoi membri in incognito tra le loro fila."

CD 35: I personaggi che ottengono un successo di questo livello possono scoprire importanti dettagli relativi ai membri specifici del culto coinvolti nella campagna in corso.

CULTISTI DEL PICCO INFRANTO NEL GIOCO

Ogni volta che i PG vanno alla ricerca di conoscenze o di magie perdute appartenenti all'antico Netheril rischiano di attirare l'attenzione del Culto del Picco Infranto. I cultisti vedono di cattivo occhio quegli avventurieri che spalancano le tombe Netheresi o riportano alla luce qualche potente magia Netherese senza pensarci troppo. Se le intimidazioni e gli inganni non riescono a far desistere gli intrusi, il culto entra in azione in modo drastico per risolvere il problema, facendo intervenire i suoi membri o tramite intermediari come mercenari e assassini.

Viceversa, quei PG che inseguono un nemico in cerca di antichi poteri Netheresi, o che semplicemente fa un uso crudele o sconsiderato della magia, potrebbero trovare nel culto un alleato segreto. I cultisti potrebbero fornire agli eroi le informazioni relative al nascondiglio o alle attività del loro avversario, o perfino mettere a loro disposizione un esploratore o un assassino del culto per garantirsi che il loro comune nemico venga sconfitto.

Un cultista personaggio giocante deve aspettarsi di ricevere ordini o richieste di aiuto nei momenti più inaspettati. Non tutte le attività da cultista del personaggio dovrebbero essere frutto di ordini provenienti dalla gerarchia dell'organizzazione; il cultista stesso dovrebbe avere numerose opportunità per scoprire situazioni o informazioni che garantiscano il progresso degli interessi del culto.

Mano a mano che il cultista accumula nuovi successi nel settore, il personaggio dovrebbe acquisire nuovi contatti all'interno del culto. Prima o poi dovrebbe ritrovarsi in una posizione che gli consenta di ricevere informazioni da una vasta rete di cultisti giovani e a godere di una certa autorità che gli permetta di dirigere le loro attività.

ADATTAMENTO

Il Culto del Picco Infranto potrebbe essere attivo in tutto il Faerûn, dal momento che gli incantatori arcani sciocchi, irresponsabili e avidi non mancano mai. Alcuni nuclei del culto potrebbero osservare (e contrastare) le attività magiche degli Zhentarim e dei Maghi Rossi di Thay ovunque essi agiscano, ed entrambe quelle organizzazioni coprono un territorio molto vasto. Analogamente, il culto potrebbe essere attivo ovunque gli incantatori arcani detengano le redini del potere, dalla Corte Elfica al Rashemen, dal Golfo di Vilhon a Waterdeep.

INCONTRI

Quando i PG esplorano un misterioso complesso di rovine nel deserto e recuperano un tesoro composto da antichi oggetti magici, il culto decide che non possono tenere ciò che hanno trovato. Un esperto cultista noto come Khemal Serist viene inviato ad assicurarsi che i cimeli scoperti rimangano perduti per il resto del mondo.

LI 9: Khemal Serist si è distinto in fretta tra i ranghi del culto, dimostrando la sua efficienza e la sua adattabilità in numerose missioni. Anche se ha ucciso alcuni incantatori arcani che non avevano rinunciato a nessun costo ad abbandonare le loro ricerche di conoscenze perdute Netheresi, Khemal preferisce fuorviare gli avversari, attirando la loro attenzione altrove quando si avvicinano troppo a ciò che dovrebbe rimanere perduto. Dl momento che i suoi bersagli in questa missione hanno già recuperato gli artefatti in questione, Khemal dovrà riprenderseli con la forza o con l'astuzia.

Khemal Serist: Umano ladro 2/guerriero 4/cultista del Picco Infranto 3; GS 9; umanoide Medio; DV 5d6+10 più 4d10+8; pf 60; Iniz +7;Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +7; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra+1*) o +11 a distanza (1d6+2/x3, *arco corto composito+1*); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra+1*) o +11/+6 a distanza (1d6+2/x3, *arco corto composito+1*); AS punire i maghi 1 volta al giorno, attacco furtivo +2d6, incantesimi; QS eludere, presenza sinistra, scoprire trappole, zelo; AL N; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +4; For 13, Des 16, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Cavalcare +7, Cercare +6, Conoscenze (storia) +5, Decifrare Scritture +6, Diplomazia +3, Disattivare Congegni +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Parlare Linguaggi (Loross), Percepire Intenzioni +5, Raccogliere Informazioni +9, Raggirare +11, Rapidità di Mano +9, Saltare +5, Scalare +5, Scassinare Serrature +8, Sopravvivenza +2, Utilizzare Oggetti Magici +4; Combattere alla Cieca[B], Estrazione Rapida[B], Fintare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento[B], Mobilità, Schivare, Sopravvissuto.

Linguaggi: Comune, Loross, Midani, Netherese.

Punire i maghi (*Sop*): Una volta al giorno, Khemal può tentare di punire un incantatore arcano con un normale attacco in mischia, aggiungendo +0 al suo tiro per colpire e infliggendo 3 danni extra in caso l'attacco vada a segno. Se punisce accidentalmente una creatura che non è un incantatore arcano, la punizione non ha effetto, ma la capacità è considerata comunque utilizzata per quel giorno.

Attacco furtivo (*Str*): Khemal infligge 2d6 danni extra in caso di qualsiasi attacco andato a segno contro i bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro i bersagli entro 9 metri. Le creature che beneficiano di occultamento, prive di anatomia discernibile o immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Khemal può scegliere di sferrare danni non letali con il suo attacco furtivo, ma soltanto se usa un'arma ideata a tale scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (*Str*): Se Khemal è sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro salvezza superato non subisce alcun danno.

Presenza sinistra (*Str*): Khemal ottiene un bonus pari al suo livello di cultista del Picco Infranto a tutte le prove di Intimidire e Raggirare (già calcolato nelle statistiche soprastanti).

Scoprire trappole (*Str*): Khemal può trovare, disattivare od oltrepassare le trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità di Cercare e l'abilità Disattivare Congegni per trovare e disattivare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearle). Se il risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come oltrepassare la trappola senza farla scattare o disattivarla.

Zelo (*Str*): Khemal ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire contro gli incantatori arcani e un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi arcani. Il bonus ai tiri per colpire non si applica alle creature dotate di capacità magiche arcane, a meno che tali creature non siano anche degli incantatori arcani.

Incantesimi da cultista preparati (3° livello dell'incantatore; probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 10%): 1° - *charme su persone* (CD 12), *contrastare elementi, scudo.*

Libro degli incantesimi: Quelli sopra indicati più *blocca porte, ipnosi, protezione dal bene, protezione dal male.*

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, scimitarra+1, arco lungo composito (bonus di For +1) con 20 frecce.

maestro solare

"Gli antichi Netheresi conoscevano Amaunator, il grande signore del sole, che donò al mondo luce e ordine per un'era intera. Noi oggi lo conosciamo come Lathander. Per molti secoli abbiamo considerato Lathander come il dio del mattino, ma la sua gloria continua a salire proprio come il sole, verso il mezzogiorno. Così come il sole si fa più splendente mano a mano che sale nel cielo, così la gloria e il fulgore di Lathander ascenderanno mano a mano che il dio reclamerà il suo fulgido dominio su ciò che gli spettava un tempo. Tutti coloro che lo adorano vedranno la fine della lunga notte in cui viviamo ora."

— Andar, Maestro Solare

I maestri solari fanno parte di una setta interna al clericato di Lathander, secondo la quale il Signore del Mattino è l'incarnazione vivente di Amaunator, il dio del sole scomparso da tempo che occupava una posizione dominante nell'antico pantheon Netherese. I maestri solari adorano questa antica visione di Lathander come divinità della gloria, della luce e dell'ordine perfetto: un dio sovrano che un giorno potrebbe reclamare il suo ruolo di re sul pantheon Faerûniano. Attraverso il loro operato, i maestri solari sperano di dimostrare che l'ascesa di Lathander stia per compiersi e che il lungo regno di pieno sole di Amaunator stia per avere inizio.

Anche se i maestri solari hanno servito Lathander con fedeltà ed efficienza per quasi quindici secoli, le loro divergenze dogmatiche con gli altri chierici del Signore del Mattino hanno provocato discordia e hanno causato scismi in più di un'occasione. Molti Lathanderiti considerano la loro divinità una potenza del bene: un dio di rinnovamento, di speranza e di rinascita. I maestri solari considerano Lathander (o Amaunator, come spesso lo chiamano) una dio latore di ordine nel mondo, proprio come il sole porta con regolarità l'avvicendarsi del giorno e della notte, delle stagioni e degli anni.

DIVENTARE UN MAESTRO SOLARE

I chierici, specialmente gli ex-Lathanderiti, sono i più adatti ad assumere il ruolo di maestro solare. Il passo più difficile e più importante per accedere a questa classe di prestigio è voltare le spalle ai dettami fissati dalla fede di Lathander selezionando il talento Servitore del Dio Caduto, per poi rivolgere le proprie preghiere e la propria fede ad Amaunator come aspetto di Lathander.

Alcuni personaggi diversi dai chierici, desiderosi di lottare contro l'oscurità, il caos e il disordine (solitamente i paladini e i maghi/chierici) diventano maestri solari in quanto credono che Lathander ricompenserà la loro fede conducendoli al trionfo sui loro avversari.

Come accade con i chierici, i maestri solari traggono beneficio dagli alti punteggi di Saggezza e di Carisma.

REQUISITI DI ACCESSO

Allineamento: Qualsiasi legale.
Abilità: Conoscenze (geografia) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi, Conoscenze (storia) 8 gradi, Parlare Linguaggi (Loross).
Talenti: Servitore del Dio Caduto (Amaunator) (vedi pagina 9).
Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.
Domini: Legge, Sole.
Divinità patrona: Amaunator.
Speciale: Il personaggio deve possedere un simbolo sacro di Amaunator, da lui recuperato personalmente presso un tempio in rovina di quella divinità o ricevuto in dono da un maestro solare esistente.

PRIVILEGI DI CLASSE

Dal momento che i maestri solari sono i detentori dell'incontenibile potere del sole di mezzogiorno, le loro capacità sono incentrate sulle proprietà del calore e della luce. Di seguito sono descritti i privilegi della classe di prestigio del maestro solare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il maestro solare non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi: Ad ogni livello, il maestro solare acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una 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. Se apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di acquisire un livello da maestro solare, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da maestro solare prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Incantesimi solari: Il maestro solare può preparare qualsiasi incantesimo del dominio del Sole come se appartenesse alla sua lista di incantesimi divini. L'incantesimo usa uno slot incantesimo di livello pari al livello a cui appartiene nella lista del dominio del Sole.

TABELLA 1-3: MAESTRO SOLARE — DADO VITA: D8

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+2	+0	+2	Incantesimi solari	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	*Occhi fiammeggianti* 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Resistenza al fuoco 5	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Incantesimi legali	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	*Occhi fiammeggianti* 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Resistenza al fuoco 10	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Dominio della Pianificazione	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	*Occhi fiammeggianti* 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Resistenza al fuoco 15	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	*Forma solare*	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato (qualsiasi), Concentrazione, Conoscenze (storia), Decifrare Scritture, Diplomazia, Professione (qualsiasi), Raccogliere Informazioni, Sapienza Magica.

Occhi fiammeggianti (Mag): A partire dal 2° livello, gli occhi del maestro solare risplendono dell'intensa luce arancione del sole. Il maestro solare può generare dai suoi occhi un effetto di *luce incandescente* una volta al giorno (a un livello dell'incantatore pari al suo livello del personaggio). Inoltre, un maestro solare non può mai rimanere accecato o abbagliato dagli incantesimi o dagli effetti contrassegnati con il descrittore di luce, o da qualsiasi fonte di luce naturale. Il maestro solare può usare *luce incandescente* due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno all'8° livello.

Resistenza al fuoco (Str): Grazie al suo legame col sole, il maestro solare ottiene resistenza al suo fuoco. Al 3° livello sviluppa resistenza al fuoco 5. Tale resistenza sale a 10 al 6° livello e a 15 al 9° livello.

Incantesimi legali: A partire dal 4° livello, il personaggio può preparare qualsiasi incantesimo di dominio della Legge come se appartenesse alla sua lista di incantesimi divini. L'incantesimo usa uno slot incantesimo di livello pari al livello a cui appartiene nella lista del dominio della Legge.

Dominio della Pianificazione: A partire dal 7° livello, il maestro solare ottiene accesso al dominio della Pianificazione e acquisisce il suo potere concesso (vedi la *Guida del Giocatore al Faerûn*). In un qualsiasi giorno, il maestro solare può scegliere i suoi incantesimi dal dominio della Pianificazione o da uno dei domini che ha scelto come chierico di 1° livello per riempire i suoi slot incantesimo di dominio. Non ottiene alcun incantesimo addizionale di dominio al giorno, ma soltanto una scelta più vasta di incantesimi di dominio ad ogni livello di incantesimo.

Forma solare (Mag): Una volta arrivato al 10° livello, il maestro solare ottiene la capacità di trasformarsi in una palla di luce intensa e incorporea, di dimensioni pari a una creatura Media. Questo effetto è identico a quello dell'incantesimo *forma gassosa*, fatta eccezione per le differenze di seguito elencate. In *forma solare*, il maestro solare può emanare *luce diurna* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, ottiene una velocità di volare di 36 metri (perfetta) e immunità agli effetti di fuoco, di luce e di aria. Inoltre, il maestro solare ottiene un attacco di contatto in mischia che infligge 6d6 danni da fuoco. Il maestro solare può rimanere in *forma solare* per un massimo di 10 round. *Forma solare* è l'equivalente di un incantesimo di 8° livello ed è utilizzabile una volta al giorno.

INTERPRETARE UN MAESTRO SOLARE

Analogamente ai signori del mattino di Lathander, il maestro solare appartiene a una setta elitaria di chierici e di combattenti sacri. Il suo compito è quello di dimostrare la superiorità della fede di Lathander attraverso le proprie gesta, accelerando in tal modo la venuta del giorno in cui la sua ascensione millenaria si compirà e il dio potrà ancora una volta risplendere come signore supremo al di sopra del panteon litigioso e frammentato di Faerûn. Molti degli altri Lathanderiti si ritraggono dalla grandezza della visione del maestro solare e dal presunto innalzamento di Amanautor al di sopra del culto di Lathander, obiettando che nessuna divinità può determinare cosa è giusto per tutte le creature che vivono sotto il sole, ma il maestro solare sa che si sbagliano. Soltanto le sue audaci azioni e i suoi gloriosi trionfi nell'interminabile lotta contro il caos e l'oscurità illumineranno la verità delle sue convinzioni, affinché tutti possano esserne testimoni.

Il sole sorgerà domani, proprio come fa ogni giorno. Quel globo scintillante è il simbolo perfetto della sua fede e della suprema infallibilità della sua guida. Un vero maestro solare deve essere legale, saper distinguere ciò che è giusto e sostenere la causa della rettitudine in tutte le sue azioni. Deve liberare il mondo dall'oscurità attraverso il fuoco perfetto del sole. Dovrà aspettarsi dei problemi da parte delle sette rivali all'interno del culto di Lathander e anche dai seguaci di Horus-Re, che credono erroneamente che la loro divinità sia l'unico dio del sole di Faerûn.

Un maestro solare fa comunque parte della chiesa di Lathander, e in quanto tale si dimostra fedele sia ai suoi precetti che ai suoi rappresentanti. In qualità di nuovo membro, il maestro solare deve aspettarsi di ottenere numerosi consigli sul comportamento e sulle azioni adeguate da intraprendere. Col passare del tempo, si guadagnerà il rispetto e l'ammirazione dei suoi colleghi maestri solari semplicemente in virtù del suo potere crescente, che sarà un'evidente dimostrazione del suo legame sempre più stretto con il sole. Dal momento che la gerarchia della setta è basata quasi esclusivamente sul merito, tuttavia, lo status di un maestro solare aumenta ulteriormente quando questi promuove attivamente gli interessi della setta, riporta vittorie importanti nella costante battaglia contro il caos e riesce a condurre nuovi membri al servizio della causa. Man mano che ottiene ulteriore prestigio, i membri può giovani lo cercheranno per ottenere consiglio e quelli più anziani gli chiederanno di intraprendere qualche missione speciale.

Combattimento: Gli incantesimi e le capacità del maestro solare possono esiliare l'oscurità e ripristinare l'ordine là dove regna il caos. Un maestro solare possiede magie aggressive superiori a quelle di molti altri chierici, in quanto è in grado di preparare gli incantesimi dei domini del Sole e della Legge come incantesimi clericali. Il suo metodo preferito di combattimento è attaccare con incantesimi come *luce incandescente* e *ira dell'ordine*, punendo i suoi avversari con la purezza del potere del sole.

Per usare *luce incandescente* nel modo più efficace, un maestro solare dovrebbe prendere in considerazione l'opportunità di acquisire talenti come Tiro Preciso e Arma Focalizzata (raggio). Il primo gli consente di usare *luce incandescente* con maggior precisione contro quegli avversari impegnati in mischia con i suoi alleati, mentre il secondo migliora le sue probabilità di colpire il bersaglio. Se il maestro solare si premura di scegliere degli alleati legali, può indirizzare *ira dell'ordine* praticamente ovunque senza correre il rischio di danneggiare i suoi amici, dal momento che l'incantesimo non nuoce alle creature legali.

Quando il maestro solare giunge all'apice del suo potere, ottiene la capacità di *forma solare*, che lo rende un formidabile avversario in mischia contro qualsiasi creatura nemica vulnerabile ai danni da fuoco. Tuttavia, la sua capacità di lanciare incantesimi è severamente limitata quando usa *forma solare*, a meno che non sia dotato dei talenti Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi ed Escludere Materiali.

Avanzamento: L'arruolamento del personaggio nella setta dei maestri solari è stato come un'esplosione folgorante di luce solare. Mentre il personaggio ascoltava le parole di un altro maestro solare, la verità si è fatta nitida fino a diventare abbagliante. Il personaggio ha intrapreso con entusiasmo una ricerca per recuperare un vero simbolo sacro di Amaunator ed è stato accolto a braccia aperte dai suoi compagni maestri solari una volta che è riuscito ad ottenerlo.

Man mano che il personaggio acquisisce altri livelli nella classe di prestigio, si assume la responsabilità di promuovere quegli aspetti del culto di Lathander che riflettono maggiormente la gloria di Amaunator. Soprattutto si incarica di reclutare altri seguaci e chierici per conto dell'ordine, affinché il culto di Amaunator non si estingua di nuovo. I vecchi templi di Amaunator erano chiamati corti, e ogni corte era guidata da un alto sacerdote che deteneva il titolo di Retto Potentato. Quando il personaggio avrà il comando di un suo esercito di fedeli, potrà anch'egli reclamare per sé quel titolo.

Le sue capacità sono molto simili a quelle dei chierici tradizionali, quindi qualsiasi strumento che sia utile a un chierico sarà di aiuto anche per lui. Talenti come Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Focalizzati lo aiutano a diventare un incantatore più

efficace in combattimento, mentre talenti come Creare Oggetti Meravigliosi e Creare Armi e Armature Magiche gli consentono di creare strumenti potenti da usare nella sua crociata contro i nemici dell'ordine.

Risorse: La Chiesa di Lathander è un clericato diffuso e potente, i cui membri in genere forniscono aiuto al personaggio. Anche se molti Lathanderiti si trovano a disagio di fronte alle convinzioni "eretiche" del personaggio, ammettono che le differenze settarie all'interno della fede sono relativamente marginali di fronte alla necessità di contrastare i piani abominevoli delle divinità malvagie di Faerûn e dei loro clericati. A meno che il personaggio non si ostini a voler contraddire tutti i Lathanderiti che incontra evidenziando gli errori delle loro convinzioni, potrà aspettarsi di trovare vitto, alloggio e riparo in qualsiasi santuario e tempio di Lathander.

I compagni maestri solari del personaggio sono più propensi a offrire aiuto al personaggio rispetto alla Chiesa di Lathander tradizionale. Gli altri maestri solari sono spesso disposti a prestargli aiuto nelle missioni più brevi, a prestargli oggetti magici o a guarirlo quando egli non è in grado di farlo da solo, e si aspettano che il personaggio faccia altrettanto nei loro confronti. Un maestro solare può trovare anche degli alleati nell'Ordine dell'Anima Solare, un'organizzazione di monaci situata a Waterdeep e le cui origini possono essere fatte risalire al culto dell'antico Amaunator.

Maestri solari nel Faerûn

Non esiste alcuna prova che Amaunator abbia fatto ritorno dal regno dei morti, al di là delle affermazioni dei maestri solari. Lathander non ha proclamato di essere la nuova incarnazione di Amanautor, ma non lo ha neanche negato. Il dio tiene segreta la sua opinione al riguardo per ora, anche se ha fatto capire chiaramente sia ai signori del mattino che ai maestri solari che li considera tutti dei veri credenti, il che ha prevenuto il degenerare delle lotte tra le varie fazioni interne.



Andar, un maestro solare

Illustrazione di Ralph Horsley

Organizzazione: I maestri solari sono più formalmente noti come la Confraternita del Sole Glorioso, un ordine clericale e cavalleresco interno alla fede di Lathander. Le case capitolari e i santuari dedicati al culto di Lathander spesso sono affidati alle cure della confraternita. Quindi un maestro solare spesso risponde sia a un chierico di Lathander d'alto rango nell'area che a un fratello superiore dell'ordine del Sole Glorioso, che potrebbe essere situato in una città diversa.

Una tipica casa capitolare del Sole Glorioso è gestita da un gruppo di maestri solari che fanno capo a un grande tempio di Lathander. Un tipico capitolo è composto da un numero di maestri solari che varia da uno a cinque, più alcuni chierici (sempre da due a cinque) che hanno accettato Amaunator come divinità ma che non possiedono ancora livelli nella classe di prestigio, e da due a dieci guerrieri, paladini o combattenti che aderiscono ai precetti dei maestri solari.

Reazioni dei PNG

Al di fuori dei Lathanderiti, i maestri solari sono considerati soltanto una fazione in più all'interno della chiesa di Lathander, a malapena distinguibili da altri gruppi come i signori del mattino o l'Ordine dell'Astro. Quindi un maestro solare può aspettarsi di ottenere lo stesso tipo di reazione che un qualsiasi chierico di Lathander otterrebbe dai vari gruppi o individui. I personaggi malvagi vedono i maestri solari come fumo negli occhi, dal momento che sanno del voto dei chierici di Lathander di combattere il male ovunque si trovi. Anche gli individui buoni a volte sono colti di sorpresa dallo zelo dei maestri solari, ma in genere ammirano le buone azioni che essi compiono.

Conoscenze sui maestri solari

I personaggi dotati di Conoscenze (religioni) possono condurre ricerche sui maestri solari per scoprire qualcosa in più su di essi. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente, comprensivo di quanto riportato alle CD inferiori.

CD 10: "I maestri solari sono un ordine o una setta particolare all'interno della Chiesa di Lathander."

CD 15: "I maestri solari venerano l'aspetto di Lathander come divinità del sole e guidano una fervida crociata contro le creature del male e dell'oscurità. Detengono poteri legati alla luce e al fuoco."

CD 20: "I maestri solari credono che Lathander sia l'incarnazione o la prosecuzione di Amaunator, il vecchio dio del sole, una divinità potente ai tempi dell'antico Netheril. Credono anche che il potere di Lathander sia in ascesa e che presto il dio si reincarnerà in Amaunator, reclamando il titolo di sovrano di tutti gli dei. Le loro convinzioni sono considerate velatamente eretiche da molti altri Lathanderiti."

CD 30: I personaggi che ottengono un successo di questo livello possono scoprire importanti dettagli relativi agli specifici maestri solari coinvolti nella campagna in corso.

Maestri solari nel gioco

I maestri solari tendono fortemente all'allineamento legale neutrale piuttosto che al legale buono, e solitamente fungono da alleati piuttosto che da avversari o da rivali nei confronti degli avventurieri di allineamento buono.

Questa classe di prestigio attira soprattutto quei giocatori che preferiscono giocare dei chierici "dalla mentalità aggressiva", vale a dire incantatori divini che tendono ad attaccare prima e a guarire poi. Dal momento che i maestri solari si dimostrano determinati, sicuri di sé e a volte perfino troppo zelanti nell'affrontare il male, i giocatori a cui piace stare in prima linea e comandare dovrebbero trovarli di loro gradimento.

Adattamento

I maestri solari agiscono apertamente ovunque sia presente il culto di Lathander. A volte sono attivi sotto copertura in quei luoghi dove i clericati malvagi hanno il predominio o dove gli adoratori

di Horus-Re detengono ed esercitano un'influenza secolare. Le loro attività segrete prevedono la fondazione e la copertura di gruppi di adoratori di Lathander, la lotta e l'eliminazione dei chierici rivali e la battaglia contro l'avanzata del caos in ogni modo possibile.

INCONTRI

I PG potrebbero incontrare Andar in una grande città dove il maestro solare ha stabilito un servizio di portatori di torce per consentire ai cittadini di circolare di notte senza inciampare nel buio. I portatori di torce di Andar sono per lo più degli orfani che il chierico ha recuperato dalle strade.

LI 8: Di tanto in tanto i portatori di torce riferiscono ad Andar di qualche attività sospettosa o di qualche incontro clandestino. Quando tali rapporti indicano la presenza di non morti o la preparazione di un probabile crimine, Andar a volte va in cerca di avventurieri che lo aiutino a risolvere il problema. In combattimento, Andar cerca di tenersi alla larga dalla mischia quanto basta per usare al meglio gli incantesimi *riscaldare il metallo* e *luce incandescente*, nonché la sua capacità di *occhi fiammeggianti*.

Andar: Umano chierico 5 di Amaunator/maestro solare 3; GS 8; umanoide Medio; DV 8d8+16; pf 52; Iniz +4; Vel 6 m; CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +5; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d8+1, *mazza pesante +1*) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS *occhi fiammeggianti* 1 volta al giorno, incantesimi, incantesimi solari, scacciare non morti 4 volte al giorno (+3, 3d6+3, 5°); QS resistenza al fuoco 5; AL LB; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +11; For 10, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 17, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +9, Conoscenze (geografia) +4, Conoscenze (religioni) +7, Conoscenze (storia) +8, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +4; Allerta, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Servitore del Dio Caduto (Amaunator)†.

†Nuovo talento descritto a pagina 9.

Linguaggi: Comune.

Occhi fiammeggianti (Mag): Gli occhi di Andar risplendono del colore arancione brillante del sole. Andar può generare un effetto di *luce incandescente* dai suoi occhi una volta al giorno (+5 contatto a distanza; 8° livello dell'incantatore). Non può mai essere accecato da incantesimi o effetti contrassegnati con il descrittore della luce o da qualsiasi forma di luce naturale.

Incantesimi solari: Andar può preparare qualsiasi incantesimo di dominio del Sole come se fosse sulla sua lista degli incantesimi divini. L'incantesimo usa uno slot incantesimo di livello pari a quello a cui appartiene l'incantesimo sulla lista del dominio del Sole.

Incantesimi da chierico preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - *creare acqua, individuazione del magico, luce, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, protezione dal caos*[D], *raggio rigenerante*†, *resistere agli elementi, scudo della fede*; 2° - *frantumare* (CD 15), *riscaldare il metallo*(CD 15), *riscaldare il metallo*[D] (CD 15), *silenzio* (CD 15); 3° - *dissolvi magie, luce diurna, luce incandescente* (+5 contatto a distanza), *luce incandescente*[D] (+5 contatto a distanza), *preghiera*; 4° - *aura del sole*†, *ira dell'ordine*[D] (CD 17), *scudo di fuoco* (CD 17).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Legge (lancia incantesimi legali a un livello dell'incantatore +1), Sole (scacciare superiore contro i non morti 1 volta al giorno).

†Nuovo incantesimo descritto più avanti in questo capitolo.

Proprietà: Mezza armatura perfetta, *scudo pesante di metallo accecante+1*, *mazza pesante+1*, balestra leggera perfetta con 5 *quadrelli infuocati+1* e 15 quadrelli da balestra, *mantello della resistenza+1*, simbolo sacro di Amaunator, 10 mo, 10 mp.

olin gisir

"Silenzio! Sappiate che ci troviamo tra le rovine del tempio di Astaroth, un signore dei demoni dell'Abisso. Si dice che il demone dorma ancora quaggiù, e che cerchi di avvelenare le parole di coloro che violano il tempio. Fortunatamente, conosco gli incantesimi giusti per assicurarmi che rimanga addormentato..."

— Meraera degli Olin Gisiae

Come tutti i Faerûniani sanno, gli elfi hanno buona memoria. Un evento avvenuto migliaia di anni fa e quasi del tutto dimenticato dalle razze con un arco vitale più breve rimane ancora vividamente impresso nella mente degli elfi, dal momento che dal loro punto di vista è avvenuto soltanto una generazione fa o poco più. Da una memoria talmente nitida nasce una conoscenza superiore, che in certi casi è meglio mantenere segreta.

Gli Olin Gisiae (che significa "custodi dei segreti" in Elfico; Olin Gisir al singolare) sono elfi maghi scelti che si sono assunti il compito di custodire i segreti più oscuri dal resto del mondo, per assicurarsi che gli antichi demoni rimangano imprigionati all'interno dei cerchi di protezione, che gli artefatti sacrileghi rimangano dimenticati e che i luoghi di potere oscuro non siano più visitati da alcun mortale.

DIVENTARE UN OLIN GISIR

Gli Olin Gisiae seguono un'organizzazione informale. In qualità di inveterati collezionisti di informazioni utili, sono in grado di notare rapidamente quegli elfi e quei mezzelfi che potrebbero entrare a far parte della classe di prestigio, e li accolgono altrettanto rapidamente all'interno dei loro ranghi.

Gli Olin Gisiae vengono reclutati esclusivamente tra le fila dei maghi e degli altri incantatori arcani. Il candidato ideale è dotato di una mente acuta e di un'irresistibile curiosità che lo spinge a dare la caccia agli antichi misteri di sua iniziativa. In genere, un custode dei segreti di una certa esperienza osserva i possibili candidati per un certo periodo di tempo per determinare le loro motivazioni e i loro desideri. Coloro che sembrano ambire al potere e alla gloria personale vengono scartati, e a volte addirittura uccisi se le loro ricerche minacciano di rivelare qualche pericoloso segreto agli occhi del mondo. Coloro che rispettano i segreti vengono contattati e ricevono una proposta di addestramento.

Il sentiero più rapido e più facile per diventare un Olin Gisir è la classe del mago. Un mago ottiene l'accesso ai nuovi livelli di incantesimi più rapidamente rispetto a bardi e stregoni, e i suoi talenti bonus gli consentono di selezionare un secondo talento di metamagia prima degli altri incantatori. Anche gli stregoni a volte scelgono questo sentiero, sebbene debbano incrementare alcune abilità di classe incrociata per soddisfare i requisiti. Anche se i bardi possono accedere facilmente alle abilità richieste, la loro progressione degli incantesimi è più lenta e consente loro di acquisire questa classe soltanto al 13° livello.

L'Intelligenza è una caratteristica fondamentale, dal momento che un Olin Gisir si affida interamente al lancio degli incantesimi e alle conoscenze antiche. Anche il Carisma è una caratteristica chiave per quei stregoni che decidono di seguire questo sentiero.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Elfo o mezzelfo.
Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 10 gradi, Conoscenze (storia) 10 gradi
Talenti: Volontà di Ferro e due talenti di metamagia qualsiasi.
Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.
Speciale: Il personaggio non deve avere Abiurazione come scuola proibita.

Tabella 1-4: Olin Gisir — Dado Vita: d4

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Conoscenze antiche +1, segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	*Segni e portenti*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Conoscenze antiche +2, segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	*Parola di dissoluzione*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Conoscenze antiche +3, segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	*Parola di potenza*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Conoscenze antiche +4, segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato (qualsiasi), Concentrazione, Conoscenze (tutte, scelte singolarmente), Decifrare Scritture, Guarire, Professione (qualsiasi), Sapienza Magica.

Privilegi di classe

Gli Olin Gisiae si concentrano sulle conoscenze di ogni genere, sia magiche che comuni. Anche se non sono combattenti di prima linea, la loro capacità di decifrare i presagi e di esiliare le singole minacce consente loro di proteggere i segreti degli antichi con grande efficienza. Di seguito sono descritti i privilegi della classe di prestigio dell'Olin Gisir.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il personaggio non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi: Ad ogni livello, l'Olin Gisir acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore arcano che gli consentiva di lanciare incantesimi di 3° livello prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se può accedere agli incantesimi di 3° livello tramite più di una classe di incantatori arcani quando acquisisce un livello da Olin Gisir, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Olin Gisir prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Conoscenze antiche (Str): Il personaggio ha studiato a fondo le conoscenze degli antichi. Ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia) e Utilizzare Oggetti Magici. Ottiene anche lo stesso bonus alle prove di conoscenze bardiche, se possiede quel privilegio di classe. Il bonus sale a +2 al 4° livello, a +3 al 7° livello e a +4 al 10° livello.

Segreto (Str): Il personaggio ha collezionato innumerevoli frammenti di conoscenze perdute dai tomi antichi che ha scoperto, dai sussurri degli immondi imprigionati che è stato incaricato di sorvegliare e da altre fonti ancora più pericolose. Il personaggio somma il suo modificatore di Intelligenza al suo livello da Olin Gisir. Può scegliere un qualsiasi segreto che rientri nel totale in tal modo ottenuto consultando il numero della colonna di sinistra sulla Tabella 1-5. Il personaggio può scegliere un altro segreto al 4°, al 7° e al 10° livello, sebbene non possa selezionare lo stesso segreto più di una volta.

Segni e portenti (Mag): Al 2° livello il personaggio impara a snidare le forze del male più antiche e nascoste, interpretando i presagi mistici che scorge nel mondo circostante. Per tre volte al giorno, il personaggio può usare *presagio* con gli stessi effetti dell'incantesimo (a un livello dell'incantatore pari al suo livello del personaggio).

Parola di dissoluzione (Mag): Al 5° livello, il personaggio ottiene poteri aggiuntivi da usare contro gli antichi pericoli che cerca di distruggere o di soggiogare. Il personaggio può aggiungere *dissolvi il caos*, *dissolvi la legge* o *dissolvi il male* (a sua scelta) agli incantesimi arcani di 5° livello che è in grado di lanciare. Se il personaggio lancia incantesimi come mago, aggiunge semplicemente tale incantesimo al suo libro degli incantesimi. Se lancia incantesimi come uno stregone, lo acquisisce come incantesimo bonus conosciuto a quel livello. L'incantesimo così selezionato è ora per lui un incantesimo arcano.

Parola di potenza (Mag): All'8° livello, il personaggio può usare alcune parole del potere contro i suoi nemici. Il personaggio può aggiungere *dettame*, *parola del caos* o *parola sacra* (a sua scelta) agli incantesimi arcani di 7° livello che è in grado di lanciare. Se il personaggio lancia incantesimi come mago, aggiunge semplicemente tale incantesimo al suo libro degli incantesimi. Se lancia incantesimi come uno stregone, lo acquisisce come incantesimo bonus conosciuto a quel livello. L'incantesimo così selezionato è ora per lui un incantesimo arcano.

Tabella 1-5: Segreti dell'Olin Gisir

Livello + Mod Int	Segreto	Effetto
1	Conoscenza dei linguaggi	Apprende 3 nuovi linguaggi (qualsiasi, tranne i linguaggi segreti)
2	Segreto della salute	+3 punti ferita
3	Segreto della forza interiore	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà
4	Conoscenza della vera resistenza fisica	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra
5	Orientamento nei dungeon	Percepire trappole +2 (come la capacità del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*)
6	Visione dell'occulto	Bonus di +4 alle prove di Cercare
7	Antico artefice creazione oggetto come	Un qualsiasi talento di talento bonus
8	Conoscenze degli incantesimi dimenticati	Un qualsiasi talento di metamagia come talento bonus
9	Interdizione agli immondi	Bonus sacro di +2 alla CA e ai tiri salvezza contro gli attacchi degli esterni malvagi
10	Mente focalizzata	Resistenza agli incantesimi 20 o più contro gli incantesimi di ammaliamento

Interpretare un Olin Gisir

Il personaggio è quasi sempre cupo e silenzioso. Del resto, le attività in cui è impegnato non sono cose da poco. Tende a tenere per sé ciò che sa, sia per il bene dei suoi compagni che per preservare i segreti in questione. Se le sue conoscenze possono essere d'aiuto ai suoi compagni, tuttavia, le mette a loro disposizione in base al bisogno, purché questo non metta a rischio la natura del segreto. Il personaggio tiene un diario aggiornato dei presagi e dei portenti inconsueti che nota nel corso dei suoi viaggi, in modo da poter tornare sul posto a indagare in un secondo tempo.

L'iniziazione del personaggio nei ranghi degli Olin Gisiae è stato un processo quasi del tutto naturale. Dopo avere passato anni e anni alla ricerca di conoscenze fini a se stesse, il personaggio è stato avvicinato da un Olin Gisir, che gli ha offerto di entrare a far parte di un'associazione dedita alla ricerca delle conoscenze con l'intento di proteggere e servire la razza elfica. Anche se il personaggio non è legato da alcun obbligo nei confronti degli altri membri, è sempre disposto a condividere le sue informazioni con loro, ad assisterli nel corso delle loro missioni e a offrire loro ospitalità, se necessario.

Combattimento: Il personaggio è uno studioso e un osservatore, non un guerriero, quindi preferisce affidarsi agli alleati o alle creature che evoca misticamente per combattere gli intrusi che cercano di impossessarsi dei segreti da lui custoditi. Molti degli Olin Gisiae suoi colleghi che non viaggiano apprendono l'arte della creazione dei golem, dei guardiani protettori e di altri costrutti obbedienti che fungano da combattenti, mentre i loro padroni si tengono indietro e tempestano gli avversari di magie distruttive.

Le conoscenze relative alla storia e alla magia consentono al personaggio di identificare le rovine, di leggere le iscrizioni riportate sulle tombe più antiche e di attivare anche gli artefatti magici più inconsueti. Il personaggio tiene sempre gli occhi aperti: si tiene pronto a evitare i pericoli, sfuggire agli avversari o a chiedere aiuto, sfruttando al meglio i segreti che conosce sui luoghi antichi.

Gli incantesimi di divinazione lo aiutano a rimanere allerta e a tenersi pronto a qualsiasi pericolo incombente. Alcuni incantesimi come *vedere invisibilità, individuazione dei pensieri, vista arcana* e *visione del vero* lo aiutano a tenere sotto controllo la situazione nelle immediate vicinanze, mentre *chiaroudienza/chiaroveggenza, occhio arcano, scrutare* e *occhi indagatori* gli consentono di osservare le cose più da lontano. Per un Olin Gisir gli alleati non sono mai abbastanza, quindi nemmeno i vari incantesimi *evoca mostri* vanno trascurati, assieme a quelli che possono potenziare le caratteristiche dei suoi alleati. *Velocità* fornisce ai suoi alleati un importante vantaggio in combattimento, come anche *eroismo* e *ira*. Anche *polvere luccicante* è utile per evidenziare i nemici invisibili a coloro che combattono a fianco del personaggio.

Avanzamento: In quanto apprendista custode dei segreti, il personaggio impara tutto ciò che c'è da sapere sui luoghi di potere dimenticati da tempo e rafforza la sua mente contro le possibili sottomissioni magiche da parte dei demoni e dei signori dei non morti più potenti. Inoltre, il personaggio apprende gli incantesimi di abiurazione necessari per tenere tali creature imprigionate e incoscienti.

Man mano che il personaggio acquisisce livelli nella classe dell'Olin Gisir, dovrebbe premurarsi di imparare il maggior numero possibile di incantesimi di abiurazione. Gli incantesimi come *cerchio magico* e *congedo* sono insostituibili per tenere a bada le creature dell'oscurità e le altre abiurazioni si riveleranno utili per rimanere in vita se mai il personaggio dovesse rimanere coinvolto in un combattimento.

Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore sono ottimi talenti da scegliere, poiché le creature che il personaggio è spesso incaricato di tenere a bada tendono ad essere dotate di resistenza agli incantesimi e di bonus ai tiri salvezza alti. Anche i talenti di metamagia e di creazione oggetto sono molto utili, dal momento che possono potenziare gli incantesimi del personaggio quel tanto che basta da andare a segno.

Risorse: In quanto Olin Gisir, il personaggio è parte di un rispettato ordine di custodi e osservatori magici sparsi in tutte le città e i paesi degli elfi. Un Olin Gisir può aspettarsi un caloroso benvenuto in tutti i reami elfici, e se dovesse scoprire di avere urgente bisogno di aiuto per scongiurare una catastrofe di grande portata (come ad esempio la fuga di un demone o l'ascesa al potere di un signore dei lich), i suoi amici elfi faranno tutto il possibile per aiutarlo. Tale aiuto potrebbe esplicitarsi in un drappello di abili combattenti che lo proteggano, pozioni o pergamene che conferiscano all'Olin Gisir ulteriori poteri magici o perfino alcuni potenti oggetti magici in prestito da utilizzare nello scontro imminente con le forze del male.

Al di fuori degli insediamenti elfici, gli Olin Gisiae sono poco conosciuti. Tuttavia, uno sparuto numero di studiosi e sapienti umani è al corrente dell'esistenza dell'ordine, e alcuni potrebbero aiutare il personaggio, su richiesta.

Olin Gisiae nel Faerun

Gli Olin Gisiae possono svolgere molti ruoli all'interno di una campagna. Fungono da eccellenti PNG consiglieri, dal momento che possono fornire informazioni sui dungeon che i PG intendono esplorare o sugli artefatti che desiderano recuperare. Possono anche svolgere il ruolo di rinforzi per un gruppo impegnato in una missione difficile o perfino quello di avversari, se il gruppo dovesse avere la sfortuna di spingersi in un'area sorvegliata. Alcuni custodi dei segreti applicano la strategia del "prima colpisci, poi poni le domande", ma anche gli Olin Gisiae possono rimanere coinvolti in un conflitto con quei PG determinati a violare quei segreti che i custodi sarebbero tenuti a proteggere.

Gli Olin Gisiae seguono un'organizzazione informale, e solitamente si radunano solo se un segreto veramente terribile sta per essere violato. Un tipico custode dei segreti sceglie di sorvegliare un singolo luogo o un gruppo di luoghi vicini tra loro, come ad esempio la prigione di un demone o un complesso di tombe che funga da covo per vari non morti potenti. Alcuni, tuttavia, preferiscono viaggiare in compagnia di un gruppo di avventurieri, in cerca di luoghi che perfino i loro colleghi hanno dimenticato. Questi custodi di segreti nomadi in genere dispongono di qualche metodo, magico o comune che sia, per fare rapporto a intervalli regolari e riferire le loro scoperte a un altro Olin Gisir che possa rapidamente inviare una squadra a indagare, se mai le missive dovessero improvvisamente smettere di arrivare.

Di tanto in tanto, un Olin Gisir vecchio e molto potente decide di sacrificare la sua vita mortale e di trasformarsi in baelnorn[Mos], un potente elfo lich di allineamento buono che monta la guardia per l'eternità presso un luogo importante per il suo popolo. Questi temibili guardiani solitamente scelgono di vegliare sui luoghi più pericolosi di tutti, come ad esempio le rovine di Myth Drannor.

Reazioni dei PNG

Molti elfi si rendono conto dell'importanza della missione degli Olin Gisiae e la sostengono energicamente. Quindi un Olin Gisir può aspettarsi un'accoglienza amichevole o premurosa in quasi tutte le comunità elfiche. Presso i membri delle altre razze che sono al corrente della missione e degli obblighi degli Olin Gisiae, i personaggi di buon cuore in genere hanno un atteggiamento amichevole, ma coloro che considerano il custode del sapere un ostacolo per qualche ragione si dimostrano invece maldisposti o ostili. Quei personaggi che non sono a conoscenza dell'incarico di un custode del sapere generalmente sono indifferenti.

Gli Olin Gisiae vanno d'accordo soprattutto con i maestri del sapere, mentre considerano gli ambiziosi signori della magia figure avventate e arroganti.

CONOSCENZE SUGLI OLIN GISIAE

I personaggi dotati di Conoscenze (storia) o Conoscenze (geografia) possono condurre ricerche sugli Olin Gisiae per scoprire qualcosa in più su di essi. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente, comprensivo di quanto riportato alle CD inferiori.

CD 10: "Gli Olin Gisiae sono incantatori elfici che sorvegliano i luoghi più pericolosi su incarico della loro confraternita segreta."

CD 15: "Il protettorato di un Olin Gisir è considerato sacrosanto. Chiunque ne viola uno rischia di incorrere nella collera del custode dei segreti."

CD 20: "I custodi dei segreti conoscono alcune potenti magie in grado di imprigionare o di esiliare le creature demoniache."

CD 30: I personaggi che ottengono un successo di questo livello possono scoprire importanti dettagli relativi agli specifici Olin Gisiae coinvolti nella campagna in corso.

OLIN GISIAE

NEL GIOCO

Dal momento che gli Olin Gisiae agiscono in relativo isolamento ed eremitaggio, aggiungerne uno nella campagna è semplice. È del tutto plausibile che dei personaggi dotati di livelli in questa classe di prestigio siano sempre esistiti nel mondo della campagna, ma che i PG non ne abbiano mai incontrato uno prima.

Questa classe di prestigio dovrebbe risultare interessante per quei PG che desiderano ottenere conoscenze che non erano destinate ai mortali. Se uno dei PG acquisisce dei livelli nella classe di prestigio dell'Olin Gisir, il DM dovrebbe fornirgli l'opportunità di mettere a buon uso tali conoscenze di tanto in tanto, consentendogli di recuperare informazioni aggiuntive sul luogo di un'avventura o creando un'intera avventura incentrata su un orrore dormiente e su altri antichi misteri.

ADATTAMENTO

Alcuni Olin Gisiae si spingono ben oltre i territori degli elfi. Se la campagna in corso è ambientata in una regione lontana dalla Corte Elfica e da Evereska, è probabile che qualsiasi Olin Gisir attivo nell'area sia impegnato nelle ricerche di qualche conoscenza perduta o nella caccia a qualche antico nemico. Oltre a questo, almeno uno o due Olin Gisiae solitamente sono presenti in ogni insediamento elfico di discrete dimensioni.

INCONTRI

I PG potrebbero incontrare un Olin Gisir nelle terre selvagge, accampato nei pressi del sito dove è rinchiusa un'antica entità malvagia. È possibile incontrare altri custodi dei segreti nelle locande o nelle gilde degli avventurieri, pronti ad arruolare braccia aggiuntive per rendere sicuro qualche complesso di rovine perduto.

LI 11: Meraera ha passato molti anni a studiare le conoscenze dei tempi antichi nei pressi di Silverymoon. Una volta venuta a sapere di un'antica torre appena scoperta tra le rovine di Siluvanede, si è recata in fretta alla più vicina gilda degli avventurieri in cerca di aiuto per una spedizione fino alle rovine.



Meraera degli Olin Gisiae

Illustrazione di Vince Locke

Meraera: Elfa del sole maga 7/Olin Gisir 4; GS 11; umanoide Medio; DV 11d4+11; pf 38; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 13, colto alla sprovvista 14 (CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 16 contro gli attacchi effettuati dagli esterni malvagi); Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); QS conoscenze antiche +2, tratti degli elfi, famiglio, benefici del famiglio, visione crepuscolare, segreti (interdizione agli immondi, visione dell'occulto), *segni e portenti*; AL CB; TS Temp +6, Rifl +7, Vol 14 (+16 contro gli ammaliamenti; oppure Temp +8, Rifl +9 Vol +16 contro gli attacchi effettuati dagli esterni malvagi); For 8, Des 14, Cos 12, Int 20, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +11, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (architettura e ingegneria) +10, Conoscenze (storia) +17, Decifrare Scritture +10, Guarire +6, Osservare +9 (+12 nelle ombre), Sapienza Magica +20, Valutare +8; Allerta*, Incantesimi Estesi[B], Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Rapidi, Scrivere Pergamene[B], Volontà di Ferro.

Linguaggi: Chondathan, Comune, Elfico, Illuskan, Silvano.

Conoscenze antiche (Str): Meraera ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia) e Utilizzare Oggetti Magici.

Tratti degli elfi: Meraera è immune agli effetti magici di sonno. Se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Famiglio: Il famiglio di Meraera è un corvo di nome Feor. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Meraera. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte più sotto.

Benefici del famiglio: Meraera ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Meraera un bonus di +3 alle prove di Valutare.

Allerta (Str): *Feor conferisce alla sua padrona Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lei.

Legame empatico (Sop): Meraera può comunicare empaticamente con il suo famiglio entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone il famiglio con un determinato luogo od oggetto.

Condividere incantesimi: Meraera può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stessa abbia effetto anche su Feor, se il corvo si trova entro 1,5 metri da lei al momento del lancio. Può inoltre lanciare gli incantesimi che hanno come bersaglio "l'incantatore" sul suo famiglio.

Segni e portenti (Mag): Tre volte al giorno Meraera può usare *presagio*, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo (11° livello dell'incantatore).

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, mano magica, prestidigitazione*; 1° - *colpo accurato, comprensione dei linguaggi, conoscere protezioni, evoca mostri I, onda di forza* (CD 16), *scudo*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, individuazione dei pensieri* (CD 17), *vampa di Aganazzar* (CD 17), *vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, protezione dall'energia, retroesplosione*†, *suggestione* (CD 18), *volare*; 4° - *occhio arcano, pelle di pietra, scrutare* (CD 19), *scudo di fuoco*; 5° - *colpo triplo di Sakkratar*† (CD 20), *congedo* (CD 20), *nube mortale* (CD 20); 6° - *visione del vero*.

Libro degli incantesimi: Quelli sopra elencati più 0 - *aprire/chiudere, distruggere non morti, fiotto acido, frastornare, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luci danzanti, messaggio, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma, tocco di affaticamento*; 1° - *disco fluttuante di Tenser, individuazione dei non morti, individuazione delle porte segrete*; 2° - *bocca magica, evoca mostri II, frantumare, localizza oggetto*; 3° - *aura d'ametista di Nezram*†, *blocca persone, chiaroudienza/chiaroveggenza, linguaggi*; 4° - *individuazione dello scrutamento, localizza creatura, metamorfosi, pelle di pietra, rimuovi maledizione*; 5° - *passapareti, telecinesi, teletrasporto*; 6° - *conoscenza delle leggende, vigilanza e interdizione*.

†Nuovo incantesimo descritto più avanti in questo capitolo.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, stocco perfetto, arco lungo perfetto con 20 frecce, *fascia dell'intelletto+2, mantello della resistenza+2, lente dell'individuazione, elisir della visione*, 3 *pozioni di cura ferite leggere*, pergamena di *arma magica superiore*, 5 mp, 5 mo.

Feor: Corvo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 11d8; pf 19; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +5; Lotta -8; Att o Att comp +9 in mischia (1d2-5, artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con gli uccelli, parlare con il padrone; AL CB; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +11; For 1, Des 15, Cos 10, Int 9, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +14, Guarire +7, Nascondersi +10, Saltare -17, Valutare +2; Arma Accurata.

Linguaggio: Elfico.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Feor può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Meraera (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Feor è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con gli uccelli (Str): Feor può parlare con gli uccelli. Tali comunicazioni sono limitate dall'intelligenza delle creature con cui conversa.

Parlare con il padrone (Str): Feor può comunicare verbalmente con Meraera. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

servitore glorioso

"Che i nemici del mio signore divino cadano dinanzi alla mia potenza. Io sono il suo eletto, e non lascerò che nessuno osi opporsi alla sua volontà!"

— Netheris Ket, servitrice gloriosa di Sebek

I servitori gloriosi sono seguaci straordinariamente devoti delle divinità Mulhorandi. Si elevano al di sopra della maggior parte dei mortali e si sforzano di condurre una vita impeccabile che incarni le convinzioni e i valori della loro divinità. Un servitore glorioso ha molti rivali e nemici, sia all'interno che all'esterno del culto della sua divinità, ma accetta con coraggio ogni sfida, che considera nuove opportunità di dimostrare la sua fedeltà e la sua perseveranza.

DIVENTARE UN SERVITORE GLORIOSO

Molti servitori gloriosi provengono dalla moltitudine di paladini, chierici, guerrieri e monaci che affollano le terre del Mulhorand. Tra questi, i chierici e i paladini sono coloro che possono più facilmente accedere alla classe di prestigio, dal momento che possiedono Conoscenze (religioni) e Diplomazia come abilità di classe. Anche i monaci o i ranger a volte sostengono questa causa sacra, sebbene alcune delle abilità richieste siano di classe incrociata per loro. Coloro che erano ladri o ladri/assassini prima di entrare in questa classe solitamente servono Set, mentre coloro che erano maghi o stregoni in genere servono Thoth.

Le caratteristiche chiave per un servitore glorioso sono il Carisma (per guidare e influenzare la chiesa della sua divinità) e la Forza (per combattere le battaglie che lo attendono).

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Aasimar, umano o tiefling (regione di origine Mulhorand).
Bonus di attacco base: +7.
Abilità: Conoscenze (locali Mulhorand) 6 gradi, Conoscenze (religioni) 6 gradi, Diplomazia 6 gradi.
Talenti: Scacciare Migliorato, Vista Divina (vedi pagina 10).
Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.
Divinità patrona: Una qualsiasi del pantheon Mulhorandi.
Speciale: Il personaggio deve ottenere il consenso della chiesa della divinità patrona.

PRIVILEGI DI CLASSE

In quanto servitore glorioso, il personaggio dedica la sua vita al servizio di una singola divinità. A tale scopo, sviluppa una serie di capacità che gli consentono di promuovere gli obiettivi della sua divinità nel Faerûn. Di seguito sono descritti i privilegi della classe di prestigio del servitore glorioso.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il personaggio è competente nella spada corta, nella spada lunga e nel khopesh, oltre che in tutti i tipi di armatura e in tutti i tipi di scudi, tranne gli scudi torre.

Forma bestiale (Sop): Il personaggio assume la forma bestiale della sua divinità patrona (animale, parassita o bestia magica, come indicato nella Tabella 1-7, pagina successiva) come azione standard e rimane in quella forma per un periodo massimo di 1 ora. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* (livello dell'in-

TABELLA 1–6: SERVITORE GLORIOSO

DADO VITA: D8

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Forma bestiale, resistenza agli incantesimi, temerarietà
2°	+1	+0	+0	+3	Forza incrementata +1, scudo divino +2
3°	+2	+1	+1	+3	*Visione del vero*, voce divina
4°	+3	+1	+1	+4	Forza incrementata +2, scudo divino +4
5°	+3	+1	+1	+4	*Comando superiore*, immunità al veleno
6°	+4	+2	+2	+5	Forza incrementata +3, scudo divino +6
7°	+5	+2	+2	+5	*Cura ferite gravi di massa*, trasformazione divina

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Addestrare Animali, Artigianato (qualsiasi), Ascoltare, Conoscenze (locali), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Diplomazia, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione (qualsiasi), Raggirare, Sopravvivenza.

cantatore pari al livello di servitore glorioso del personaggio), con la differenza che può usarlo solo su se stesso, non recupera punti ferita quando cambia forma e può assumere soltanto la forma designata. Questa capacità è utilizzabile un numero di volte al giorno pari al livello di servitore glorioso del personaggio.

Gli attacchi naturali del personaggio in forma bestiale sono considerati armi magiche ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Resistenza agli incantesimi (Sop): La gloria della divinità rende il personaggio più resistente alla magia rispetto agli altri mortali. Il personaggio ottiene resistenza agli incantesimi pari a 12 + il suo livello di servitore glorioso.

Temerarietà (Sop): Dal momento che il potere della divinità pervade sia il suo corpo che la sua mente, il personaggio è immune agli effetti della paura.

Forza incrementata (Str): Il legame del personaggio con la propria divinità gli conferisce grande forza fisica. Al 2°, al 4° e al 6° livello il personaggio ottiene un bonus intrinseco di +1 alla Forza, sia in forma normale che in forma bestiale.

Scudo divino (Sop): Al 2° livello, il personaggio ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA quando è in forma animale. Questo bonus sale a +4 al 4° livello e a +6 al 6° livello.

Visione del vero (Mag): Una volta giunto al 3° livello, il personaggio ottiene la capacità di usare *visione del vero* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello del personaggio).

Voce divina (Str): A partire dal 3° livello, il personaggio può parlare qualsiasi linguaggio conosciuto con la sua normale voce umana anche quando è in forma bestiale. Questa capacità gli consente di lanciare incantesimi dotati di componente verbale anche in forma bestiale, sebbene non possa lanciare alcun incantesimo che richieda componenti somatiche a meno che non usi il talento Incantesimi Immobili o Incantesimi Naturali.

TABELLA 1–7: FORME BESTIALI DELLE DIVINITÀ MULHORANDI

Divinità	Forma bestiale
Anhur	Leone
Bast	Leopardo
Geb	Orso bruno
Hathor	Bisonte
Horus-Re	Aquila gigante
Isis	Aquila gigante
Nephthys	Vipera Enorme
Osiris	Orso bruno
Sebek	Coccodrillo gigante
Seth	Scorpione mostruoso Grande
Thoth	Gufo gigante

Comando superiore (Mag): Dal 5° livello in poi, il personaggio può usare *comando superiore* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello del personaggio).

Immunità al veleno (Str): Al 5° livello, la devozione del personaggio alla sua divinità lo rende immune ai veleni.

Cura ferite gravi di massa (Mag): Al 7° livello, il personaggio può usare *cura ferite gravi di massa* (o *infliggi ferite gravi di massa* se il suo patrono è Set o Sebek) per una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello del personaggio).

Trasformazione divina (Sop): Quando il personaggio giunge al 7° livello, la sua divinità lo ricompensa per i suoi fedeli servigi cambiando il suo tipo in esterno (nativo).

SERVITORI INFEDELI

Se il personaggio viola volontariamente i dettami della sua divinità, perde tutte le capacità magiche e soprannaturali della classe di prestigio e non può più acquisire altri livelli da servitore glorioso. Analogamente ai paladini, ottiene di nuovo le sue capacità e la possibilità di acquisire nuovi livelli se espia le sue colpe. Ottiene di nuovo le sue capacità anche se passa a una divinità rivale di quella originale all'interno del pantheon Mulhorandi (questa scelta gli procura l'inimicizia eterna del clericato della divinità originaria).

INTERPRETARE UN SERVITORE GLORIOSO

Dal momento che il personaggio gode di un legame tanto profondo con le potenze divine, ogni sua azione è in realtà un atto della sua divinità. Gli stranieri al di fuori del Mulhorand potrebbero vedere in lui soltanto una pedina del dio, ma si sbagliano: nel Mulhorand il personaggio è considerato superiore a un eroe, e perfino a un guardiano del popolo. È un campione di ciò che il Mulhorand è stato, e sempre sarà.

Dal momento in cui diventa un servitore glorioso, il personaggio interpreta vari ruoli in base agli ordini del suo dio e della sua chiesa: messaggero, emissario, guardiano di tombe sacre e altro ancora. Man mano che si guadagna ulteriore fiducia e compie imprese sempre più grandiose, i suoi doveri arrivano a includere il reclutamento, le crociate, lo spionaggio, l'assassinio e qualsiasi altra impresa che possa far progredire gli obiettivi del suo dio nel Mulhorand e nel resto di Faerûn. Quando il personaggio giunge all'apice del suo potere, potrebbe essere collocato al comando della sua chiesa o ottenere una posizione di spicco nel governo o nell'esercito.

Combattimento: I desideri di ogni specifica divinità definiscono l'approccio al combattimento del personaggio. Horus-Re esige rettitudine e bontà dai suoi servitori, mentre Set incoraggia l'inganno e la falsità. La resistenza agli incantesimi del personaggio può respingere alcuni attacchi magici, specialmente quelli degli incantatori di basso livello, il che gli consente di concentrare le

sue difese sugli avversari più pericolosi. Inoltre, il suo talento Vista Divina e la sua capacità di *visione del vero* gli consentono di vedere oltre le illusioni, di identificare i suoi nemici e di vedere il mondo per ciò che è in realtà.

La capacità di cambiare forma è uno dei più grandi doni che il personaggio abbia ricevuto dal suo dio. In forma bestiale, il servitore glorioso è in grado di spostarsi inosservato, specialmente attraverso le terre selvagge, e di combattere usando gli attacchi naturali della sua forma bestiale. la sua forma gli consente di volare o di nuotare, ulteriori opzioni strategiche diventano disponibili per lui in combattimento. Arrivato al 2° livello, il personaggio ottiene una maggiore protezione dagli attacchi quando si trova in forma bestiale, e tale difesa aumenta ulteriormente ai livelli successivi. Al 3° livello la sua capacità di parlare in forma bestiale gli consente di trasmettere informazioni strategiche ai suoi alleati e perfino di lanciare incantesimi senza riassumere forma umanoide. Al 5° livello, il personaggio può usare la sua capacità di *comando superiore* per fermare i nemici dove si trovano prima che possano attaccarlo. Infine, la sua trasformazione in esterno al 7° livello lo rende immune a molti effetti che funzionano soltanto contro gli umanoidi, anche se rimane comunque vulnerabile a *parola sacra* e ad altri incantesimi ed effetti che hanno come bersaglio gli esterni.

Illustrazione di William O'Connor



Netheris Ket, una servitrice gloriosa di Sebek

Avanzamento: Prima di assegnare il titolo di servitore glorioso, la chiesa esamina e mette alle prova meticolosamente tutti gli iniziati, vagliandone la fedeltà, le capacità in combattimento e la forza della fede. Quindi, quando il personaggio è pronto ad accedere alla classe, è ben consapevole del ruolo che gli spetta nel grande progetto della divinità.

La sua funzione, una volta acquisita questa classe di prestigio, è di fungere da emissario speciale, agente e protettore della chiesa. Le sue mansioni quotidiane probabilmente prevedono la consegna di messaggi agli avamposti, alle altre chiese e agli eserciti del Mulhorand distaccati nelle terre più lontane. Inoltre, potrebbe anche essere incaricato di dare la caccia ai nemici della sua divinità, di ritrovare qualche artefatto o tesoro perduto che potrebbe dare maggior gloria alla sua fede, o di spiare i nemici della chiesa per scoprire i loro segreti.

Tenere Diplomazia e una o due abilità di Conoscenze al massimo dei gradi è un'eccellente strategia, dal momento che i servitori più istruiti ed esperti di politica si rivelano gli emissari più efficaci delle divinità. Il personaggio potrebbe anche acquisire qualche grado in Intimidire e Raggirare, se intende lavorare in quelle terre straniere in cui la sua divinità non è temuta e rispettata a sufficienza.

Risorse: Le migliori risorse che un servitore glorioso può mettere a disposizione di tutti i suoi compatrioti è il pieno sostegno della sua chiesa. Oltre a denaro, equipaggiamento e riparo in caso di bisogno, la chiesa dispone di numerose informazioni. Sapendo che un servitore glorioso non danneggerebbe mai la sua chiesa volontariamente, è raro che i fedeli mettano in discussione le sue azioni, fornendogli tutto il sostegno possibile senza remore. Il personaggio è anche una preziosa risorsa per qualsiasi gruppo che debba farsi strada attraverso la complicata burocrazia del Mulhorand. Grazie alla sua carica prestigiosa, le sue richieste vengono esaudite molto più celermente di quelle dei normali cittadini. Infine, un servitore glorioso potrebbe usare la sua forma bestiale per spiare gli altri e accedere alle aree riservate senza farsi notare, riducendo i rischi sia per se stesso che per i suoi compagni.

Servitori gloriosi nel Faerûn

È possibile incontrare i servitori gloriosi soprattutto nelle più grandi città del Mulhorand, e più raramente nel Murghôm, nel Semphar e nei territori occupati dell'Unther. I servitori gloriosi di Horus-Re e di Anhur a volte presidiano gli avamposti di confine per difendere il Mulhorand dalle minacce esterne. Molti di coloro che hanno raggiunto un alto livello in questa classe di prestigio rivestono anche posizioni importanti nella società del Mulhorand e intervengono nelle questioni di stato come portavoce della loro divinità patrona. I servitori gloriosi di Set, tuttavia, tendono ad assumere posizioni meno rilevanti nel Mulhorand, in modo da poter mettere in atto i letali piani della loro divinità nascosti nelle ombre. Quei servitori gloriosi che si recano in altre zone di Faerûn a volte fungono da ambasciatori e spie per il Mulhorand, e oltre a portare a compimento i piani delle loro divinità, raccolgono anche informazioni di ogni genere. Molti di coloro che sono giunti a un alto livello in questa classe di prestigio occupano posizioni importanti nella società del Mulhorand e prendono parte alle decisioni di stato come rappresentanti delle loro divinità patrone.

I servitori gloriosi non fanno parte di un'organizzazione comune, dal momento che ognuno di loro è innanzi tutto membro di una chiesa specifica.

Reazioni dei PNG

Un servitore glorioso è un campione della sua fede, al pari di un paladino o di un chierico di alto livello, ed è considerato come tale sia dagli alleati che dai nemici della sua chiesa. Chiunque mostri un atteggiamento positivo nei confronti di un chierico di Anhur, ad esempio, dovrebbe mostrare un atteggiamento egualmente positivo nei confronti di un servitore glorioso di Anhur. Quasi tutti i Mulhorandi partono con un atteggiamento premuroso nei confronti dei servitori gloriosi di qualsiasi divinità che non sia Set o Sebek.

I chierici, i paladini e i servitori delle divinità non-Mulhorandi in genere sono sospettosi delle motivazioni di un servitore glorioso e partono con un atteggiamento indifferente o maldisposto nei suoi confronti.

Conoscenze sui servitori gloriosi

I personaggi dotati di Conoscenze (religioni) possono condurre ricerche sulle varie divinità Mulhorandi per scoprire qualcosa in più sui loro servitori gloriosi. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente, comprensivo di quanto riportato alle CD inferiori.

CD 10: "Le divinità Mulhorandi annoverano tra i loro servitori dei campioni speciali noti come i servitori gloriosi."

CD 15: "I servitori gloriosi spesso sono chierici o paladini all'inizio delle loro carriere ma in seguito diventano emissari e agenti scelti delle loro divinità. Molti burocrati, generali e ufficiali di alto rango del Mulhorand sono servitori gloriosi dell'uno o dell'altro dio."

CD 20: "I servitori gloriosi possiedono molti poteri speciali, tra cui la capacità di assumere la forma di una creatura sacra al loro dio."

CD 30: I personaggi che ottengono un successo di questo livello possono scoprire importanti dettagli relativi agli specifici servitori gloriosi coinvolti nella campagna in corso.

Servitori gloriosi nel gioco

Molti servitori gloriosi intraprendono missioni in nome delle loro chiese nelle terre degli Antichi Imperi. Inoltre, spesso indagano sugli eventi verificatisi in terre straniere che potrebbero risultare più interessanti per i Mulhorandi. Spesso esplorano qualche dungeon appena scoperto, contrastano i piani degli agenti del Thay e spiano maghi e sovrani per determinare la loro potenza.

Man mano che un personaggio raggiunge i livelli più alti di questa classe di prestigio, la sua fama presso i fedeli aumenta di pari passo. Questa notorietà aggiuntiva significa che il servitore glorioso riceve sempre più richieste di aiuto o di consiglio da parte dei membri di rango inferiore della chiesa. Allo stesso modo, può diventare un bersaglio per i nemici della sua fede, e specialmente per i servitori delle chiese rivali. Ma la fama non comporta solo svantaggi: il personaggio può aspettarsi di ottenere un caldo benvenuto e una buona dose di ospitalità ogni volta che visita un luogo in cui il suo patrono è venerato. I vari fedeli possono anche fornirgli informazioni utili o avvertirlo in tempo di qualche minaccia imminente. Le richieste di aiuto non sono necessariamente foriere di sventura: il personaggio può accettare o rifiutare un'impresa a sua discrezione (anche se deve rendersi conto che non andrà molto lontano se prende l'abitudine di rifiutarsi di obbedire agli ordini dei superiori), e alcune missioni possono condurre ad avventure proficue e gratificanti, nonché a incrementare il suo prestigio e il suo rango nella chiesa. È raro che qualcuno dia degli ordini a un servitore glorioso anziano; anzi, in genere è più probabile che sia lui a impartire ordini a chi gli sta intorno.

Adattamento

Nelle campagne ambientate al di fuori del Mulhorand e delle sue immediate vicinanze, i servitori gloriosi in genere hanno un legame con un'enclave Mulhorandi di qualsiasi tipo. Alcune di queste enclavi sono mercantili (un gruppo di famiglie Mulhorandi che conduca affari in terra straniera, ad esempio); altri hanno una funzione diplomatica (come ad esempio il quartiere che sorge attorno a un'ambasciata Mulhorandi in una capitale straniera). Un servitore glorioso attivo in una terra straniera potrebbe avere il compito di fungere da esploratore o da spia, o di portare a termine qualche altra missione clandestina. Oppure potrebbe assumere il ruolo di missionario e portare la sua fede oltre i confini della sua terra.

Incontri

Quando i PG indagano sulle voci che parlano di un gruppo di schiavisti attivi lungo le paludi costiere nei pressi del Mare delle Stelle Cadute, scoprono che una servitrice gloriosa di Sebek acquista partite di schiavi che poi invia ai suoi padroni a Gheldaneth.

LI 12: Netheris Ket ha combattuto a lungo per ottenere la sua posizione di prestigio all'interno del culto di Sebek. Ora che può assumere la forma di coccodrillo gigante della sua divinità, la usa spesso per ispirare sottomissione nei suoi seguaci. Ha esplorato questa area in forma bestiale, ha messo in piedi la raccolta degli schiavi e poi ha chiamato i suoi servitori a gestirla. Se avvicinata dai PG, Netheris tenta di uscire dalla situazione a parole, facendo ricorso alla sua abilità di Diplomazia. Se questa tattica fallisce, apre il combattimento lanciando alcuni incantesimi, poi entra in mischia in forma bestiale.

Netheris Ket: Umana chierica di Sebek 5/guerriera 4/servitrice gloriosa di Sebek 3; GS 12; umanoide Medio; DV 8d8+8 più 4d10+4; pf 74; Iniz -1; Vel 9 m; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +9; Lotta +11; Att +12 in mischia (1d10+3/19-20, *khopesh+1*) o +9 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +12/+7 in mischia (1d10+3/19-20, *khopesh+1*) o +9/+4 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto); AS intimorire non morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+3, 6°), capacità magiche, incantesimi; QS forma bestiale (coccodrillo gigante), scudo divino +2, voce divina, temerarietà, Forza incrementata +1, resistenza agli incantesimi 15, *visione del vero*; AL NM; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +12; For 15, Des 9, Cos 13, Int 10, Sag 18, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Concentrazione +5, Conoscenze (locali Mulhorand) +6, Diplomazia +14, Osservare +6, Raggirare +4, Saltare -3; Allerta, Attacco Poderoso[B], Combattere alla Cieca[B], Competenza nelle Armi Esotiche (khopesh)[B], Incantesimi Naturali, Negoziatore, Riflessi Fulminei, Scacciare Migliorato, Vista Divina†.

†Nuovo talento descritto a pagina 10.

Linguaggi: Comune, Mulhorandi.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, lettura del magico.* 12° livello dell'incantatore.

Forma bestiale (*Sop*)*:* Per tre volte al giorno, Netheris può assumere la forma di un coccodrillo gigante come azione standard, e rimanere in quella forma per un massimo di 1 ora. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* (3° livello dell'incantatore), ma Netheris può usarlo solo su se stessa, non recupera punti ferita quando cambia forma e può assumere soltanto la forma di coccodrillo gigante.

Scudo divino (*Sop*)*:* Netheris ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA quando è in forma di coccodrillo gigante.

Voce divina (*Str*)*:* Netheris può parlare qualsiasi linguaggio da lei conosciuto con voce umana anche quando è in forma di coccodrillo gigante. Questa capacità le consente di lanciare normalmente gli incantesimi con componenti verbali anche quando è in forma bestiale.

Temerarietà (*Sop*)*:* Netheris è immune agli effetti di paura.

Forza incrementata (*Str*)*:* Netheris ottiene un bonus intrinseco di +1 alla Forza sia quando è in forma umanoide che quando è in forma di coccodrillo gigante.

Visione del vero (*Mag*)*:* Netheris può usare *visione del vero* una volta al giorno (12° livello dell'incantatore).

Incantesimi da chierico preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - *guida, individuazione del magico* (2), *resistenza, virtù*; 1° - *comando* (CD 15), *contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, zanna magica*[D]; 2° - *arma spirituale, nube di nebbia*[D], *presagio, silenzio* (CD 16); 3° - *conoscere discendenza*†, *cura ferite gravi, respirare sott'acqua*[D].

D: Incantesimo di dominio: Domini: Rettili[GGF] (intimorire/comandare serpenti e rettili 4 volte al giorno) e Acqua (scaccia creature di fuoco intimorisce creature d'acqua 4 volte al giorno)

†Nuovo incantesimo descritto più avanti in questo capitolo.

Proprietà: Mezza armatura+1, scudo pesante di metallo+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, khopesh+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, *talismano della saggezza+2, collana del rosario minore, verga metamagica del silenzio minore, bacchetta di contrastare elementi* (37 cariche), 4 mo, 3 ma, 8 mr.

signore della magia

"E così mi hanno cacciato da Secomber. Dicevano che non ero abbastanza bravo. Dicevano che i miei incantesimi erano troppo deboli. Ora vedranno che tipo di mago sono diventato. Lo vedranno. E lo rimpiangeranno."

— Rimmen, signore della magia

L'altezzoso e permaloso signore della magia, orgoglioso della sua Arte, è un incantatore arcano che studia un'antica tradizione magica nota per l'uso veloce e versatile degli incantesimi. Il tipico signore della magia, a volte un incantatore mercenario, a volte un duellante arcano professionista, crede di poter esigere rispetto, ricchezza e potere dal mondo attorno a sé tramite l'uso della magia arcana. In realtà, è poco più di un crudele signore dei banditi che usa i suoi doni magici per dominare e intimidire gli individui meno dotati di lui.

Come una scuola di scherma o di arti marziali, la tradizione dei signori della magia è stata tramandata attraverso i secoli da un praticante all'altro. Sono pochi i signori della magia disposti a trasmettere tali conoscenze agli altri. Anzi, chiunque desideri studiare questo aspetto dell'Arte deve corrompere un signore della magia con doni sontuosi o promesse di servizio, oppure intraprendere anni di ricerche per scovare qualche antico testo che ne descriva le tecniche.

Il percorso del signore della magia è un sentiero che ricompensa l'ambizione e l'irruenza e tende a incoraggiare un certo disprezzo per i rischi che il potere comporta. Quindi, molti signori della magia considerano il potere come un semplice strumento che consentirà loro di esaudire i loro desideri, piuttosto che un dono da utilizzare per servire gli altri. Alcuni, tuttavia, studiano le arti dei signori della magia nella speranza di potere utilizzare i loro poteri contro la tirannia e l'ingiustizia.

I signori della magia sono relativamente rari, ma nel corso dei secoli a volte hanno formato delle compagnie o delle piccole società.. La più famosa tra queste era situata nel vecchio reame di Athalantar, il Regno del Cervo. I bardi cantano ancora oggi della crudeltà e della malvagità dei signori della magia che governavano quella nazione, evocando immagini terribili di un secolo dominato dalla tirannia e dall'ambizione più spietata. I maghi del Regno del Cervo erano uomini crudeli, avari e ossessionati, dotati di un talento straordinario per la magia. Ufficialmente prestavano servizio come figure pubbliche di alto rango che imponevano con la forza bruta il volere del loro principe, ma in realtà erano loro a governare il Regno del Cervo da dietro le quinte.

DIVENTARE UN SIGNORE DELLA MAGIA

Il personaggio deve trovare un signore della magia che sia in grado di praticare l'Arte e persuaderlo a insegnargli le tecniche segrete dello stile dei signori della magia. Questa procedura richiede solitamente che il personaggio passi almeno dieci giorni in compagnia di quel mago e che lo paghi con almeno 10.000 mo o gli offra un servizio di valore equivalente. Se il personaggio non riesce a trovare un signore della magia disposto a fargli da tutore, può condurre ricerche da solo per trovare documenti che descrivano le tradizioni segrete dei signori della magia. Per farlo, deve localizzare e ottenere tomi e trattati rari del valore di almeno 10.000 mo e passare 1 mese a fare pratica con le tecniche descritte al loro interno. Il personaggio può soddisfare questo requisito in qualsiasi momento della sua carriera arcana prima di acquisire un livello da signore della magia, quindi non è necessario aspettare che sia in grado di avanzare di livello per farlo.

I maghi, i maghi/ladri e i maghi/assassini si dimostrano ottimi signori della magia, e anche i maghi/guardie nere sono candidati perfetti per questa classe. I maghi/guerrieri sono più rari, anche se le loro capacità di combattimento si prestano bene a questa classe di prestigio.

L'Intelligenza è la caratteristica più importante per un signore della magia, dal momento che influenza direttamente la sua capacità di lanciare incantesimi. Anche la Costituzione è importante, dal momento che i signori della magia tendono a vivere in terre poco civilizzate e passano spesso all'azione, il che richiede loro frequenti prove di Concentrazione.

REQUISITI DI ACCESSO

Abilità: Intimidire 3 gradi, Conoscenze (arcane) 6 gradi, Conoscenze (storia) 6 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (raggio), Incantesimi Personali[GGF], Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 5° livello.

Speciale: Il personaggio deve disporre della capacità speciale di eludere, come privilegio di classe o come tratto razziale.

Speciale: Il personaggio non deve essere di allineamento legale.
Speciale: Il personaggio deve essere stato addestrato da un signore della magia o avere ottenuto dei volumi rari che gli consentano di studiare le loro antiche tradizioni. Entrambe le opzioni comportano un costo di almeno 10.000 mo o un servizio di valore equivalente.

Privilegi di classe

La tradizione dei signori della magia conferisce padronanza su numerosi incantesimi e insegna ai praticanti a utilizzare gli incantesimi padroneggiati con maggiore velocità e flessibilità. Di seguito sono descritti i privilegi della classe di prestigio del signore della magia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il personaggio non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature e o negli scudi.

Incantesimi: Ad ogni livello, il signore della magia acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) 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. Se apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un signore della magia, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di signore della magia prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 1° livello, il personaggio infligge danni extra ogni volta che attacca un avversario ai fianchi e in ogni occasione in cui al suo bersaglio è negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano anche agli attacchi a distanza, purché il bersaglio si trovi entro 9 metri. Vedi l'omonimo privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimo padroneggiato bonus (Str): Quando il signore della magia giunge al 2° livello, può scegliere un incantesimo tra quelli che conosce. Da allora in poi, il personaggio può preparare quell'incantesimo senza consultare un libro di incantesimi, come se avesse deciso di padroneggiarlo tramite il talento Padronanza degli Incantesimi. Può padroneggiare ulteriori incantesimi in questo modo al 4°, 6° e 8° livello.

Incantesimo personale supremo (Str): Al 3° livello il personaggio è diventato talmente abile nell'uso dei suoi incantesimi padroneggiati da poter convertire qualsiasi incantesimo preparato di livello pari o inferiore al 4° in un qualsiasi incantesimo padroneggiato di livello pari o inferiore al 4°, allo stesso modo in cui un chierico può lanciare spontaneamente gli incantesimi preparati come incantesimi *curare*. Una volta giunto al 7° livello, il personaggio può convertire qualsiasi incantesimo preparato di livello pari o inferiore al 9° in un qualsiasi incantesimo padroneggiato di livello pari o inferiore al 9°.

Padronanza del signore della magia (Str): Al 10° livello, il personaggio può applicare uno o più talenti di metamagia conosciuti a un incantesimo che abbia convertito in un incantesimo padroneggiato, o attraverso la capacità di incantesimo personale supremo o tramite il talento Incantesimi Personali. Il livello dell'incantesimo preparato da convertire deve essere pari o superiore a quello dell'incantesimo padroneggiato una volta modificato dai talenti di metamagia che si desiderano applicare ad esso. Ad esempio, un personaggio può convertire l'incantesimo preparato di 5° livello *teletrasporto* nell'incantesimo padroneggiato di 1° livello *dardo incantato* modificato dai talenti Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati e Incantesimi Silenziosi.

Interpretare un signore della magia

Per sopravvivere e prosperare in questo mondo infido, i primi signori della magia ad Athalantar svilupparono un metodo ingegnoso di attingere alla magia. Tramite questo nuovo metodo ottennero maggiore potere personale, migliori probabilità di sopravvivere e numerosi modi per eliminare gli avversari. Ora che i signori della magia originali sono scomparsi, il loro potere è passato nelle mani del personaggio. Un signore della magia può essere minaccioso come un fuorilegge, furtivo come un ladro e letale come un assassino senza rinunciare alla capacità di lanciare i più potenti incantesimi arcani.

Il personaggio non risponde delle sue azioni a nessuno e usa il potere nel modo che ritiene più opportuno. Anche se può aiutare gli altri quando ciò torna a suo vantaggio, nessuna organizzazione sostiene i suoi sforzi o mette a sua disposizione eventuali risorse.

Combattimento: Il personaggio ha imparato a manipolare la magia in modo estremamente flessibile. Inizialmente può usare quegli incantesimi che lo tengono fuori vista (come ad esempio *invisibilità*) per incrementare le sue opportunità di attacco furtivo. Al 3° livello, può scambiare un incantesimo di livello medio o basso con un incantesimo padroneggiato in un batter d'occhio, e al 7° livello può scambiare qualsiasi incantesimo preparato con un qualsiasi incantesimo padroneggiato.

La chiave del successo per un signore della magia sta nella scelta oculata dei suoi incantesimi padroneggiati. Se predilige un approccio offensivo ai combattimenti, dovrebbe padroneggiare quegli incantesimi che forniscono protezione istantanea o un metodo rapido per fuggire. Se vuole essere pronto a combattere in qualsiasi momento, dovrebbe padroneggiare una buona gamma di incantesimi offensivi. In caso di una scelta offensiva, ad esempio, dovrebbe padroneggiare incantesimi di attacco come *dardo incantato, raggio rovente, palla di fuoco, allucinazione mortale* e *nube mortale*. In tal modo può preparare una serie di incantesimi difensivi o di utilità generica come *scudo, protezione dalle frecce, volare, globo di invulnerabilità*

Tabella 1-8: Signore della magia

Dado Vita: d4

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+3	+0	Incantesimo padroneggiato bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+3	+1	Incantesimo personale supremo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+4	+1	Incantesimo padroneggiato bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+5	+2	Incantesimo padroneggiato bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+5	+2	Incantesimo personale supremo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+6	+2	Incantesimo padroneggiato bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+6	+3	Attacco furtivo +3d6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+7	+3	Padronanza del signore della magia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Acrobazia, Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (tutte, scelte singolarmente), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sapienza Magica.

e *muro di pietra* e scambiare ciascuno di essi con un incantesimo di attacco a seconda delle necessità. Questo approccio alla selezione degli incantesimi consente al personaggio di essere pronto a far fronte a buona parte delle situazioni e a disporre di un buon assortimento di incantesimi per attaccare.

Infine, quando il personaggio raggiunge l'apice del suo potere da signore della magia, può applicare i talenti di metamagia agli incantesimi padroneggiati al momento del lancio.

Avanzamento: La versatilità di cui dispone un signore della magia è la sua più grande risorsa, quindi massimizzare i vantaggi da essa forniti è la scelta più saggia. Ogni volta che il personaggio può scegliere un nuovo talento, dovrebbe prendere in considerazione una nuova scelta di Padronanza degli Incantesimi. Dopotutto, più incantesimi riesce a padroneggiare, meno deve affidarsi a un libro di incantesimi: un vantaggio non da poco se il personaggio deve portare con sé poche cose o se il suo libro degli incantesimi viene trafugato. Se il personaggio intende selezionare Padronanza degli Incantesimi più volte, dovrebbe incrementare la sua Intelligenza in modo da massimizzare i benefici correlati. Inoltre, dovrebbe prendere in considerazione quei talenti di metamagia che potenziano le sue già notevoli capacità di incantatore.

Esistono anche varie abilità che possono fornire notevoli benefici a un signore della magia. Migliorare le sue abilità furtive è utile per effettuare attacchi furtivi, il che aumenta considerevolmente la sua potenza in combattimento. Inoltre, l'acquisizione di alcuni gradi in Intimidire e Raggirare per far valere le minacce insite nel suo uso della magia non è mai una cattiva mossa.

Risorse: Come tutti i signori della magia, il personaggio è un solitario. Chiunque altro segua questo sentiero è considerato un rivale, non un alleato. Un signore della magia si affida solo a se stesso, in quanto nessun altro è degno di fiducia... ed è giusto che sia così.



Illustrazione di Ralph Horsley

Rimmen dell'Occhio Scarlatto, un signore della magia

SIGNORI DELLA MAGIA NEL FAERÛN

Dal momento che i signori della magia spesso prestano i loro servizi a chiunque sia disposto a pagare il loro prezzo, è possibile incontrarli praticamente ovunque nel Faerûn. Tuttavia, la loro natura generalmente ambiziosa e avida li spinge a cambiare datore di lavoro in un batter d'occhio, se ottengono un'offerta migliore. Anzi, non è raro che un incantatore a pagamento decida di diventare il padrone di casa, se il suo datore di lavoro si dimostra debole o sciocco. I signori della magia prosperano in quelle terre prive di una forte autorità centrale, specialmente in quei luoghi in cui il cervello, l'abilità e il cinismo di un individuo si rivelano preziosi per il profitto personale, e dove le violazioni della legge sono risolte tramite prove di forza individuali.

L'assenza nel Faerûn odierno di qualsiasi società o compagnia di signori della magia è probabilmente dovuto proprio al fatto che molti di essi sono figure solitarie. Tuttavia, se alcuni di loro dovessero trovare una causa in grado di accomunarli, una nuova società potrebbe nascere in qualsiasi momento.

REAZIONI DEI PNG

La maggior parte della gente considera gli incantatori a pagamento dei mercenari senza cuore che rimangono affidabili solo finché non entrano in gioco i loro interessi personali. I signori della magia sono visti allo stesso modo nel Faerûn. Fin troppo spesso, questi truffatori o tiranni travestiti da maghi usano il loro potere per depredare e dominare tutti coloro che non hanno la forza di fermarli. D'altro canto, ben pochi di coloro che non sono versati nelle arti arcane sanno veramente distinguere tra un signore della magia e un altro tipo di mago, quindi sono pochi gli individui che nutrono dei pregiudizi verso i signori della magia in particolare. Quindi, un signore della magia che giunga in città o in paese può aspettarsi la stessa accoglienza riservata a un qualsiasi mago.

Gli altri maghi sono generalmente indifferenti o maldisposti nei confronti dei signori della magia, a causa dell'ovvio disprezzo dimostrato da questi ultimi per le tradizionali forme dell'Arte.

CONOSCENZE SUI SIGNORI DELLA MAGIA

I personaggi dotati di Conoscenze (arcane) possono condurre ricerche sulle tradizioni dei signori della magia per scoprire qualcosa in più sulle figure più famose (o sulle loro società) e sulle loro azioni. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente, comprensivo di quanto riportato alle CD inferiori.

CD 10: "I maghi che si fanno chiamare signori della magia sono incantatori abili, fulminei e spesso molto orgogliosi e crudeli."

CD 15: "Nel migliore dei casi, i signori della magia sono incantatori a pagamento o sicari magici. La maggior parte delle volte, tuttavia, diventano tiranni arroganti di poco conto che usano la loro magia per depredare e dominare i deboli. In passato, le società dei signori della magia erano i padroni di fatto di interi regni, come ad esempio l'antica Athalantar."

CD 20: "Le loro tradizioni magiche sono incentrate sull'alterazione o sullo scambio immediato degli incantesimi, in modo da avere sempre degli incantesimi da combattimento pronti da usare e da non essere quasi mai sorpresi senza un buon modo per attaccare o per difendersi."

CD 30: I personaggi che ottengono un successo di questo livello possono scoprire importanti dettagli relativi agli specifici signori della magia coinvolti nella campagna in corso.

SIGNORI DELLA MAGIA NEL GIOCO

I signori della magia malvagi sono degli ottimi avversari per gli avventurieri di allineamento buono. La sconfitta di un mago dal cuore nero i cui incantesimi e i cui tirapiedi seminano il terrore in città è materia delle avventure più classiche. I signori della magia potrebbero anche comparire come "rinforzi a pagamento" al servizio di altri signori più potenti. Nonostante la loro dubbia reputazione, molti signori della magia lavorano volentieri per i principi o i nobili di allineamento buono o neutrale. Tali signori della magia tendono

a rimanere fedeli, fintanto che il loro datore di lavoro li ricompensa sontuosamente per i loro servigi.

Molti signori della magia non hanno bisogno di avventure troppo specifiche per ritenersi soddisfatti. Tuttavia, la presenza di un signore della magia nel gioco può fornire spunti per numerose avventure. Man mano che un signore della magia cresce in potenza e accumula successi, aumentano anche le richieste delle sue capacità speciali. Allo stesso modo, un signore della magia di alto profilo tende ad attirare molti rivali, analogamente ai pistoleri più famigerati del selvaggio west. Infine, molti signori della magia (specialmente quelli che traggono piacere dal caos dilagante) sono nemici giurati del Culto del Picco Infranto.

ADATTAMENTO

È possibile incontrare i signori della magia più esperti quasi ovunque nel Faerûn, ma gli aspiranti signori della magia potrebbero essere costretti a visitare un luogo ben frequentato dai maghi al fine di localizzare un tutore o procurarsi il materiale necessario per le sue ricerche. Tali luoghi comprendono le regioni in cui i maghi sono una classe preferita (vedi pagina 29 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*).

INCONTRI

Un nemico dei PG ingaggia un signore della magia per dare la caccia al capo del gruppo (possibilmente un incantatore arcano) e distruggerlo, con l'intento di punire i PG per le loro precedenti interferenze nei suoi piani. Affermando che il personaggio in questione si è appropriato indebitamente di qualche oggetto, il signore della magia Rimmen dell'Occhio Scarlatto sfida il PG a un duello arcano.

LI 14: Rimmen ha fatto suo l'atteggiamento dei vecchi signori della magia di Athalantar secondo il quale la potenza arcana conferisce al mago il diritto di prendersi ciò che vuole. Gli piace fare sfoggio del suo potere e intimidire i suoi potenziali avversari. In combattimento usa vari incantesimi difensivi per prepararsi, se ne ha la possibilità, ma converte qualsiasi incantesimo non offensivo che gli rimane in *palla di fuoco, dardo incantato* o *disintegrazione* nel corso della battaglia.

Rimmen dell'Occhio Scarlatto: Umano ladro 2/mago 9/signore della magia 3; GS 14; umanoide Medio; DV 2d6+4 più 12d4+24; pf 65; Iniz +6; Vel 9 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d6+1/19-20, *spada corta+1*); Att comp +7/+2 in mischia (1d6+1/19-20, *spada corta+1*); AS attacco furtivo +2d6; QS incantesimo padroneggiato bonus (*disintegrazione* [+9 contatto a distanza, CD 21]), eludere, famiglio, benefici del famiglio, incantesimo personale supremo, scoprire trappole; AL CM; TS Temp +6, Rifl +13, Vol +6; For 10, Des 15, Cos 14, Int 20, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6*, Cercare +10, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (dungeon) +12, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (storia) +11, Decifrare Scritture +12, Diplomazia +5, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +4, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Osservare +6, Percepire Intenzioni +4, Professione (scriba) +6, Raggirare +6, Saltare +2, Sapienza Magica +18; Allerta*, Arma Focalizzata, Incantesimi Personali (*dardo incantato*), Incantesimi Potenziati[B], Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi (*palla di fuoco* [CD 18], *dardo incantato*), Schivare, Scrivere Pergamene[B].

Linguaggi: Chondathan, Comune, Elfico, Midani, Tethyrian.

Attacco furtivo (Str): Rimmen infligge 2d6 danni extra in caso di qualsiasi attacco andato a segno contro i bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro i bersagli entro 9 metri. Le creature che beneficiano di occultamento, prive di anatomia discernibile o immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Rimmen può scegliere di sferrare danni non letali con il suo attacco furtivo, ma soltanto se usa un'arma ideata a tale scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Rimmen è sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro salvezza superato non subisce alcun danno.

Famiglio: Il famiglio di Rimmen è una donnola di nome Shensa. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Rimmen. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte più sotto.

Benefici del famiglio: Rimmen ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Rimmen un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Allerta (Str): *Shensa conferisce al suo padrone Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Rimmen può comunicare empaticamente con il suo famiglio entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone il famiglio con un determinato luogo od oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Rimmen può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Shensa, se la donnola si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Può inoltre lanciare gli incantesimi che hanno come bersaglio "l'incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimo personale supremo (Str): Rimmen può convertire qualsiasi incantesimo preparato di livello pari o inferiore al 4° in qualsiasi incantesimo padroneggiato di livello pari o inferiore al 4°, allo stesso modo in cui un chierico buono può lanciare spontaneamente gli incantesimi preparati come incantesimi *curare*.

Scoprire trappole (Str): Rimmen può trovare, disattivare od oltrepassare le trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità di Cercare e l'abilità Disattivare Congegni per trovare e disattivare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearle). Se il risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come oltrepassare la trappola senza farla scattare o disattivarla.

Incantesimi da mago preparati (12° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *mano magica, suono fantasma* (CD 15); 1° - *armatura magica, caduta morbida, mani brucianti* (CD 16), *raggio di indebolimento* (+10 contatto a distanza), *ritirata rapida, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf* (+9 contatto a distanza), *invisibilità, protezione dalle frecce, raggio rovente* (+10 contatto a distanza), *vampa di Aganazzar* (CD 17); 3° - *dissolvi magie, freccia infuocata, fulmine* (CD 18), *intermittenza, volare*; 4° - *metamorfosi, pelle di pietra, raggio d'ebano della devastazione*† (+10 contatto a distanza; CD 19); 5° - *cono di freddo* (CD 20), *muro di forza, regressione mentale* (CD 20), *telecinesi*; 6° - *catena di fulmini* (CD 21), *visione del vero*.

Libro degli incantesimi: Quelli sopra indicati più 0 - *aprire/chiudere, distruggere non morti, fiotto acido, frastornare, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, messaggio, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, tocco di affaticamento*; 1° - *contrastare elementi, ritirata rapida, scudo, tocco gelido*; 2° - *cecità/sordità, individuazione dei pensieri, resistere all'energia, vedere invisibilità*; 3° - *palla di fuoco, lentezza, velocità*; 4° - *occhio arcano, scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio*; 5° - *blocca mostri*; 6° - *disintegrazione, dissolvi magie superiore*.

†Nuovo incantesimo descritto più avanti in questo capitolo.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+2, spada corta+1, pietra magica rosa polvere, fascia dell'intelletto+2, guanti della destrezza+2, anello dei controincantesimi, perla del potere (incantesimo di 1° livello), *perla del potere* (incantesimo di 2° livello), pergamena di *creazione minore*, pergamena di *chiaroudienza/chiaroveggenza*, pergamena di *vita falsata, pozione di cura ferite moderate*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 8 mp, 10 mo.

Shensa: Donnola famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 14d8; pf 32; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta -6; Att o Att comp +10 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS attaccarsi; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, condividere incantesimi, parlare con il padrone, parlare con i mustelidi; AL CM; TS Temp +4, Rifl +11, Vol +8; For 3, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Cercare +5, Concentrazione +17, Equilibrio +10, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +16, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +2, Saltare -10, Scalare +10; Arma Accurata.

Attaccarsi (*Str*): Se Shensa colpisce con un attacco con il morso, usa le sue forti mascelle per avvinghiarsi al corpo dell'avversario e infligge automaticamente danni da morso per ogni round in cui gli resta attaccata. Quando Shensa è avvinghiata perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (CA 16). Per rimuovere Shensa con la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare la creatura.

Trasmettere incantesimi a contatto (*Sop*): Shensa può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Rimmen (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (*Str*): Se Shensa è esposta a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con il padrone (*Str*): Shensa può comunicare verbalmente con Rimmen. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Parlare con i mustelidi (*Str*): Shensa può comunicare con gli altri animali che appartengono approssimativamente alla sua stessa specie (comprese le versioni crudeli).

Abilità: Shensa ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Nascondersi. Usa il suo modificatore di Destrezza invece del suo modificatore di Forza per le prove di Scalare. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di scalare, anche se di fretta o minacciata.

Incantesimi antichi

Molti degli imperi scomparsi di Faerûn disponevano di conoscenze magiche che andavano ben oltre quelle disponibili agli incantatori dei giorni attuali. Buona parte di questi incantesimi è andata perduta tra le nebbie del tempo o è diventata incomprensibile per gli incantatori odierni, ma alcuni incantesimi sono sopravvissuti nei grimori di vari incantatori sparsi per il Faerûn.

Incantesimi da assassino

Incantesimi di 3° livello da assassino

Raggio d'ebano della devastazione: Un flusso di energia nera impedisce alle guarigioni magiche e alle capacità speciali di guarigione di avere effetto.

Incantesimi da bardo

Incantesimi di 1° livello da bardo

Flauto fantasma: Fa fluttuare uno strumento musicale a mezz'aria e lo fa suonare da solo.

Incantesimi da chierico

Incantesimi di 1° livello da chierico

Raggio rigenerante: Un raggio di luce gialla ripristina 1 danno alla Forza per livello dell'incantatore (max 5), nega le penalità alla Forza (fino a 1d6+1 per livello dell'incantatore, max 1d6+5) e riporta le creature esauste ad affaticate o rimuove l'affaticamento.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Tocco di Tyche: Conferisce un bonus sacro o una penalità decrescente al soggetto per i quattro successivi tiri salvezza.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Conoscere discendenza: Rivela il tipo, la razza, la sottorazza e tutti i sottotipi a cui appartiene il bersaglio.

Scudo di tempesta: Una sfera lucente assorbe 20 danni da elettricità per livello dell'incantatore da quegli effetti che passano entro 9 metri da essa.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Aura del sole: Pervade un'area di una luce dannosa per i non morti e in grado di ostacolare l'oscurità magica.

Incantesimi di 6° livello da chierico

Scettro solare: Uno scettro di luce funge da arma da mischia dotata delle capacità speciali assiomatica, colpo infuocato e distruzione.

Incantesimi di 7° livello da chierico

Vincolo immondo di Nar: Conferisce a un soggetto l'archetipo di mezzo-immondo.

Incantesimi da druido

Incantesimi di 3° livello da druido

Scudo di tempesta: Una sfera lucente assorbe 20 danni da elettricità per livello dell'incantatore da quegli effetti che passano entro 9 metri da essa.

Incantesimi di 4° livello da druido

Roveto di sangue: Avvolge il bersaglio in un groviglio di rovi invisibili che infliggono 1d8 danni per round se questi tenta di muoversi.

Incantesimi da mago e da stregone

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

Invocazione **Raggio rigenerante:** Un raggio di luce gialla ripristina 1 danno alla Forza per livello dell'incantatore (max 5), nega le penalità alla Forza (fino a 1d6+1 per livello dell'incantatore. Max 1d6+5) e riporta le creature esauste ad affaticate o rimuove l'affaticamento.

Sommovimento terrestre di Theskyn: Un'esplosione di forza spinge indietro le creature attorno all'incantatore come una manovra di spingere effettuata da un avversario di taglia Grande dotato di Forza pari a 20 + il livello dell'incantatore (max 25)

Tentacolo zannuto: Dalla mano dell'incantatore si allunga un tentacolo d'ombra lungo 9 metri che termina con tre bocche (ciascuna con CA 15, pf 10 + il livello dell'incantatore). Le bocche possono colpire i nemici entro 3 metri da esse indipendentemente, infliggendo 2d6 danni ciascuna.

Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Aura d'ametista di Nezram:** Impedisce ai veleni e alle malattie di avere effetto sul soggetto.

Retroesplosione: Conferisce resistenza al fuoco 10 e funziona come *riflettere incantesimo* relativamente agli incantesimi contrassegnati con il descrittore del fuoco che hanno l'incantatore come bersaglio.

Trasmutazione **Pietra limpida:** Rende una pietra o una superficie rocciosa trasparente.

Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Scudo energetico di smeraldo di Nezram:** Conferisce immunità agli effetti di sordità e agli effetti di influenza mentale dipendenti dal linguaggio, oltre a resistenza ai danni sonori 10 e un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti contrassegnati con il descrittore sonoro a cui il soggetto non sia già immune.

Invocazione **Roveto di sangue:** Avvolge il bersaglio in un groviglio di rovi invisibili che infliggono 1d8 danni per round se questi tenta di muoversi.

Necromanzia **Raggio d'ebano della devastazione:** Un flusso di energia nera impedisce alle guarigioni magiche e alle capacità speciali di guarigione di avere effetto.

Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Scudo schermante di zaffiro di Nezram:** Uno scudo mobile di forza conferisce un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi a distanza e RD 10/magia contro tutti gli altri attacchi.

Evocazione **Cotta possente dei signori della magia:** Un campo di forza avvolge il soggetto e gli conferisce un bonus di armatura +8, immunità agli incantesimi di forza di livello pari o inferiore al 2° e RD 5/magia.

Trasmutazione **Colpo triplo di Sakkratar:** Conferisce ad ogni soggetto due attacchi extra con l'arma da mischia che impugnano, da sferrare con il loro bonus di attacco base più alto; conferisce le capacità affilata e colpo infuocato alle armi da mischia impugnate dai soggetti.

Incantesimi di 6° livello da mago e da stregone

Evocazione **Disco fragile di Shalantha:** Evoca un disco in cui infondere un singolo incantesimo di livello pari o inferiore al 5° che si attiva quando il disco viene infranto.

Invocazione **Esplosione di sabbia:** Un cono di sabbia e di vento infligge 6d8 danni e spazza via gli avversari.

Sfera schiacciante: Un globo di forza intrappola e schiaccia il soggetto infliggendo 3d6 danni non letali per round.

Incantesimi di 7° livello da mago e da stregone

Trasmutazione **Vincolo immondo di Nar:** Conferisce a un soggetto l'archetipo di mezzo-immondo.

Incantesimi di 9° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Incantesimo mutevole di Srinshee:** Invece di contrastare un incantesimo altrui, l'incantatore può applicarvi un talento di metamagia, manipolare una delle sue proprietà o stordire colui che lo ha lanciato.

Incantesimi da paladino

Incantesimi di 4° livello da paladino

Aura del sole: Pervade un'area di una luce dannosa per i non morti e in grado di ostacolare l'oscurità magica.

Descrizioni degli incantesimi

Gli incantesimi contenuti in questa sezione sono presentati in ordine alfabetico.

Aura d'ametista di Nezram

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore avvolge il soggetto in un intenso bagliore violaceo che gli conferisce immunità temporanea ai veleni e alle malattie. *Aura d'ametista di Nezram* assorbe tutti i veleni e le malattie che avrebbero come bersaglio il soggetto per la durata dell'incantesimo, a prescindere del metodo con cui gli vengano trasmesse. Qualsiasi arma o attacco naturale normalmente usato per trasmettere un veleno o una malattia (come ad esempio il tocco di una mummia o il morso di un serpente) infligge comunque il normale ammontare di danni ai punti ferita, ma il veleno o la malattia vengono bloccati. Questo incantesimo non inverte e non previene gli effetti del veleno e delle malattie in quei soggetti che erano già affetti dall'uno o dall'altra al momento del lancio.

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere d'ametista.

Aura del sole

Abiurazione [Fuoco]
Livello: Chierico 4, paladino 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: No
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando *aura del sole*, l'incantatore pervade l'aura attorno a sé di luce calda e splendente che elimina le ombre naturali e ostacola l'oscurità magia. Qualsiasi creatura che tenti di lanciare un incantesimo della sottoscuola dell'ombra o un incantesimo contrassegnato con il descrittore dell'oscurità all'interno di un'*aura*

del sole deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + il livello dell'incantatore di colui che ha lanciato *aura del sole*), altrimenti l'incantesimo fallirà.

Le aree di oscurità magica generate da incantesimi di livello pari o inferiore al 3° vengono temporaneamente soppresse quando si sovrappongono a un'*aura del sole*. Le creature che subiscono penalità se esposte alla luce intensa le subiscono anche se si trovano all'interno di un'*aura del sole*, e una creatura non morta subisce 1d6 danni da energia positiva alla fine del suo turno per ogni round in cui permane entro l'area dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi creatura che tenti di nascondersi all'interno dell'aura subisce una penalità di -4 alle prove di Nascondersi.

Questo effetto è incentrato sull'incantatore e si sposta assieme a lui. Chiunque entri nell'aura ne subisce immediatamente l'effetto, ma coloro che escono dall'aura non ne vengono più influenzati.

Colpo triplo di Sakkratar

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, ognuna delle quali deve trovarsi entro 9 m da almeno un'altra
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo, creato da un coronal del Cormantyr dei tempi antichi, infonde in un determinato numero di bersagli una devastante velocità in combattimento. Ogni soggetto del *colpo triplo di Sakkratar* può sferrare due attacchi extra quando effettua un'azione di attacco completo, purché attacchi con l'arma da mischia impugnata. Questi attacchi extra sono effettuati usando il bonus di attacco base completo del personaggio, più eventuali modificatori appropriati alla situazione. Inoltre, l'arma da mischia di ogni creatura influenzata sprigiona una pura fiamma bianca e ottiene le capacità speciali affilata e infuocata per la durata dell'incantesimo. Questo effetto non è cumulativo ad altri effetti analoghi, come ad esempio un incantesimo *velocità* o un'arma della velocità, e non conferisce un'azione extra.

Componente materiale: Un prisma a tre facce.

Conoscere discendenza

Divinazione
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

I sacerdoti Mulhorandi hanno usato questo incantesimo nel corso di interi millenni per selezionare gli umani di pura discendenza Mulan affinché possano intraprendere il sentiero del servitore glorioso.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, apprende la genealogia basilare della creatura esaminata. Le informazioni rivelate comprendono il tipo, la razza, la sottorazza e tutti i sottotipi a cui la creatura appartiene.

Cotta possente dei signori della magia

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore genera un campo di forza protettivo e trasparente (bonus di armatura +8) attorno al soggetto. Il soggetto diventa inoltre immune agli incantesimi di livello pari o inferiore al 2° contrassegnati dal descrittore di forza e ottiene riduzione del danno 5/magia. A differenza delle normali armature, l'armatura di forza creata da *cotta possente dei signori della magia* non comporta alcuna penalità di armatura alla prova, nessuna probabilità di fallimento degli incantesimi arcani e nessuna riduzione del danno. Inoltre, dal momento che l'armatura è fatta di forza, le creature incorporee non possono oltrepassarla come farebbero con le armature normali.

Componente materiale arcana: Uno scudo di adamantio in miniatura del valore di almeno 250 mo.

Disco fragile di Shalantha

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Un disco
Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Questo incantesimo evoca un piccolo disco del diametro di circa 30 cm e spesso 2,5 cm, fatto di un materiale simile al guscio rosato di un uovo. Una volta evocato un disco, l'incantatore può infondere al suo interno un singolo incantesimo di livello pari o inferiore al 5°, lanciato da se stesso o da un altro incantatore. Se nessun incantesimo viene lanciato nel disco entro 10 minuti dalla sua creazione, il disco svanisce nel nulla e l'incantesimo è sprecato.

Il disco conserva l'incantesimo infuso al suo interno a tempo indeterminato, finché non viene infranto (un'azione standard che richiede soltanto 1 danno o una prova di Forza con CD 5). A quel punto l'incantesimo ha effetto immediato, come se fosse stato appena lanciato dall'incantatore che lo aveva infuso nel disco. Gli incantesimi di contatto e quelli che hanno un bersaglio specifico (come ad esempio *infliggi ferite critiche* o *ritirata rapida*) usano come bersaglio la creatura o l'oggetto che ha frantumato il disco, mentre gli incantesimi ad area o ad effetto si attivano come se il disco infranto fosse il punto di origine dell'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* conservata all'interno del disco esploderebbe entro un raggio di 6 metri incentrato sul disco, mentre una *lama infuocata* apparirebbe in mano alla creatura che ha frantumato il disco. Se l'incantesimo conservato nel disco non ha a disposizione un bersaglio valido (come ad esempio un disco in cui sia stato infuso *infliggi ferite critiche* infranto da una roccia caduta), l'incantesimo non si manifesta e va sprecato.

Componente materiale: Un uovo d'oro del valore di 200 mo.

Esplosione di sabbia

Invocazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una violenta esplosione di sabbia e di vento urlante si sprigiona dalla mano dell'incantatore fino a formare un cono. Ogni creatura e ogni oggetto all'interno del cono subisce 6d8 danni ed è soggetto a venti di intensità pari a un uragano che soffiano direttamente dall'incantatore. Questi venti portano via le creature Medie o inferiori, buttano a terra le creature Grandi e frenano le creature Enormi o più grandi. (Vedi la Tabella 3-24: "Effetti del vento", pagina 95 della *Guida del Dungeon Master*.)

Qualsiasi creatura che superi il tiro salvezza sulla Tempra subisce metà danni dall'esplosione di sabbia e ignora gli effetti del vento.

Componente materiale: Una manciata di sabbia prelevata dal cuore di un deserto.

Flauto fantasma

Trasmutazione
Livello: Bardo 1
Componenti: V, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Uno strumento musicale
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Attraverso questo incantesimo, l'incantatore fa sì che uno strumento musicale da lui toccato fluttui a poco più di un metro dal terreno e suoni da solo. Lo strumento deve essere intatto e in condizioni di poter suonare (deve avere tutte le corde, l'imboccatura non deve essere otturata e non deve essere afflitto da alcun impedimento). Lo strumento suona qualsiasi motivo desiderato dall'incantatore come se fosse un musicista esperto nel suo uso, indipendentemente dall'abilità effettiva dell'incantatore. Se usato unitamente alla sua capacità di musica bardica, *flauto fantasma* conferisce un bonus di competenza +2 alle prove di Intrattenere.

Focus: Lo strumento da suonare.

Incantesimo mutevole di Srinshee

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

Questo potente incantesimo consente all'incantatore di contemplare la Trama e di percepire il suo intreccio come se potesse vedere gli alberi di una foresta pur rimanendo al suo interno. Quando lancia un incantesimo, l'incantatore può visualizzare i suoi effetti sulla Trama. Grazie a questa comprensione superiore, può usare l'azione di controincantesimo per ottenere effetti ben superiori al semplice contrastare gli incantesimi altrui.

Incantesimo mutevole di Srinshee conferisce all'incantatore un bonus cognitivo di +4 alle prove di Sapienza Magica effettuate per identificare gli incantesimi da contrastare. Inoltre, invece di limitarsi a negare l'effetto di un incantesimo contrastato con successo, l'incantatore può scegliere tra le opzioni seguenti fintanto che *incantesimo mutevole di Srinshee* perdura.

Aiuto: L'incantatore può potenziare l'efficacia dell'incantesimo di un alleato, applicandovi un talento di metamagia scelto dalla lista seguente: Incantesimi Ampliati, Incantesimi Estesi, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Massimizzati o Incantesimi Potenziati. Per usare questa opzione, l'incantatore deve spendere uno slot incantesimo (o sacrificare un incantesimo preparato) il cui livello dell'incantesimo sia pari o superiore a quello dell'incantesimo dell'alleato modificato dal talento di metamagia applicatovi. Ad esempio, per potenziare la *palla di fuoco* di un alleato, l'incantatore deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al 5°.

Manipolazione: L'incantatore può assumere il controllo dell'area, del raggio di azione o dei bersagli dell'incantesimo, come più appropriato, e rimodellare quei fattori come preferisce. Ad esempio, potrebbe far sì che la *palla di fuoco* di un mago esploda ai suoi piedi, o fare in modo che il suo incantesimo *velocità* abbia come bersaglio i propri alleati all'interno dell'area da lui specificata. Soltanto una delle proprietà dell'incantesimo, scelta tra quelle che l'incantatore può normalmente designare, può essere manipolata in questo modo. Ad esempio, l'incantatore non può determinare i bersagli di un incantesimo *sonno* poiché i bersagli influenzati sono determinati dall'incantesimo stesso, e non dall'incantatore.

Contraccolpo: L'incantatore contrasta l'incantesimo normalmente, ma il suo avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per non rimanere stordito per 1d6 round.

Pietra limpida

Trasmutazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pietra o oggetto di pietra toccato, fino a un cubo con spigolo di 27 dm^3 per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rende trasparente una pietra o una sezione di roccia. Questo incantesimo ha effetto automaticamente sulle pietre, le vene minerarie, le gemme allo stato grezzo e perfino sulla pietra lavorata, come ad esempio una statua o un tunnel, ma non sui metalli lavorati, sulle gemme intagliate o sui materiali pietrosi artificiali, come ad esempio i mattoni o il cemento. La visibilità attraverso la pietra così alterata è nitida e limitata soltanto dalla luce disponibile o da eventuali oggetti o creature immerse nella pietra (come ad esempio una creatura intenta ad usare *fondersi nella pietra*). È possibile stabilire una linea di visuale attraverso la *pietra limpida*, ma non una linea di effetto. Questo incantesimo non cambia la durezza della pietra o le sue altre qualità.

Pietra limpida può essere reso permanente tramite l'uso di *permanenza* (livello dell'incantatore minimo 11°, 1.500 PE).

Componente materiale arcana: Un piccolo frammento piatto di vetro.

Raggio d'ebano della devastazione

Necromanzia
Livello: Assassino 3, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore lancia un raggio di energia nera che rallenta drasticamente il ritmo a cui il soggetto può riguadagnare dei punti ferita. Qualsiasi creatura che tenti di restituire dei punti ferita al soggetto attraverso una qualsiasi forma di guarigione magica deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 15 + il livello dell'incantatore che ha lanciato il *raggio d'ebano*), altrimenti l'effetto di guarigione fallisce. Un soggetto dotato della capacità di guarigione rapida o di rigenerazione deve superare un tiro salvezza sulla Tempra all'inizio del suo turno ad ogni round. Un fallimento significa che la capacità non funziona per quel turno.

Raggio rigenerante

Invocazione
Livello: Chierico 1, mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Un raggio splendente di luce gialla curativa parte dalle dita dell'incantatore, colpendo infallibilmente il bersaglio. Un *raggio rigenerante* ha i tre effetti seguenti sul bersaglio.

- Ripristina 1 danno alla Forza per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 5 danni).
- Nega qualsiasi penalità alla Forza attiva sul bersaglio per un totale pari a 1d6 +1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 1d6+5).
- Rende un bersaglio esausto affaticato o rimuove la condizione di affaticato da un bersaglio.

Retroesplosione

Abiurazione [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Finché non si consuma o 10 minuti per livello (I)

Anche se questo incantesimo fu creato in origine dai phaerimm, in seguito fu trafugato dagli incantatori delle altre razze e ora compare nei grimori di tutto il Faerûn. *Retroesplosione* protegge l'incantatore allo stesso modo dell'incantesimo *riflettere incantesimo*, con la differenza che riflette solo gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del fuoco e incentrati sull'incantatore. Gli incantesimi a effetto e ad area non ne vengono influenzati, e nemmeno gli incantesimi di contatto a distanza. Il DM tira in segreto 1d4+2 per determinare il numero totale di livelli di incantesimo che possono essere riflessi. Sotto ogni altro aspetto, *retroesplosione* segue le stesse regole di *riflettere incantesimo*.

In aggiunta agli effetti sopra descritti, *retroesplosione* conferisce all'incantatore resistenza al fuoco 10. Questo effetto perdura fino alla fine del round in cui termina l'effetto di riflettere incantesimo.

Roveto di sangue

Invocazione
Livello: Druido 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, generalmente usato dagli *armathor* di Myth Drannor per catturare i criminali, intrappola il bersaglio in un groviglio di rovi invisibili di energia mistica e affilati come rasoi. La creatura influenzata non subisce alcun effetto finché non prova a muoversi, attaccare, lanciare incantesimi dotati di componenti materiali o somatiche o eseguire qualsiasi altra azione che preveda il movimento. Nel round in cui tenta di muoversi in qualsiasi modo, tuttavia, il bersaglio subisce 1d8 danni (senza tiro salvezza). I danni dell'incantesimo interrompono il lancio degli incantesimi; se un soggetto tenta di lanciare un incantesimo dotato di una componente somatica o materiale deve superare una prova di Concentrazione (CD 10 + livello dell'incantesimo + danni subiti) altrimenti perde l'incantesimo.

Componente materiale: Una goccia di sangue.

Scettro solare

Evocazione (Creazione) [Legale, Luce]
Livello: Chierico 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Uno scettro di luce
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca uno scettro radioso fatto di luce solida e simile a una mazza, lungo circa 90 cm e del diametro di 2,5 cm, sormontato da una sfera abbagliante del diametro di 12,5 cm. Lo *scettro solare* funziona come un'arma fisica che infligge 2d6 danni contundenti ed è dotata delle capacità speciali assiomatica, colpo infuocato e distruzione. L'incantatore può colpire i nemici con un attacco di contatto in mischia. Lo *scettro solare* permane solo finché l'incantatore lo tiene in mano; scompare immediatamente non appena lo lascia cadere o lo passa in mano a un alleato.

Scudo energetico di smeraldo di Nezram

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore avvolge il soggetto in un alone di energia protettiva color verde smeraldo. Questo *scudo energetico* non influenza i

movimenti, i sensi o la capacità di lanciare incantesimi del soggetto. Finché è circondato da questa energia, il soggetto è immune a qualsiasi effetto naturale o magico che provoca la sordità e a tutti gli effetti e gli incantesimi dipendenti dal linguaggio e di influenza mentale. Il soggetto ottiene anche resistenza ai danni sonori 10 e un bonus di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti contrassegnati dal descrittore sonoro a cui non sia già stato reso immune.

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere di smeraldo.

Scudo schermante di zaffiro di Nezram

Abiurazione [Forza]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore crea uno schermo quadrato fluttuante di energia azzurra fluente, del lato di circa 1,5 metri e spesso 2,5 cm. Lo schermo reagisce immediatamente agli incantesimi e agli attacchi fisici che hanno l'incantatore come bersaglio, spostandosi assieme ad esso e fluendo agilmente attorno al suo corpo per proteggerlo dagli attacchi specifici.

Oltre a fornire gli effetti di un incantesimo *scudo*, lo *scudo schermante di zaffiro di Nezram* gli conferisce anche riduzione del danno 10/magia.

Focus arcano: Uno zaffiro del valore di almeno 250 mo.



Un troll intrappolato in una sfera schiacciante

Scudo di tempesta

Abiurazione
Livello: Chierico 3, druido 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Emanazione del raggio di 9 m
Durata: 1 minuto per livello oppure finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Questo incantesimo crea una piccola sfera scintillante d'ambra in un punto designato dall'incantatore. Qualsiasi effetto che infligga danni da elettricità (come ad esempio un *fulmine* o l'arma a soffio di un drago blu) che passa entro 9 metri dallo *scudo di tempesta* ne viene attirato e colpisce lo scudo invece del bersaglio selezionato. Nel caso di incantesimi ad area come *fulmine*, questa deviazione ha luogo se una qualsiasi parte dell'area dell'incantesimo si trova entro 9 metri dallo *scudo di tempesta*. In tal caso, l'intero effetto viene attirato nello *scudo di tempesta* e tutte le creature o gli oggetti che altrimenti sarebbero state influenzate nell'area dell'incantesimo rimangono illesi.

Lo *scudo di tempesta* subisce danni pieni (senza alcun tiro salvezza) da qualsiasi effetto attirato al suo interno. Lo scudo può assorbire fino a 20 danni da elettricità per livello dell'incantatore prima di dissiparsi. Eventuali danni rimanenti vengono applicati a tutte le creature entro 3 metri dalla posizione dello *scudo di tempesta* (Riflessi dimezza; resistenza agli incantesimi applicabile). Si prenda come esempio uno *scudo di tempesta* lanciato da un chierico di 5° livello che ha già assorbito 78 danni da elettricità e che viene colpito da 45 danni. I primi 22 danni sono sufficienti a distruggere lo *scudo di tempesta*, quindi ogni creatura entro 3 metri dallo scudo subisce 23 danni da elettricità (11 se superano il tiro salvezza).

Componente materiale: Un piccolo frammento d'ambra.

Sfera schiacciante

Invocazione [Forza]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una sfera del diametro di 30 cm per livello centrata su una creatura
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come la *sfera elastica di Otiluke*, con la differenza che la sfera si restringe attorno al bersaglio infliggendogli dolore e impedendogli di muoversi e di respirare. Il bersaglio è considerato intralciato e subisce 3d6 danni non letali per round man mano che la *sfera* si restringe. Se il bersaglio diventa incosciente, eventuali danni rimanenti inferti dalla *sfera schiacciante* sono danni letali.

Componente materiale: Un guscio d'uovo da schiacciare quando si lancia l'incantesimo.

Illustrazione di Francis Tsai

Sommovimento terrestre di Theskyn

Invocazione [Forza]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Una creatura per ogni tre livelli
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, creato da un mago di corte al servizio del Re Cervo di Athalantar, fornisce all'incantatore un attimo di respiro quando è circondato da un'orda di nemici. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, proietta un'esplosione di energia concentrica che spinge e allontana le creature attorno a lui. Ogni creatura subisce gli stessi effetti di una manovra di spingere effettuata da un avversario di taglia Grande e dotato di un punteggio di Forza pari a 20 + il livello dell'incantatore (fino a un massimo di 25), considerando che l'attaccante si sia spostato assieme al bersaglio (anche se l'incantatore non deve assolutamente muoversi). Il movimento prodotto da questo incantesimo provoca attacchi di opportunità, esattamente come accade con i movimenti risultanti dallo spingere. Le creature in lotta con l'incantatore non sono influenzate da questo incantesimo.

TENTACOLO ZANNUTO

Invocazione
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Effetto: Un tentacolo lungo 9 metri che si estende dalla mano dell'incantatore
Durata: Concentrazione, fino a un massimo di 1 round per livello

Questo incantesimo crea un oscuro tentacolo di energia che si allunga per 9 metri dalla sua mano e si scinde in tre tentacoli più piccoli a circa 3 metri dalla fine. Ognuno di questi tre tentacoli più piccoli termina con delle fauci spalancate ed erte di zanne. L'incantatore può dirigere tutte e tre le bocche per attaccare come azione di round completo, oppure una di esse può attaccare come azione standard. L'incantatore può dirigere le bocche per attaccare i bersagli separati, purché tali bersagli si trovino entro 3 metri l'uno dall'altro. Ogni bocca usa per colpire un bonus di attacco pari al livello dell'incantatore più il modificatore di caratteristica che determina il lancio dei suoi incantesimi, e infligge 2d6 danni se mette a segno l'attacco.

Dal momento che le bocche sono tangibili, è possibile distruggerle. Ognuna possiede una CA pari a 15 e un numero di punti ferita pari a 10 + il livello dell'incantatore. Quando una bocca viene distrutta svanisce nel nulla, ma le altre rimangono. Se tutte le bocche vengono distrutte, l'incantesimo si esaurisce. Il tentacolo principale non può essere attaccato.

Componente materiale: Tre capelli e un dente.



Tentacolo zannuto

Illustrazione di Jason Engle

TOCCO DI TYCHE

Abiurazione
Livello: Chierico 2
Componenti: S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 24 ore oppure finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo conferisce una protezione o una maledizione (è l'incantatore a sceglierlo al momento del lancio) su una singola creatura vivente. Gli effetti delle due opzioni sono i seguenti.

Protezione: Il soggetto ottiene un bonus sacro di +4 al primo tiro salvezza effettuato dopo il lancio dell'incantesimo, un bonus sacro di +3 al secondo tiro salvezza, un bonus sacro di +2 al terzo e un bonus sacro di +1 al quarto.

Maledizione: Il soggetto subisce una penalità di -4 al primo tiro salvezza effettuato dopo il lancio dell'incantesimo, una penalità di -3 al secondo tiro salvezza, una di -2 al terzo e una di -1 al quarto.

Tocco di Tyche dura 24 ore o finché il suo potere non si esaurisce (dopo il quarto tiro salvezza). Una creatura può essere sotto l'effetto di un solo *tocco di Tyche* alla volta. Gli incantesimi *tocco di Tyche* si contrastano e si dissolvono a vicenda se lanciati sulla stessa creatura, a prescindere di quanti tiri salvezza il primo incantesimo abbia già influenzato. Negli ultimi anni sia Beshaba che Tymora hanno concesso spesso il *tocco di Tyche*.

VINCOLO IMMONDO NAR

Trasmutazione
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S, M/FD, PE
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un umanoide con Intelligenza pari o superiore a 4
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma il soggetto in un mezzo-immondo infondendo in esso l'essenza dei piani infernali. Il soggetto non deve avere un livello del personaggio superiore a quello dell'incantatore e deve sottoporsi volontariamente alla trasformazione o essere immobilizzato in qualche maniera. Una volta completato l'incantesimo, il soggetto può tentare di superare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare di acquisire l'archetipo di mezzo-immondo (vedi pagina 180 del *Manuale dei Mostri*). Inoltre, il tipo del soggetto passa a esterno e la componente morale del suo allineamento passa a malvagio. Ai fini di questo incantesimo, l'archetipo del mezzo-immondo va considerato un archetipo acquisito piuttosto che uno ereditato.

Il mezzo-immondo appena creato ottiene anche un modificatore di livello +4 che aumenta l'ammontare di PE richiesto per raggiungere il livello successivo. Ad esempio, uno stregone di 5° livello che diventa un mezzo-immondo attraverso questo incantesimo diventa un personaggio di 9° livello e ha bisogno di 45.000 PE per passare al suo sesto livello di classe.

L'incantatore non può lanciare *vincolo immondo di Nar* su se stesso.

Componente materiale arcana: Una gemma preziosa del valore totale pari al costo in PE dell'incantesimo.

Costo in PE: 500 PE per livello del personaggio del mezzo-immondo creato.



Sogni del Passato

Il Faerûn del passato abbraccia quello del presente come una forza della natura imprevedibile e onnipresente e influenza i suoi popoli in molti modi sottili e nascosti. Una minaccia dormiente da secoli può essere risvegliata da quello che in apparenza è il più innocuo degli atti e gli avventurieri possono imbattersi in entità malvagie nascoste, in rovine dimenticate e in conoscenze perdute appartenenti alle civiltà antiche sia nei luoghi più canonici che in quelli più improbabili. Una reliquia del passato può comparire ovunque e in qualsiasi momento: forse una moneta arcaica ottenuta in pagamento di una merce o di un servizio, forse il compimento di una profezia Calishita vecchia di mille anni, o forse la scoperta da parte di un viaggiatore di una città perduta avvolta in un potente *mythal*. Gli artefatti, le antiche profezie e le rovine abbandonate sono soltanto alcuni dei molti elementi del Faerûn del passato che è possibile usare per creare avventure ricche di pericoli e di intrighi storici.

Il potere arcano manipolato da quei popoli antichi fa apparire gli incantesimi epici odierni come degli esperimenti pasticciati di un bambino. Gli antichi popoli di Faerûn potevano spostare persone e merci su larga scala grazie alle magie di teletrasporto, creare *portali* a dozzine ed erigere perfino intere città volanti. I tesori sopravvissuti alla caduta di un regno spesso passano di mano in mano per tutto il continente, giungendo in terre lontane da quella in cui furono creati. Quindi è facile inserire artefatti e oggetti magici nelle campagne ambientante nell'anno corrente, anche se l'azione si svolge in terre molto lontane da quelle dove furono creati gli oggetti in questione.

Inoltre, molte antiche civiltà hanno lasciato un retaggio vivente che è giunto fino ai nostri giorni. Le nazioni come Halruaa, gli ordini segreti come le Streghe di Rashemen e le razze come i daemonfey sono soltanto alcune delle creature odierne i cui antenati vivevano nei regni leggendari del passato. Un contatto con uno qualsiasi di questi gruppi offre agli avventurieri l'opportunità di riportare alla luce vecchi oggetti magici, incantesimi o tradizioni arcane che potrebbero rivelarsi molto utili nel Faerûn attuale.

Rovine del passato

Alcuni degli audaci regni giovani dei tempi antichi scomparvero nell'oscurità relativamente presto, lasciandosi alle spalle ben poche testimonianze del loro passaggio. Altri divennero dei potenti imperi che durarono per secoli, e alcuni dei più fortunati rimasero in piedi per interi millenni. Tuttavia, dopo la loro ascesa al potere, perfino questi leggendari reami finirono inevitabilmente per cadere. Alcuni regni conobbero la fine a causa di qualche cataclisma devastante, mentre altri caddero lentamente in declino per svanire del tutto o per assumere un ruolo meno rilevante negli scenari odierni di Faerûn.

Anche se le fondamenta specifiche di ogni impero erano molto diverse tra loro, molte di queste grandi civiltà antiche di Faerûn svilupparono culture ricche di poteri divini, conoscenze arcane e potenza militare. Oggi i segreti frammentati di quegli imperi giacciono sparsi tra innumerevoli rovine e luoghi nascosti, in attesa che qualcuno che possa ricomporre i frammenti e decifrare i segreti che nascondono.

L'elemento chiave che rende il passato una parte essenziale del presente è rendere le antiche civiltà rilevanti ai fini delle crisi e delle sfide attuali della campagna. Gli avventurieri più scaltri cercano spesso di portare alla luce le conoscenze e le magie arcaiche nascoste tra le rovine per sconfiggere le minacce dei giorni attuali, specialmente se anche tali minacce affondano le loro radici nei secoli passati.

Dalle città ai dungeon

Le città, le torri e i castelli del passato di Faerûn sono i dungeon di oggi, ognuno caratterizzato da origini specifiche che determinano cosa potrebbero trovare al suo interno gli esploratori. Ad esempio, una città volante Netherese potrebbe essere precipitata nel Mare delle Stelle Cadute ed essersi adagiata sul fondale ancora intatta, dove una colonia di sahuagin potrebbe averne fatto la sua dimora. Se la torre di un signore della magia è andata in pezzi nel corso di uno spettacolare duello di magia, forse il suo fantasma, desideroso di vendetta, infesta ancora le sue rovine. Analogamente, una fortezza abbandonata dopo un lungo assedio potrebbe ora fungere da rifugio per una tribù di hobgoblin.

Le sezioni che seguono descrivono i vari tipi di eventi che hanno dato origine ad alcuni dei luoghi di avventura più interessanti di tutto il Faerûn.

Terre conquistate

Sia le perdute città Imaskari del Deserto di Raurin che le vuote cittadelle naniche del Nord sono rimaste abbandonate a causa di guerre, invasioni e sommosse che ebbero luogo molto tempo fa. A seguito di tali eventi sanguinari, gli abitanti delle terre contese furono spesso resi schiavi, massacrati o esiliati, e intere città e paesi furono ridotti a un cumulo di rovine fumanti. Interi reami come l'Ammarindar e l'Eaerlann, ai confini orientali della Grande Foresta, sono ottimi esempi di terre conquistate.

In genere gli edifici di pietra sopravvivono più o meno intatti alla distruzione di una città, anche se le loro pareti rimarranno annerite dal fuoco e porteranno i segni delle violenze fisiche inferte dalle armi da guerra e dagli incantesimi. È possibile che una vasta porzione di una città conquistata o un intero castello rimangano in piedi, anche se solitamente i saccheggiatori li spogliano di qualsiasi oggetto di valore al momento dell'attacco. A volte, tuttavia, ignorano alcune strutture (come ad esempio una torre sorvegliata o le prigioni), e lasciano qualche segreto intatto dopo il loro passaggio.

Imperi abbandonati

Le epidemie, la perdita di ricchezza e il declino della potenza militare sono tutti segni che annunciano la caduta di un grande impero. Alcuni reami afflitti da questi gravosi problemi si rimpiccioliscono lentamente e col tempo svaniscono del tutto. Altri entrano in un lento declino ma continuano ad esistere, anche se ridotti a semplici ombre dei gloriosi regni che erano un tempo. Alcuni, come ad esempio il Mulhorand e l'Unther, cadono e risorgono più di una volta.

I segni migliori di un impero in declino sono gli avamposti abbandonati situati lungo i suoi confini. Quando un regno stringe il cerchio delle sue difese per mancanza di finanze o di soldati, lascia dietro di sé una scia di fortezze, torri di guardia, avamposti e villaggi mercantili abbandonati, molti dei quali rimangono integri, in quanto gli attaccanti non avrebbero nulla da ottenere dalla loro distruzione. Ben pochi di questi edifici contengono oggetti di valore, dal momento che i loro abitanti originari si premurano di svuotarli prima di abbandonarli.

Cataclismi e forze della natura

Un impero o una città distrutta da un evento geologico cataclismico lasciano ben poche tracce riconoscibili della loro vecchia gloria. Eventi simili hanno creato dozzine di rovine e ne hanno distrutte molte altre nel corso dei millenni. Il Faerûn è stato scosso da vari cataclismi magici, tra cui il più grave fu la distruzione della trama da parte di Karsus, un evento che provocò la caduta di dozzine di città volanti Netheresi.

venti spunti per avventure antiche

Il DM può utilizzare le idee proposte nella lista seguente per progettare avventure e campagne incentrate sui temi dei tempi antichi.

d20	Avventura
1	I minatori impegnati a scavare nei pressi di una fortezza in rovina rinvengono il filatterio perduto da tempo immemore di un potente lich.
2	Un mercante, al momento di dare il resto, consegna ai PG alcune monete antiche senza rendersi conto che furono coniate da un impero perduto. Il mercante non conosce l'origine delle monete e afferma di averle ricevute come pagamento nel corso di una compravendita precedente.
3	Un vecchio canto popolare nasconde gli indizi necessari per risolvere un antico mistero.
4	Le interdizioni magiche che tenevano prigioniera un'antica entità malvagia stanno iniziando a cedere. Gli avventurieri devono radunare i frammenti di un artefatto sparsi per tutto il Faerûn e rimetterli assieme per ripristinare le interdizioni indebolite.
5	Una scarica magica selvaggia sfuggita al controllo di un incantatore strappa un oggetto o una creatura dal passato e lo trasporta nel presente.
6	Uno smottamento, una tempesta di sabbia o un terremoto riportano alla luce delle rovine sepolte.
7	Un mercante di un bazar vende agli avventurieri un oggetto vecchio e logoro che si rivela essere un potente e antico artefatto.
8	Le interdizioni di *invisibilità* che occultavano una torre arcana dei tempi antichi perdono potenza e rivelano l'esistenza della torre agli stupefatti abitanti del luogo.
9	Dopo una tempesta inconsueta, un misterioso artefatto leggendario appare fluttuando a mezz'aria.
10	Un antenato scomparso da tempo appare in sogno a uno dei personaggi e lo informa di un giuramento di sangue formulato nei tempi passati che ora il personaggio è tenuto a mantenere.
11	Un avventuriero scopre di essere l'ultimo discendente di un'antica dinastia reale il cui regno dimenticato ora sorge nel mezzo delle terre selvagge.
12	Gli adoratori fanatici di un dio morto da tempo proclamano che la loro divinità sta per tornare.
13	Un antico costrutto da guerra viene riattivato e ora semina il caos.
14	La cura per una devastante epidemia magica è nelle mani di una creatura malvagia prigioniera che si offre di cedere l'oggetto in cambio della sua libertà.
15	Un antico artefatto custodito all'interno di vecchie rovine rivela la sua presenza tramite un'improvvisa scarica di energia magica.
16	I segni e i presagi di un'antica profezia iniziano ad avverarsi.
17	Un avventuriero continua ad essere assalito da visioni di un terribile evento avvenuto molto tempo fa.
18	Un essere dall'età indeterminata che aveva abbandonato il Faerûn ere fa, ora torna all'improvviso. È il detentore di molti segreti, ma minaccia di provocare gravi danni a causa della sua mentalità arcaica e dei suoi pregiudizi.
19	Un'antica armatura in cui è stata infusa la mente di un eroe leggendario deve completare un'ultima missione. Cerca di possedere l'ultima persona che la indossa per portare a termine ciò che ha iniziato molto tempo fa.
20	Un *portale* verso un altro mondo si apre e provoca un'invasione simile a quella che ebbe luogo secoli fa, quando si aprì per la prima volta.

Gli eventi cataclismici solitamente provocano migliaia di morti e la distruzione su larga scala di vaste aree colonizzate. Alcuni terremoti sono in grado di inghiottire una torre o di far sparire interi quartieri, creando in un istante un intero complesso sotterraneo di rovine. Eruzioni vulcaniche, valanghe e smottamenti possono seppellire un'area estesa nel giro di pochi attimi, preservando in tal modo quegli oggetti che riescono a sopravvivere al momento della catastrofe. Le tempeste di sabbia e le mareggiate possono sommergere le aree colonizzate in poche ore, creando rovine invase dall'acqua che possono essere molto difficoltose da esplorare. Forse gli eventi più rari e catastrofici in assoluto sono le meteore o le comete che a volte colpiscono Toril, che creano enormi crateri nel punto dell'impatto.

Alcune catastrofi colpiscono senza preavviso, e le rovine generate in tal modo solitamente sono colme sia dei morti che le popolavano che delle loro ricchezze. Molti edifici coinvolti in queste catastrofi sono gravemente danneggiati, sepolti, crollati o ridotti a cumuli di polvere e detriti, e perfino coloro che rimangono ancora in piedi possono rivelarsi trappole mortali per gli esploratori, a causa dei loro pavimenti, muri e soffitti instabili. Le strutture protette in modo insolito o speciale potrebbero sfuggire agli effetti peggiori di un cataclisma, sebbene per accedervi potrebbe essere necessario scavare o usare il teletrasporto. Gli esploratori devono aspettarsi di far fronte a sfide fuori dall'ordinario quando cercano di recuperare i tesori e le magie seppellite tra queste rovine.



Una voce dal passato

Illustrazione di Ralph Horsley

Città costruite sulle ceneri

Sia i sopravvissuti a un cataclisma che i conquistatori che hanno spesso depredato i regni sconfitti erigono nuove città sulle rovine di quelle vecchie. Ad esempio, il villaggio di Secomber sorge sulle rovine di Hastarl, la capitale della perduta Athalantar, mentre Waterdeep si erge sulle rovine di Aelinthaldaar, la capitale di Illefarn. Col passare degli anni, le conoscenze delle vecchie città sepolte sotto questi luoghi si fanno confuse, e presto o tardi i cittadini si dimenticano di abitare sopra un complesso di rovine.

Le rovine situate sotto le aree colonizzate attuali presentano problemi diversi rispetto alle rovine più remote. Solitamente, coloro che desiderano scavare o condurre ricerche all'interno di una città abitata devono prima ottenere il permesso dal governante locale. Le leggi, le usanze religiose, i casi di corruzione e l'atteggiamento generale degli esploratori sono tutti fattori che possono influenzare la decisione del governante locale in merito, che potrebbe insistere per avere una parte del tesoro recuperato in cambio del permesso di esplorare le rovine.

Luoghi interessanti

Molte città, fortezze e altre rovine appartenenti a un impero perduto sono state saccheggiate da tempo, ma altre sono rimaste indisturbate fin dalla scomparsa dei loro creatori. Queste cripte inviolate di conoscenza sono vere e proprie porte sul passato, e possono nascondere tesori sconosciuti e orrori indicibili.

L'accessibilità di una rovina dipende per lo più dalla condizione delle sue strutture. Alcuni antichi edifici si ergono ancora solidamente nonostante decenni di esposizione agli elementi, ma i segni della guerra e l'inesorabile avanzare degli anni hanno eroso gli altri fino a renderli pericolanti. Quegli esploratori che si addentrano in un complesso di rovine gravemente danneggiato o deteriorato rischiano di morire sotto un crollo o un cedimento (vedi pagina 66 della *Guida del Dungeon Master*), oltre che a causa dei pericoli nascosti del complesso stesso.

Le rovine disabitate sono luoghi ideali per le tane dei mostri o per le tribù rimaste prive di una patria e in cerca di una nuova dimora. Sono anche ottime basi operative o nascondigli per i fuorilegge e i rinnegati.

come usare le tabelle casuali delle rovine

Le Tabelle dalla 2-1 alla 2-7, nelle pagine successive, forniscono al DM un modo per determinare gli abitanti e gli elementi fisici di un complesso di rovine. Per usare le tabelle basate su un tiro del d% (tutte tranne la Tabella 2-4) si tirano da uno a sei d%, ignorando o tirando di nuovo i risultati già usciti. Il numero di tiri del d% da effettuare può essere determinato casualmente tirando 1d6, oppure il DM può semplicemente scegliere il numero che meglio si adatta ai suoi scopi.

Ad esempio, il DM vuole usare la Tabella 2-3 per determinare gli elementi fisici di un castello o di una fortezza in rovina. Tira 1d6 e ottiene un risultato di 4, quindi effettua quattro tiri del d%. Tali risultati sono 34 (cortile), 69 (sala delle udienze), 41 (difese magiche) e 78 (stalla). Combinando questi risultati, il DM rivela ai personaggi che si trovano davanti a un castello in rovina in cui il cortile, la sala delle udienze e le stalle sono tutti relativamente intatti, e che almeno una di queste aree dispone di una protezione magica di qualche tipo ancora attiva.

Tabella 2-1: Abitanti delle rovine

d%	Tipo di abitanti (esempio)
01-15	Antichi abitanti in forma di non morti (ombre o wraith)
16-20	Parassiti, animali o vegetali (orso crudele)
21-25	Sopravvissuti degenerati dei vecchi abitanti (skulk[AT])
26-35	Saccheggiatori uccisi in forma di non morti (ghoul o vampiri)
36-55	Mostro solitario (drago, lamia o manticora)
56-75	Tribù di giganti, umanoidi mostruosi o umanoidi malvagi (gnoll o orchi)
76-85	Guardiano (esterno o costrutto)
86-100	Banda di umanoidi (avventurieri, banditi o pattuglia)

Tabella 2-2: Elementi di una città o un paese in rovina

d%	Elemento (esempio)
01-05	Area pubblica (sala da gioco o arena)
06-07	Armeria
08-12	Caserme
13-17	Fogne
18-22	Fortificazioni (mura cittadine o palizzate)
23-27	Luogo di sepoltura (cimitero o mausoleo)
28-37	Magazzino
38-40	Moli e navi
41-43	Monumento (statua o fontana)
44-53	Negozio
54-58	Palazzo
59-63	Parco
64-83	Residenza (capanna, casa o palazzo)
84-86	Scuola, collegio o università
87-88	Serraglio o zoo
89-93	Tempio (santuario, cattedrale o bosco sacro)
94-98	Torre di guardia
99-100	Torre del mago

Città e paesi

Le rovine di un'antica città possono rivelare agli esploratori molte informazioni su coloro che le costruirono. Nelle massicce fortezze, negli eleganti templi o perfino nelle strade lastricate, le pietre assistevano silenziose ai culti religiosi, alle operazioni di difesa e alle vite quotidiane degli abitanti.

Numerosi segni dei più grandi trionfi e dei più tragici fallimenti sono ancora ben visibili in molte di queste città. La natura ordinata di una città ben pianificata rimane evidente nei resti dei suoi larghi viali, delle sue grandi piazze e delle sue imponenti strutture. Le rovine di una città lasciata crescere a caso, d'altro canto, si rivelano un labirinto contorto di strade tortuose, di strutture ammassate e di quartieri invasi dai detriti.

Molte delle città principali facevano uso dello stesso tipo di aree pubbliche, anche se il loro stile variava a seconda della cultura che le aveva erette.

Castelli e fortezze

Il castello in rovina, forse la struttura più diffusa tra tutte le rovine di Toril, sopravvive come simbolo di ambizioni regali e di sovranità su un reame. I castelli e le fortezze di Faerûn in genere sono edifici fortificati dotati di formidabili difese fisiche. Se il castello era occupato da incantatori capaci, potrebbe essere dotato anche di difese magiche.

Tabella 2-3: Elementi dei castelli e delle fortezze

d%	Elemento (esempio)
01-05	Armeria
06-07	Botola
08-17	Camere personali
18-22	Cappella
23-32	Caserme
33-37	Cortile
38-40	Cripta
41-42	Difese magiche (*anti-individuazione, protezione dall'energia* o *ancora dimensionale*)
43-47	Dungeon
48-50	Feritoie per frecce o canali per olio bollente
51-55	Fossato e/o ponte levatoio
56-60	Guardiola
61-75	Sala delle udienze
76-85	Stalla
86-100	Torre

Le roccaforti in rovina solitamente occupano posizioni strategicamente significative. Dovendo fungere da fortezze, erano dotate di caserme per le truppe e di armerie colme di armi, e a volte fungevano da deposito dove custodire artefatti magici e reliquie religiose. Alcuni castelli ottennero fama e notorietà anche per avere ospitato specifici ordini militari, religiosi e monastici.

Spazi extradimensionali

Gli incantatori dei vari imperi perduti crearono degli spazi extradimensionali e dei semipiani permanenti da usare come dimore, rifugi, prigioni e magazzini, e molti di essi sono sopravvissuti fino a oggi.

Avamposti

I confini più lontani delle civiltà antiche in genere erano segnati da una serie di avamposti che fungevano da punti di sosta, postazioni di difesa e centri di commercio. Nei tempi più incerti potevano anche fungere da rifugio per i cittadini più importanti e le loro ricchezze.

Tabella 2-4: Elementi di spazio extradimensionale

d10	Elemento
1	L'entrata a uno spazio extradimensionale è invisibile.
2	L'entrata a uno spazio extradimensionale è collocata in un luogo insolito (sott'acqua, sospesa a mezz'aria o nel centro di un paese.
3	L'accesso richiede determinate condizioni o una chiave speciale (come nel caso di un portale).
4	Il semipiano si spinge sul Faerûn.
5	Non esiste alcuna uscita apparente dallo spazio extradimensionale.
6	Alcuni incantesimi o scuole di magia non funzionano nello spazio extradimensionale.
7	Il tempo funziona in modo diverso nello spazio extradimensionale.
8	Il varco si apre su un ambiente di tipo estremo (fuoco, ghiaccio o acqua)
9	Sono presenti delle infiltrazioni da un *portale*.
10	L'entrata è un *portale* malfunzionante.

Tabella 2-5: Elementi di un tempio

d%	Elemento (esempio)
01-05	Alloggi monastici
06-15	Altare
16-20	Archivi (volumi che descrivono antiche pratiche, storie divine, alti sacerdoti, scismi clericali o eresie)
21-35	Camere personali
36-45	Catacomba o cripta
46-50	Difese magiche (aree *consacrate* o *dissacrate*)
51-60	Dipinto murario, affresco o bassorilievo
61-65	Guardiano (costrutto, esterno o non morto)
66-70	Idolo o statua
71-75	Maledizione
76-85	Refettorio
86-90	Reliquia religiosa (libro di preghiere o artefatto sacro)
91-95	Sacrestia
96-100	Trappola

Questi avamposti in genere possedevano difese simili a quelle dei castelli e delle fortezze. Il loro aspetto solitamente si ispirava allo stile architettonico dominante dell'impero di appartenenza, per quanto lontano potesse essere, ma i materiali di costruzione erano quelli disponibili in loco.

Utilizzare la Tabella 2-3 per determinare casualmente gli elementi rimasti intatti di un avamposto in rovina.

Templi

La storia delle divinità di Faerûn è una storia lunga e complicata, ma parte di essa può essere ricostruita tramite i reperti rinvenuti nei molti templi in rovina o abbandonati eretti dai cittadini degli antichi imperi. Alcuni di questi templi indicano aree in cui gli dei che oggi sono morti o dimenticati venivano un tempo adorati; altri mostrano dove (e quando) un nuovo dio fondò il suo culto. Alcuni di questi antichi luoghi di culto rimangono ancora oggi tra i primi luoghi sacri (o sacrileghi) in cui è possibile svolgere le pratiche di adorazione.

I templi antichi custodiscono reliquie divine, oggetti magici o tomi in cui sono riportate varie preghiere o rituali arcaici. Le leggende che parlano dei tesori divini perduti potrebbero spingere i fedeli a mettersi in cerca di qualche vecchio tempio nella speranza di rinvenire antiche conoscenze riguardo ai loro dei, mentre gli esploratori potrebbero scoprire aspetti ignoti delle divinità esistenti attraverso qualche artefatto religioso recuperato da un luogo del genere.

Tombe e luoghi di sepoltura

In molte culture, la sepoltura dei morti è considerata uno dei doveri più solenni e importanti dei vivi. I luoghi destinati all'eterno riposo sono assai diversi da una cultura all'altra, ma è possibile trovare gli antichi luoghi di sepoltura delle civiltà del passato in ogni angolo di Faerûn. Vaste cripte, piramidi, mausolei e cripte di pietra custodiscono i morti nel mondo di superficie, mentre catacombe, cripte naniche e fosse comuni scavate dalle razze più selvagge custodiscono le ossa degli antichi sottoterra.

Alcuni dei luoghi di sepoltura più complessi (come ad esempio le possenti piramidi dei Mulhorandi), furono eretti esclusivamente per gli imperatori, gli arcisacerdoti, i servitori gloriosi o altri individui di rango elevato. Coloro che erano sepolti in queste tombe sfarzose venivano spesso consegnati all'eterno riposo assieme alle ricchezze e agli oggetti magici che possedevano in vita, il che fa di questi luoghi un bersaglio ambito per ladri, storici e avventurieri di ogni genere.

Tabella 2-6: Elementi delle tombe e dei luoghi di sepoltura

d%	Elemento (esempio)
01-10	Cripta
11-15	Dipinto murario, affresco o bassorilievo
16-25	Fossa scavata
26-35	Guardiano (costrutto, esterno o non morto)
36-40	Idolo o statua
41-45	Maledizione
46-50	Mausoleo
51-60	Sarcofago
61-65	Seguito funebre (animali o servitori uccisi e sepolti con il defunto)
66-75	Tesoro funebre (oro e magie sepolte con il defunto)
76-80	Trappola o serratura, magica (*glifo* o *simbolo*)
81-90	Trappola o serratura, meccanica (soffitti schiaccianti, fosse scoperte o dardi avvelenati)
91-100	Tumulo o collina di sepoltura

Torri

Tutto il Faerûn è disseminato di torri arcane in rovina. Alcune sono lontane dalle aree civilizzate; altre si ergono al centro di una città o di un paese. Che si trattasse della guglia di un mago, di un'università magica o di una camera di evocazione nascosta nelle profondità della terra, generalmente una torre di questo tipo apparteneva a un mago di grande potere che la usava come dimora, biblioteca e laboratorio. Queste torri arcane, ora abbandonate, sono al centro di molte dicerie che parlano di pratiche magiche dimenticate, di incantesimi misteriosi e di oggetti di grande potere, e finiscono per attirare curiosi di ogni genere.

Le torri arcane offrono opportunità di avventura a non finire per coloro che vanno in cerca di poteri e conoscenze arcane, ma gli avventurieri più esperti sanno bene che il proprietario di una torre abbandonata potrebbe essere tutt'altro che morto. I maghi più potenti e gli stregoni che viaggiano su altri piani o perfino su altri mondi potrebbero assentarsi per secoli interi da Toril, ma essere comunque intenzionati a tornare. Inoltre, alcune torri che sembrano disabitate in realtà non lo sono affatto: i loro antichi proprietari si sono trasformati in lich, demilich[LE] o in maghi spettrali.

È raro che una torre arcana sia priva di protezioni. Alcune di queste strutture sono dotate di allarmi che avvertono i loro padroni di eventuali intrusioni, e alcune possono addirittura richiamare i loro proprietari dalle altre dimensioni, se dovesse presentarsene la necessità.

Tabella 2-7: Elementi di una torre

d%	Elemento (esempio)
01-10	Alloggi dei servitori
11-20	Biblioteca
21-30	Camere personali
31-35	Difese magiche (*serratura dimensionale* o *schermo*)
36-40	Effetti magici (*servitori inosservati* o *fiamme perenni*)
41-50	Guardiano (costrutto o esterno)
51-55	Illusione o trappola illusoria
56-65	Laboratorio
66-70	Osservatorio
71-80	*Portali* verso altri reami o piani
81-85	Sala di evocazione
86-90	Serraglio
91-100	Trappole magiche (*vigilanza e interdizione*)

Divinità antiche

Le antiche rovine spesso contengono santuari, mausolei o templi dedicati a divinità morte molto tempo addietro o immerse in un sonno talmente profondo da essere ritenute morte. Ma la morte di un dio è un processo che richiede molto tempo, e perfino una divinità che ha perduto da tempo immemore i suoi seguaci mortali potrebbe continuare ad esistere come principio o simbolo universale, dotato ancora di una minuscola scintilla di potere divino. Viceversa, quelle divinità che sono morte davvero potrebbero ancora disporre di qualche adoratore che continui a celebrare i loro riti e a osservare le loro festività, mantenendo in vita almeno il culto se non il dio.

In effetti esistono vari chierici fedeli a un dio morto o morente in tutto il Faerûn, anche se i loro numeri sono esigui. Com'è lecito aspettarsi, le divinità morte di recente (come ad esempio Bhaal, Myrkul e Moander) tendono ad avere più adoratori rispetto a quelli che perirono molto tempo fa (come ad esempio Auppenser).

A differenza dei chierici delle divinità viventi, un chierico di un dio morto o morente deve acquisire il talento Servitore del Dio Caduto (vedi pagina 9) al fine di poter ottenere i suoi incantesimi. Questo talento rappresenta un patto speciale stretto con il dio scomparso o una devozione incrollabile ai suoi simboli e ai suoi principi. In alcuni casi, questo talento conferisce a un chierico di richiedere i suoi incantesimi alle quasi-divinità, vale a dire a quegli esseri che quasi divennero degli dei e furono adorati come tali.

In realtà servire una divinità morta comporta ben pochi vantaggi, specialmente quando è possibile adorare così tante divinità attive e viventi. Tuttavia, quei pochi vantaggi possono rivelarsi significativi. Ad esempio, l'assenza di una chiesa organizzata o riconosciuta può dimostrarsi un considerevole vantaggio per un personaggio ambizioso e intento a perseguire grandi obiettivi personali. Dopotutto, se egli è l'unico chierico di Auppenser nella zona, chi può mai contestare l'aderenza delle sue azioni alle convinzioni e alle pratiche tradizionali della fede? In ultima analisi, la devozione non è solo una questione di calcolo sul sentiero più vantaggioso da intraprendere. La fedeltà a un dio morto potrebbe risultare totalmente appropriata per un personaggio sinceramente convinto dei dettami di quella divinità o proveniente da un'area dove il potere della vecchia chiesa un tempo era forte.

Amaunator

Amaunator, una divinità Netherese dell'ordine e del sole, era considerato anche il patrono della legge e del tempo. La giustizia che impartiva era sempre severa, ma rigorosa e imparziale. Amaunator era una divinità meticolosa e prudente che si assicurava di suggellare ogni patto scrivendolo, stipulando un contratto, firmandolo, sigillandolo e richiedendo la presenza di testimoni.

Quando Netheril cadde, Amaunator fu quasi del tutto abbandonato dalla gente comune, convinta che il dio non avesse fatto nulla per impedire il disastro. Alcuni studiosi di religione affermano che Amaunator morì, ma altri (specialmente i maestri solari della chiesa di Lathander) credono che il dio rinacque come Lathander. Altri ancora credono che sia sopravvissuto come la vendicativa divinità dei Bedine chiamata At'ar lo Spietato.

Auppenser

Auppenser, il Maestro dell'Arte Invisibile e il Signore della Ragione, era una divinità patrona del pensiero, della ragione, dell'introspezione e della serenità. Il suo culto giunse all'apice nei giorni del Jaamdath, le Dodici Città delle Spade. In questa società, i grandi signori della lama governavano attraverso una psiocrazia, e la conoscenza di se stessi, sia a livello fisico che a livello mentale, era considerata la virtù più alta.

Auppenser rimase gravemente indebolito dalla distruzione del Jhaamdath e la sua fede cadde in declino nei secoli successivi fino a scomparire. Tra tutti gli antichi dei, tuttavia, Auppenser è l'unico che conserva un bagliore di consapevolezza e una manciata di fedeli seguaci.

Bhaal

Bhaal, il dio degli assassini, degli uccisori e delle morti violente, faceva parte di un triumvirato di mortali di potenza straordinaria che sfidarono Jergal per il dominio sulla morte, sul male e sull'omicidio. Jergal cedette, e le sue aree di influenza furono ripartite tra i tre: a Myrkul spettò la morte, a Bane il male e a Bhaal l'omicidio.

Bhaal era un dio crudele la cui area di influenza comprendeva gli assassini, i delitti e tutte le forme di morte violenta. Ironia della sorte, il dio dell'omicidio finì per essere assassinato a sua volta da Cyric durante il Periodo dei Disordini, ma Bhaal lasciò dietro di sé una piccola armata di discendenti noti come progenie di Bhaal, che ora cercano di reclamare il titolo divino un tempo detenuto dal loro progenitore.

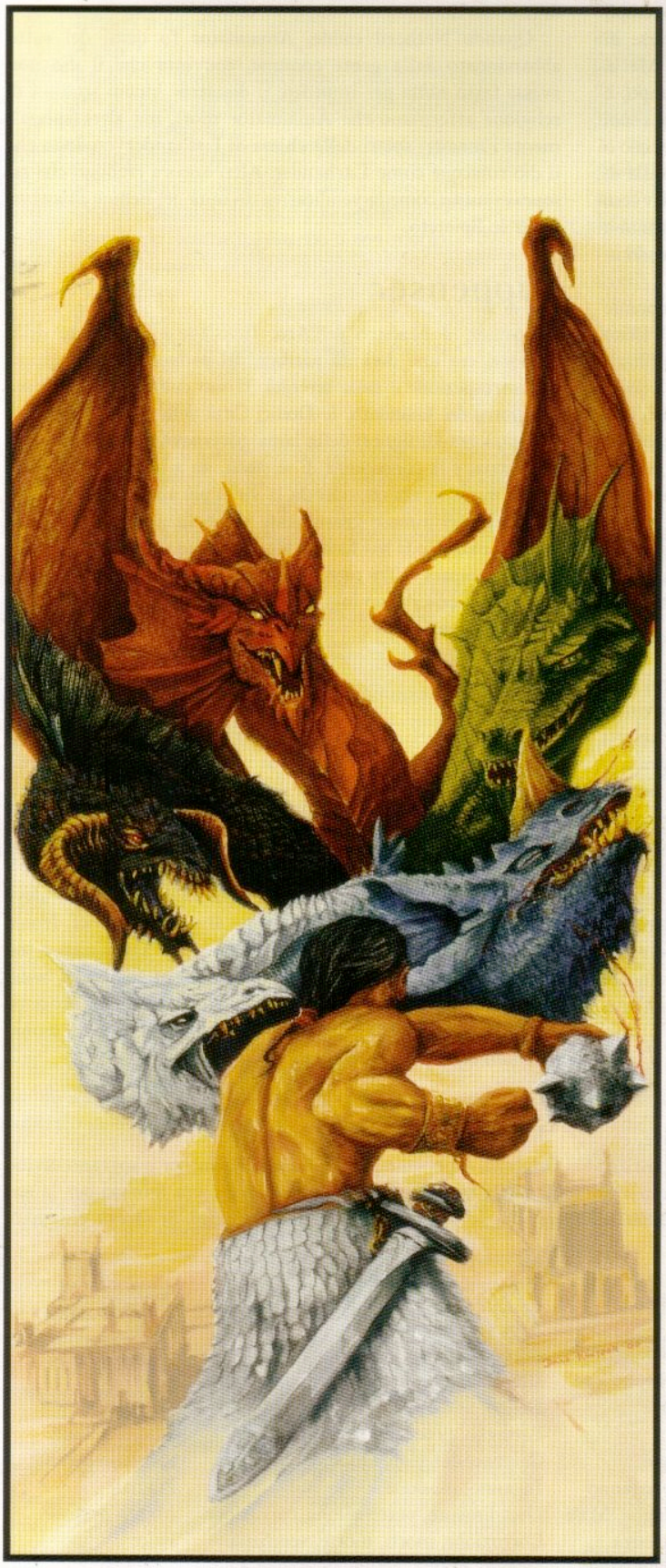
Gilgeam

Gilgeam, capo supremo degli dei dell'Unther e sovrano divino di quella terra per quasi duemila anni, era famoso per la sua gelosia, la sua crudeltà e il suo orgoglio. Si faceva chiamare

Tabella 2-8: Divinità antiche

Nome	AL	Domini	Aree di influenza	Arma
Amaunator	LN	Legge, Nobiltà,Pianificazione, Sole, Tempo	Burocrazia, legge, ordine, il sole	Mazza leggera
Auppenser	N	Equilibrio, Forza, Mentalismo, Protezione	Illuminazione, arti psioniche, serenità	Kukri
Bhaal	LM	Castigo, Distruzione, Male, Morte	Delitti, assassini, violenza	Pugnale
Gilgeam	LM	Aria, Forza, Guerra, Tirannia	Battaglia, prodezza, forza, Unther	Mazza pesante
Ibrandul	CN	Caverne, Oscurità, Rettili, Viaggio	Caverne, dungeon, skulk	Randello pesante
Leira	CN	Charme, Illusione, Incantesimi, Inganno	Inganno, illusione	Pugnale
Moander	CM	Corruzione*, Distruzione, Fanghiglie, Male	Decadimento, putrefazione, corruzione	Mazza pesante
Myrkul	NM	Male, Morte, Non Morte, Sofferenza	Corruzione, morti, morte, vecchiaia	Falce
Ramman	LN	Guerra, Legge, Pianificazione, Protezione	Dovere, ordine, vigilanza, guerra	Khopesh
Tchazzar	CM	Forza, Guerra, Rettili	Battaglia, Chessenta, forza, vittoria	Spada lunga

*Dominio descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre.*



Gilgeam combatte contro Tiamat

Padre della Vittoria e ambiva a regnare su buona parte delle terre confinanti con l'Unther, anche se quei regni vassalli si erano liberati da tempo dal dominio politico dell'Unther.

Quando il Periodo dei Disordini volse al termine, Gilgeam vide il suo potere drasticamente ridotto come punizione per i lunghi secoli di maltrattamento a cui aveva sottoposto i suoi fedeli. Poco dopo fu ucciso da Tiamat in una battaglia che devastò la città di Unthalass.

Ibrandul

Ibrandul, una divinità Calishita dell'oscurità, dei luoghi sotterranei e della furtività, era piuttosto popolare tra gli avventurieri. Durante il Periodo dei Disordini fu ucciso da Shar, che assorbì buona parte della sua area di influenza. La Signora della Perdita si spacciò perfino per Ibrandul per un certo periodo di tempo, per tenere nascosto il suo misfatto.

Leira

La Signora delle Nebbie era la dea dell'inganno e dell'illusione, nonché la patrona degli illusionisti e dei mentitori. Non godeva di molti seguaci al di fuori dei praticanti delle magie illusorie, anche se molti adoratori casuali spesso le rendevano omaggio per placarla prima di prendere una scelta o di emettere un giudizio importante. Leira perì poco dopo il Periodo dei Disordini, quando Mask la tradì in favore di Cyric.

Illustrazione di Dana Knutson

Moander

Moander, un antico dio della putrefazione, della corruzione, della malattia e della decomposizione, fu esiliato dal Faerûn in più di un'occasione. Anche se i suoi adoratori non furono mai numerosi, poteva comunque contare sul sostegno di vari piccoli culti, regnando sui suoi sfortunati seguaci come un tiranno meschino e crudele. Moander fu ucciso sul suo piano natino dal bardo umano Finder Wyvernspur, che reclamò il suo potere divino.

Myrkul

Molti secoli fa, un mortale di nome Myrkul e i suoi due compagni (Bhaal e Bane) presero il posto di Jergal nel pantheon Faerûniano. Myrkul, noto anche come Signore delle Ossa o Signore dei Morti, era un dio della morte gelido, maligno e razionale, ed era temutissimo dai mortali. Dopo la sua distruzione avvenuta in cima alla Torre del Bastone Nero a Waterdeep, Cyric usurpò per breve tempo la sua area di influenza. Alla fine, tuttavia, Kelemvor Lyonsbane strappò al Sole Nero il dominio sul regno dei morti.

Ramman

Ramman, un tempo la divinità della guerra del pantheon dell'Unther, era un campione possente ma giusto che guidò l'Unther verso le sue prime grandi

vittorie. All'inizio combatté contro gli Imaskari, gli odiati signori supremi che avevano soggiogato il popolo dell'Unther.. In seguito combatté furiosamente per difendere l'Unther contro le terribili invasioni delle Guerre del Portale Orchesco, in cui molti altri membri del pantheon persero la vita. Ramman però durante il Periodo dei Disordini, per mano della vendicativa divinità di nome Hoar.

Tchazzar

Il grande signore della guerra noto come Tchazaar guidò la ribellione delle città del Chessenta contro l'Unther, oltre quattrocento anni fa. Dopo avere fatto del Chessenta una terra indipendente e averla governata per molti anni, il possente re-eroe scomparve dal reame senza lasciare tracce.

In realtà Tchazzar era un grande drago rosso che sperava di poter diventare un dio fondando un tempio e stabilendo un culto eroico che attirasse più fedeli possibile. A tale scopo usò le sue magie di mutaforma per assumere forma umana e diventare un eroe agli occhi dei Chessentan. Poco tempo dopo essere riuscito a diventare una divinità, Tchazzar fu divorato da Tiamat, ma molti Chessentan onorano ancora la memoria del leggendario signore della guerra.

Magia epica

Gli antichi reami di Faerûn spesso sono associati a magie di potere stupefacente. Stando alle leggende, i cittadini di alcuni antichi regni magici potevano creare città in grado di volare nel cielo, nascondere intere foreste agli occhi dei nemici e scatenare terribili catastrofi in grado di ridurre interi regni in rovina. Il retaggio di queste arti magiche è giunto fino all'epoca odierna in diverse forme, tra cui i vecchi *mythal* elfici in grado di alimentare dozzine di incantesimi nonché di generare vincoli e barriere per proteggere le roccaforti perdute. Gli effetti del loro potere sono ben visibili anche nelle vaste terre desolate che un tempo erano orgogliose nazioni ma che furono ridotte in ginocchio tramite antichi e potenti incantesimi.

Il veto di Mystra e la magia epica

Tutti coloro che vivono immersi nella magia sanno che nelle epoche passate i maghi potevano accedere a incantesimi di grande potere. A seguito della caduta di Netheril, tuttavia, Mystra pose il suo veto all'uso di certi incantesimi considerati troppo potenti per poter essere usati in modo responsabile dai mortali. E così gli incantatori dei giorni attuali non possono più accedere a incantesimi puri di livello pari o superiore al 10°. Possono invece accedere alla magia epica attraverso due talenti: Capienza di Incantesimi Migliorata e Incantatore Epico, che funzionano in modi molto diversi.

Il talento Capienza di Incantesimi Migliorata conferisce degli slot incantesimo superiori al 9°, in teoria senza alcun limite. Prima del veto di Mystra, i maghi più potenti potevano riempire questi slot incantesimo con incantesimi puri di livello pari o superiore al 10°, o con incantesimi di 9° livello o inferiori rafforzati da vai talenti di metamagia. Dopo il veto di Mystra, soltanto la seconda opzione rimane utilizzabile.

Il talento Incantatore Epico consente all'incantatore di sviluppare e lanciare incantesimi epici (incantesimi che richiedono l'uso del sistema di incantesimi epici descritto nel *Manuale dei Livelli Epici*, lanciati attraverso una padronanza superiore dell'abilità Sapienza Magica). Il veto di Mystra non è mai stato applicato agli incantesimi epici, nemmeno a quelli che simulano gli effetti di incantesimi di 10° livello o superiori, sviluppati prima della caduta di Netheril.

Esistevano incantesimi epici anche all'epoca di Netheril, ma i Netheresi smisero di usarli quasi del tutto dopo la scoperta delle *pergamene di nether*. All'epoca di Netheril gli incantesimi epici erano quasi del tutto esclusiva del Popolo Fiero e quindi venivano quasi sempre associati all'alta magia elfica. I Netheresi, dal canto loro, preferivano sviluppare e usare gli incantesimi di livello pari o superiore al 10°.

Incantesimo epico

Il fatto che incantesimi come *longevità di Ioulaum, innalzare mythal di Mythanthor, spostare montagne di Proctiv* e *vento assassino di Tolodine* siano esistiti sia come incantesimi di alto livello che come incantesimi epici finisce sempre per generare confusione tra alcuni studiosi dell'Arte. Nel caso di *longevità di Ioulaum*, il famoso arcimago Ioulaum creò una versione di 10° livello prima della caduta di Netheril e una seconda versione come incantesimo epico dopo la Follia di Karsus. Quest'ultima è la versione che fu lanciata dall'apprendista di Ioulaum, Tabra, che poi distrusse tutti i documenti che riuscì a trovare al riguardo.

Longevità di Ioulaum

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 152
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 3.600 m
Area: Raggio di 36 metri
Durata: Speciale
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 1.368.000 mo; 27 giorni; 54.720 PE. Semi: *distruggere* (CD 29), *fortificare* (CD 17). Fattori: cambiare da bersaglio ad area (+10), cambiare da area a raggio di 6 m (+2), aumentare area del 3.600% (+144). Fattori attenuanti: contraccolpo di 10d6 (-10), bruciare 4.000 PE (-40).

Questo incantesimo infligge 20d6 danni a ogni creatura all'interno dell'area. Un bersaglio vivente che scende a -10 punti ferita o meno (o un costrutto, un oggetto o un non morto che scende a 0 punti ferita) viene totalmente distrutto, come se fosse stato disintegrato, lasciando solo un cumulo di finissima polvere. Questo incantesimo estende l'attuale categoria di età dell'incantatore di 1 anno per ogni creatura vivente che uccide.

La durata dell'incantesimo è istantanea, ma l'estensione dell'età è permanente.

Semi di incantesimi epici

La magia epica nel Faerûn in genere segue le regole descritte nel *Manuale dei Livelli Epici*. Di seguito vengono presentati due semi comuni ad alcune tra le opere di magia epica più grandi di Faerûn.

Seme: Mythal

Invocazione
CD di Sapienza Magica: 25
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 9 m
Area: Emanazione del raggio di 30 m
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un campo magico persistente incentrato nel punto da lui scelto. Fatto questo, l'incantatore (o altri incantatori che collaborano con lui) può lanciare alcuni altri incantesimi all'interno di questo campo, conferendo o negando l'accesso a tali incantesimi a certe creature all'interno del campo. Gli effetti che possono essere inclusi in un *mythal* ricadono in quattro categorie: incantesimi predominanti (sempre attivi), incantesimi soppressi (sempre negati a coloro che entrano nel campo), incantesimi conferiti (disponibili su richiesta di coloro che si trovano entro il campo) e poteri predominanti (effetti persistenti che non sono riconducibili ad alcun incantesimo particolare). Il *mythal* dell'incantatore può comprendere un numero di effetti pari al suo livello dell'incantatore, ma ogni incantesimo componente che egli lancia nel *mythal* influenza la CD di Sapienza Magica del suo incantesimo *innalzare mythal* (vedi "Mythal", sotto).

Una volta innalzato, un *mythal* non può più essere dissolto, disgiunto o soppresso da nessun incantesimo che non sia un incantesimo epico. Se un personaggio tenta di dissolvere il *mythal* usando un incantesimo epico (come ad esempio *dissolvere superbo*), deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 21 + il livello dell'incantatore di colui che ha lanciato il *mythal*) per riuscirci. Un *campo anti-magia* sopprime la porzione del *mythal* a cui si sovrappone, ma altrimenti non ha alcun effetto dannoso.

Seme: Ombra

Illusione (Ombra)
CD di Sapienza Magica: 23
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 0 m
Bersaglio: Un oggetto, una creatura o un incantesimo duplicato
Durata: 1 ora
Tiro salvezza: Volontà dubita
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera un duplicato di una creatura, un oggetto o un incantesimo fatto interamente d'ombra.

L'incantatore può usare questo seme per duplicare una qualsiasi creatura di GS 5 o inferiore. Per ogni +1 aggiunto al GS della creatura, la CD di Sapienza Magica aumenta di +2. L'incantatore determina il tipo, il sottotipo, il sesso, l'età e l'aspetto della creatura. La creatura si presenta come un esemplare medio della sua specie e resta sempre al comando totale dell'incantatore. Non esiste alcun legame telepatico, quindi l'incantatore deve essere in grado di esercitare il comando su di essa in altri modi al fine di controllarla. La creatura d'ombra non può crescere in potenza aumentando di livello, migliorando le sue capacità o aumentando qualunque altra sua peculiarità intrinseca. Se uccisa, scompare e sembra dissolversi tra le ombre.

Un incantesimo creato con il seme d'ombra può anche duplicare una singola creatura menzionata specificamente, ma questo uso aumenta la CD di Sapienza Magica di 20. Un tale duplicato è vivo per la durata dell'incantesimo e possiede punti ferita, conoscenze (compresi eventuali livelli di classe, abilità e linguaggi) e personalità identiche alla creatura originale.

Il seme d'*ombra* può anche essere usato per creare incantesimi desinati a duplicare qualsiasi oggetto non magico, non vivente e non custodito di volume massimo pari a un cubo con spigolo di 30 cm. L'incantatore deve superare une prova di abilità appropriata per creare un oggetto complesso (ad esempio una prova di Artigianato [fabbricare armature] per creare una corazza di piastre). L'incantatore può creare materie di rarità e durezza variabile, dal tessuto all'oro all'acciaio. Un oggetto semplice (come ad esempio un coltello, una sella, una scatola di legno o una pietra) ha una durata naturale di 12 ore. Per ogni cubo aggiuntivo con spigolo di 30 cm la CD di Sapienza Magica aumenta di 1. Tentare di usare un qualsiasi oggetto d'ombra come componente materiale o come risorsa nel corso dello sviluppo di un incantesimo epico provoca il fallimento dell'incantesimo e la sparizione immediata dell'oggetto.

Un incantesimo epico creato tramite il seme d'*ombra* può duplicare gli incantesimi di livello 0 o di 1° livello di una singola scuola di magia. Ogni livello di incantesimo aggiuntivo oltre il 1° aumenta la CD di Sapienza Magica di 5 e ogni scuola di magia aggiuntiva da includere aumenta di 2 la CD di Sapienza Magica. Consentire la duplicazione sia di incantesimi arcani che di quelli divini aumenta la CD di 10. Se l'incantesimo da duplicare ha un costo in PE, allora l'incantatore deve pagare tale prezzo in aggiunta ad eventuali PE richiesti dal lancio dell'incantesimo epico.

Chiunque interagisca fisicamente con una creatura, un oggetto o un effetto creato tramite il seme dell'*ombra* ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per dubitare. Un tiro salvezza superato consente di riconoscere il duplicato come un semplice amalgama di ombre.

mythal

Molti antichi luoghi di Faerûn sono protetti da potenti artifici di magia epica noti come *mythal*. I personaggi all'interno dell'area di un *mythal* possono ottenere i benefici di vari effetti magici meravigliosi, come ad esempio volare a piacimento, camminare

classi di incantatori epici

Le seguenti classi di incantatori epici sono apparse in varie espansioni di Forgotten Realms senza che venisse mai specificato che la progressione in tali classi aumenta anche il livello dell'incantatore del personaggio.

Alto mago elfico: La classe di prestigio dell'alto mago elfico compare in *Razze di Faerûn*. Il livello dell'incantatore di un tale personaggio aumenta di 1 ad ogni livello di progressione degli incantesimi (vale a dire +1 ogni 2 livelli).

Arcanista Netherese: Questa classe di prestigio appare nella *Guida del Giocatore a Faerûn*. Il livello dell'incantatore di un arcanista Netherese aumenta di 1 ad ogni livello della classe di prestigio.

sulle pareti verticali, invocare incantesimi di guarigione a volontà o perfino esiliare i demoni pronunciando una sola parola. Oppure un *mythal* potrebbe negare a coloro che si trovano entro i suoi confini l'accesso a intere scuole o tipi di incantesimi, impedire il teletrasporto, lo scrutamento, le magie di morte o quelle di guarigione.

La costruzione di un *mythal* non va presa alla leggera: anche nel caso di un *mythal* minore richiede l'uso di un incantesimo epico di considerevole difficoltà. Ma alcuni di coloro che desiderano comprendere e padroneggiare le conoscenze dei regni caduti conoscono i segreti richiesti per innalzare un *mythal* e cercano di utilizzare queste conoscenze perdute.

Anche se forse un tempo esistevano incantesimi di alto livello in grado di creare dei *mythal*, molti *mythal*, quasi-*mythal* e altri artifici magici analoghi sopravvissuti fino a oggi furono innalzati tramite incantesimi speciali derivati dal seme magico del *mythal*. Ad esempio, il leggendario mago Mythanthor usò un incantesimo epico da lui sviluppato per innalzare il *mythal* di Myth Drannor. I *mythal* di origine simile spesso tendono ad assomigliarsi l'un l'altro e a condividere alcune convenzioni o caratteristiche.

che cos'è un mythal?

Un qualsiasi campo o interdizione magica permanente innalzata tramite una magia epica può essere considerato un *mythal*. Alcuni studiosi tracciano una distinzione tra i *mythal* puri, i *mythal* dei maghi e i quasi-*mythal*, ma le differenze tra questi effetti si basano per lo più su questioni di semantica o di tradizione. I *mythal* sviluppati secondo gli insegnamenti dell'alta magia elfica potrebbero sembrare diversi dalle interdizioni o dalle barriere basate su altre tradizioni, ma funzionano tutti allo stesso modo. La sola vera distinzione consiste nel fatto che i grandi *mythal* elfici dei tempi antichi (i *mythal* puri) furono i primi ad essere innalzati nel Faerûn. Erano *mythal* ambiziosi e resistenti, e spesso coprivano aree molto vaste.

Esistono ancora vari *mythal* in numerosi luoghi. Quelli innalzati dagli alti maghi elfici comprendono Myth Drannor, Myth Glaurach, la Corte Eflica, Myth Adofhaer, Myth Dyraalis, Myth Nantar, Myth Ondath, Myth Rhynn e Myth Unnohyr più altri che sono andati perduti nel corso della storia. Esistono poi altri *mythal* come quelli al Monte Imperiale di Shoonach, di Myth Iiscar e Myth Lharast che sono stati innalzati da incantatori diversi dagli elfi usando incantesimi epici.

innalzare un mythal

Un incantesimo epico speciale per innalzare un nuovo *mythal* può essere sviluppato in modo analogo agli altri incantesimi epici (vedi il *Manuale dei Livelli Epici*). Tutti i *mythal* sono effetti permanenti basati sul seme magico del *mythal* e forniscono benefici magici ad alcune (o a tutte) le creature all'interno dei loro confini. Tali incantesimi spesso vengono sviluppati come rituali che richiedono molteplici incantatori, soprattutto perché le CD di Sapienza Magica altrimenti sarebbero troppo alte anche per gli incantatori più esperti.

Per creare un *mythal* si usa la procedura seguente.

1. Iniziare con il seme del *mythal*.
2. Scegliere il potere di cui si vuole dotare il *mythal*.
3. Calcolare il costo delle componenti di ogni potere.

Illustrazione di Vince Locke



L'innalzamento di un mythal

4. Sommare i costi delle componenti e dividere il risultato per 1.000. Sommare questo valore alla CD base di Sapienza Magica del seme del *mythal*.
5. Aggiungere il valore di eventuali fattori di incantesimo epico appropriati (come ad esempio un aumento dell'area) dalla Tabella 2-2 del *Manuale dei Livelli Epici*
6. Determinare di quali fattori attenuanti (dalla Tabella 2-3 del *Manuale dei Livelli Epici*) l'incantesimo *innalzare mythal* farà uso.
7. Ottenere l'approvazione del DM.
8. Ricercare il proprio incantesimo *innalzare mythal*.

Componenti di un Mythal

Ogni *mythal* è definito da una particolare serie di poteri offerti attraverso le sue componenti, e di effetti che nega a coloro che si trovano nella sua area, come indicato di seguito.

Incantesimi predominanti: Gli incantesimi predominanti sono sempre efficaci sulle creature all'interno del *mythal*. L'incantatore deve prendere tutte le decisione relative a un incantesimo predominante nel momento in cui crea il suo *mythal*, come se creasse un oggetto magico ad attivazione. Un incantesimo con durata istantanea non può essere usato come incantesimo predominante.

Il costo di un incantesimo predominante varia in base alla sua normale durata. Dal momento che è sempre attivo, rendere predominante un incantesimo di durata breve costa più di un incantesimo con durata lunga.

Incantesimi rinnovabili: Un incantesimo predominante che normalmente si esaurirebbe una volta raggiunto il massimo della sua capienza (come ad esempio *pelle di pietra, protezione dall'energia* o *riflettere incantesimo*) può essere designato come incantesimo predominante rinnovabile. Un tale incantesimo conferisce i suoi benefici a un determinato utente soltanto una volta ogni 24 ore. Quando questo effetto si esaurisce a causa dei normali modi previsti per l'incantesimo in questione, non si rinnova su quel soggetto finché non sono passate 24 ore dalla prima volta in cui egli ha beneficiato dei suoi effetti (la prima volta in cui è stato negato un danno da un incantesimo *pelle di pietra* o *protezione dall'energia*, ad esempio). Se i benefici dell'incantesimo non si sono ancora esauriti per allora, l'effetto continua finché non si esaurisce e poi viene immediatamente rinnovato.

Incantesimi soppressi: Gli incantesimi soppressi falliscono quando vengono lanciati all'interno del *mythal* o usano come bersagli creature od oggetti all'interno del *mythal*. L'incantatore può sopprimere un singolo incantesimo o tutti gli incantesimi che condividono lo stesso fattore, come ad esempio un descrittore, un tipo di energia, una sottoscuola o una scuola.

Incantesimi conferiti: Un incantesimo conferito viene attivato tramite una parola di comando con un'azione standard, come se fosse un oggetto magico in possesso del soggetto. Qualsiasi creatura all'interno del *mythal* può attivare un incantesimo conferito ogni volta che lo desidera.

L'incantatore può ridurre il costo di una componente di incantesimo conferito rendendolo disponibile un numero limitato di volte nell'arco di 24 ore per ogni creatura.

Poteri predominanti: Le componenti difficilmente riconducibili a un incantesimo ricadono in tre categorie: minori (paragonabili a incantesimi di 1°-3° livello o a oggetti magici minori), medie (paragonabili a incantesimi di 4°-6° livello o a oggetti magici medi), o maggiori (paragonabili a incantesimi di 7°-9° livello o a oggetti magici maggiori).

Un potere predominante è un buon modo per rappresentare un incantesimo che normalmente non potrebbe essere reso predominante. Ad esempio, se l'incantatore vuole che il suo *mythal* usi automaticamente *congedo* su ogni esterno malvagio che entra al suo interno, può descrivere i suoi effetti come un potere predominante medio. Uno *sciame di meteore* generato ogni volta che un drago malvagio entra nel *mythal* potrebbe contare come potere predominante maggiore. I poteri predominanti che continuano a funzionare round dopo round dovrebbero essere considerati più costosi rispetto a quei poteri che funzionano una sola volta al momento dell'ingresso.

Tabella 2-9: Costo delle componenti di un mythal

Componente	Costo della componente
Costo base di un incantesimo predominante	Livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 100
Durata in round	Costo base x 4
Durata in minuti	Costo base x 2
Durata in 10 minuti	Costo base x 1,5
Rinnovabile	Costo base x 1/2
Incantesimo soppresso	Livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore minimo x 50
Tipo di energia soppresso	10.000
Descrittore o sottoscuola soppressa	15.000
Scuola soppressa	20.000
Incantesimo conferito, a volontà	Livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 100
Incantesimo conferito, 3 volte al giorno	Livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 50
Incantesimo conferito 1 volta al giorno	Livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 25
Potere predominante, minore	5.000
Potere predominante, medio	20.000
Potere predominante, maggiore	50.000
Modificatori al costo delle componenti	
Potere selettivo	Costo della componente x 2
Solo attivatore di incantesimo	1/2 del costo della componente
Area limitata	1/2 del costo della componente

Poteri selettivi: Una qualsiasi componente di un *mythal* può essere regolata per agire su un determinato tipo di creature. Ad esempio, un incantesimo predominante di *volare* può funzionare solo sugli elfi, sugli umanoidi, o sulle creature che portano su di loro un determinato oggetto di riconoscimento. Allo stesso modo, gli incantesimi contrassegnati con certi descrittori (come ad esempio il descrittore della morte) possono essere soppressi per certe categorie particolari (come ad esempio i nani di allineamento buono), e gli incantesimi conferiti possono essere resi disponibili soltanto a quelle creature che si sottopongono a un processo di affinità con il *mythal*.

L'incantatore può rendere selettiva una componente di un *mythal* determinando quei fattori specifici e osservabili che proibiranno o consentiranno l'accesso ai vari effetti, designando certi individui da influenzare, presenti al momento del lancio, oppure designando un processo secondo il quale una creatura, a una certa data futura, potrebbe ottenere l'accesso ai poteri del *mythal*. Ad esempio, una creatura potrebbe doversi sottoporre a un rito speciale, svolgere delle azioni speciali all'interno del *mythal* o altro ancora. Le componenti selettive hanno un costo doppio rispetto alle componenti universali.

Attivazione di incantesimo: L'incantatore può ridurre il costo della componente di un qualsiasi incantesimo rendendolo accessibile soltanto a quelle creature in grado di produrne l'effetto con un oggetto ad attivazione di incantesimo.

Area limitata: Se si desidera che l'effetto sia disponibile soltanto entro una certa sezione del *mythal* (il 25% o meno dell'area totale), il costo va dimezzato.

Creare l'incantesimo innalzare mythal

Per creare uno specifico incantesimo *innalzare mythal* dal seme del *mythal* e dalle componenti selezionate si sommano i costi delle componenti di cui si vuole dotare il *mythal*, come indicato dalla Tabella 2-9. Il modificatore totale della CD di Sapienza Magica per la serie di poteri scelti per il *mythal* è pari a 25 + (costo totale delle componenti diviso 1.000).

I *mythal* non sono obbligati a pagare il modificatore x5 per una durata permanente, dal momento che il seme del *mythal* produce già un effetto di permanenza.

Fattori attenuanti: I mythal dotati di numerose componenti solitamente hanno una CD di Sapienza Magica molto elevata (spesso pari o superiore a 300). Tuttavia, gli incantesimi *innalzare mythal* dispongono quasi sempre di considerevoli fattori attenuanti. I *mythal* spesso richiedono un ingente costo in PE e la collaborazione di numerosi incantatori aggiuntivi, e molti infliggono anche considerevoli danni da contraccolpo. Inoltre, molti *mythal* fanno uso di alcuni fattori attenuanti speciali impossibili da trovare negli altri incantesimi epici, come indicato nella Tabella 2-10. Questi fattori attenuanti sono illustrati in dettaglio di seguito.

Tabella 2-10: Fattori attenuanti per i mythal

Fattore attenuante	Modifica al costo
L'incantatore muore (senza possibilità di resurrezione)	-50
Pietra portante	-20
Corruttibile (si indebolisce col tempo)	x 3/4
Ancorato	x 3/4

L'incantatore muore: La morte di un incantatore può sembrare un deterrente insormontabile per la creazione di un *mythal*, ma molti alti maghi elfici sono più che disposti a raggiungere Arvandor quando diventano in grado di lanciare tali magie. Nella società elfica, immolarsi per creare una possente opera d'Arte è considerato uno dei modi più gloriosi e onorevoli di andarsene da questo mondo.

Pietra portante: Un *mythal* dotato di una pietra portante possiede una componente fisica critica: una pietra verticale, un gigantesco trono, un grande albero, una splendida fontana o qualcosa del genere. Distruggendo la pietra portante si distrugge anche il *mythal*, quindi i creatori di *mythal* che fanno uso di pietre portanti si premurano sempre di nasconderle e di proteggerle con potenti magie.

Corruttibile: La durata base di un *mythal* passa da permanente a cento anni. Il *mythal* non si dissolve automaticamente dopo i cento anni, ma da quel punto in avanti deve iniziare ad effettuare delle prove di integrità una volta all'anno. Una prova di integrità è una prova di Sapienza Magica che usa il modificatore di Sapienza Magica dell'incantatore originale nel momento in cui il *mythal* fu innalzato (anche se l'incantatore originale non è più presente o non è più in vita). La CD della prova varia in base al tempo e alle circostanze, ma inizialmente è pari alla CD finale di Sapienza Magica del *mythal* (dopo avere applicato gli eventuali fattori attenuanti) meno 20. Ad esempio, se la CD di Sapienza Magica di un *mythal* era pari a 46 dopo l'applicazione dei fattori attenuanti, la CD iniziale della sua integrità è pari a 26. Da allora in avanti, la CD della prova di integrità aumenta di 1 per ogni dieci anni trascorsi dopo i cento, di 1 per ogni prova di integrità fallita in precedenza e di 2 per ogni evento che ha danneggiato la sua ancora (se il *mythal* è sia corruttibile che ancorato).

Quando un *mythal* non supera una prova di integrità, si tira un d% e si consulta la Tabella 2-11 per determinare l'effetto risultante.

È possibile aumentare la durata base di un *mythal* corruttibile del 100% (portandola a duecento anni, trecento anni o più) applicando il normale fattore epico di durata aumentata, al costo di +2 alla CD per ogni applicazione. Questo fattore va applicato dopo la riduzione della CD a 3/4 per avere reso il *mythal* corruttibile.

I *mythal* corruttibili spesso vengono rafforzati periodicamente attraverso l'uso di incantesimi epici di ringiovanimento del *mythal* creati precisamente a tale scopo. La CD base dell'incantesimo di ringiovanimento è pari alla metà di quella dell'incantesimo *innalzare mythal* con cui il *mythal* è stato creato prima di applicare eventuali fattori attenuanti, ma è possibile dotare l'incantesimo di ringiovanimento stesso di suoi fattori attenuanti.

Se l'incantatore vuole che il *mythal* duri per sempre, non deve farlo corruttibile; se desidera invece un *mythal* "a preparazione rapida", più facile da innalzare, o se intende "prolungarlo" per farlo più capace possibile, può renderlo corruttibile e poi rafforzarlo ogni uno o due secoli.

Ancorato: Un *mythal* ancorato è rafforzato dalla forma e dal flusso della Trama nelle sue immediate vicinanze. I grandi cambiamenti apportati all'ambiente vicino, fisici, magici o spirituali che siano (ad esempio la distruzione di una città, l'incendio di una foresta o la presenza di un esterno potente e ostile per più di 24 ore, uno i cui Dadi Vita superino il livello dell'incantatore del *mythal* e il cui allineamento sia opposto a quello dell'incantatore in qualsiasi aspetto) possono danneggiare il *mythal*. È necessaria una prova di integrità (vedi "Corruttibile", sopra) ogni volta che un tale evento in grado di danneggiare l'ancora ha luogo. Vedi la Tabella 2-11 per gli effetti del fallimento.

L'anno dei giuramenti infranti

L'anno -626 CV, circa duemila anni prima dell'Anno delle Tempeste di Fulmini (1374 CV), divenne noto come l'anno dei Giuramenti Infranti, In quell'epoca il Faerûn era dominato da numerosi grandi imperi, tutti decaduti uno dopo l'altro. Nell'Anno dei Giuramenti Infranti, Netheril stava per raggiungere l'apice del suo potere, il Narfell e il Raumathar si contendevano il dominio delle fredde terre attorno al Lago Ashane, il Jhaamdath ampliava i suoi confini nelle terre a sud del Mare delle Stelle Cadute e il Calimshan moderno iniziava a nascere sulle ceneri del vecchio reame di Coramshan. I grandi reami elfici come il Cormanthyr, Eaerlann e Illefarn dominavano ancora buona parte del mondo e i grandi regni nanici di Ammarindar e Delzoun si ergevano ancora orgogliosi.

La mappa che segue offre una panoramica di Faerûn così com'era composto nell'Anno dei Giuramenti Infranti. Le verdi praterie di Netheril non erano ancora state inghiottite dalle sabbie dell'Anauroch, le vecchie foreste del Nord erano più vaste rispetto ad oggi e il Jhaamdath non era ancora stato sommerso dalle alte magie di Nikerymath, mentre molte delle terre restanti erano molto simili a quelle di oggi.


Tribù degli orchi
DELZOUN
EAERLANN
AMMARINDAR
Iliyanbruen
Bosco
Rystall
NETHERIL
Rilithar
DARDATH
ILLEFARN
Terre sotto
l'Ombra
Ardeep
EVERESKA
Tribù
dei goblin
HUNNABAR
RUATHYM
OROGOTH
Terra del
Drago
Purpureo
CORMANTHY
Tribù
Talfir
Costa del Drag
ARUNDUTH
SYNNORIA
Emirati Calishar
Shilmista
TETHIR
Iltkazar
Mir
CALIMSHAN
CHULT
Lapaliiya
SERPENTES


ANNO DEI GIURAMENTI INFRANTI (-626 CV)
RAUMAUTHAR
Rashemen
NARFELL
VASTAR
Tribù di centauri
SONGFARLA
YUIRESHANYAAR
ARYSELMALYR
JHAAMDATH
ALEAXTIS
MURGHÔM
UNTHER
MULHORAND
NIKERYMATH
Tribù di gnoll
GRANDE CREPA
Shandaular
Tribù Durpari
OELERHODE
Tribù hin
Tribù di elfi selvaggi
Tribù Lapal

Tabella 2-11: Fallimento dell'integrità del mythal

d%	Effetto
01-30	Nessun effetto, ma la prova di integrità conta come fallimento.
31-65	Rimuovere una componente (determinata casualmente)
66-85	Sostituire una componente del *mythal* con un altro effetto della stessa scuola di tema o effetto simile, ma inferiore di almeno un livello di incantesimo
86-95	Selezionare casualmente una delle componenti del *mythal*. Se la componente è selettiva, l'oggetto della sua selezione è sostituito da un altro dall'effetto o dal tema simile, ma più restrittivo. (Ad esempio, una componente selettiva che prima funzionava per qualsiasi elfo ora funziona soltanto per ogni elfo mago.) Una componente universale diventa selettiva.
96-99	Sostituire l'oggetto della selezione di una componente selettiva determinata casualmente con uno dall'effetto o dal tema simile, ma meno restrittivo. (Ad esempio, una componente selettiva che prima funzionava per qualsiasi elfo ora funziona per qualsiasi umanoide, o addirittura per qualsiasi creatura vivente.)
100	Sostituire una componente con un'altra non correlata di intento o di scopo opposto a quella dell'originale.

Interdizioni di Silverymoon

Le interdizioni di Silverymoon (vedi *Marche d'Argento*) sono un tipico *mythal* da mago creato nell'843 CV da Elué Dualen (Alustriel Silverhand) e da altri maghi che collaborarono con lei.

I dettagli delle interdizioni sono riportati nella tabella sottostante. A meno che non sia specificato diversamente, tutti gli incantesimi sono lanciati al minimo livello dell'incantatore necessario.

Tabella 2-12: Componenti del mythal delle interdizioni di Silverymoon

Componente	Costo
Incantesimi soppressi	
Incantesimi con il descrittore di morte	15.000
Incantesimi con il descrittore del male	15.000
Incantesimi con il descrittore di teletrasporto*	30.000
Incantesimi di evocazione (convocazione)*	30.000
Incantesimi di invocazione (fuoco)*	20.000
*Componente selettiva; un personaggio in possesso di un sigillo può ignorare questo effetto e lanciare incantesimi normalmente.	
Incantesimi predominanti	
Antipatia (contro creature legali malvagie, neutrali malvagie e caotiche malvagie, selettivo su demoni, diavoli, drow, duergar, giganti, goblinoidi, mind flayer, orchi e troll)	72.000 (base 3 x 12.000, doppio poiché selettivo)
Individuazione dello scrutamento	2.800
Epurare invisibilità	3.000 (base 1.500, doppio per fattore durata)
Interdizione alla morte	5.600 (base 2.800, doppio per fattore durata)
Protezione dal male	200 (base 100, doppio per fattore durata)
Zona di verità (soltanto nell'Interdizione Interna)	600 (base 600, doppio per fattore durata, dimezzato per area limitata)
Incantesimi conferiti	
Tutti gli incantesimi conferiti di questo *mythal* sono disponibili soltanto agli iniziati alle interdizioni magiche designati che si sono sottoposti allo speciale rito di armonia. I costi elencati di seguito sono tutti raddoppiati in quanto ogni componente è selettiva. I costi sono stati poi dimezzati per quegli incantesimi che influenzano un'area limitata (soltanto l'Interdizione Interna).	
Benedire un'arma (LI 4°)	800
Caduta morbida	200
Camminare nell'aria	5.600
Controllare acqua	5.600
Controllare venti	9.000
Cura ferite moderate (solo entro l'Interdizione Interna)	600
Dardo incantato (LI 9°)	1.800
Dissolvi il caos	9.000
Dissolvi il male	9.000
Estinguere fuoco	5.600
Forza del toro	1.200
Gabbia di forza (solo entro l'Interdizione Interna)	9.100
Grazia del gatto	1.200
Guardia di ferro inferiore	9.000
Linguaggi	3.000
Neutralizza veleno (solo entro l'Interdizione Interna)	2.800
Repulsione	13.200
Rimuovi maledizione (LI 10°)	8.000
Rimuovi paralisi	1.200
Rivela bugie	5.600
Scudo	200
Sfera prismatica (solo entro l'Interdizione Interna)	15.300
Silenzio	1.200
Stretta folgorante (LI 5°)	1.000
Potere predominante	
Controllo del Ponte della Luna	40.000 (20.000 base per potere medio, raddoppiato per effetto selettivo)

Il costo totale delle componenti è 353.400. Dividendo questo valore per 1.000 si ottiene un modificatore alla CD di +353. Sommando questo modificatore alla CD base di Sapienza Magica 25 si ottiene una CD di 378. L'interdizione si estende per 900 metri in tutte le direzioni, il che incrementa l'area dell'emanazione da 30 m a 900 m e aggiunge +116 alla CD. Quindi la CD totale di Sapienza Magica è 494.

Come molti altri *mythal* dei giorni del declino, le interdizioni di Silverymoon sono sia ancorate che corruttibili, quindi la CD scende a 278 (3/4 x 3/4 x 494). Tuttavia, il fattore di durata aumentata è stato applicato dieci volte, in modo che le interdizioni di Silverymoon inizino a deteriorarsi solo dopo mille anni dal momento del lancio. Sommando +2 x 10 si ottiene 298. Questo valore indica che la creazione di questo particolare *innalzare mythal* richiede un costo di 2.682.000 mo e di 107.280 PE, più 49 giorni di ricerca.

I fattori attenuanti del *mythal* di Silverymoon comprendono un costo di 10.000 PE (-100), la collaborazione di tre maghi aggiuntivi pronti a lanciare incantesimi di 9° livello (-51), sei maghi aggiuntivi pronti a lanciare incantesimi di 6° livello (-66) e nove maghi aggiuntivi pronti a lanciare incantesimi di 3° livello (-45), più 5d6 danni da contraccolpo (-5).Con l'applicazione di tutti questi fattori si ottiene una CD di Sapienza Magica finale di 31, un successo facilmente raggiungibile da un mago di livello epico dotato dei talenti e degli oggetti magici adeguati.

Guerra delle Corone



Nelle nebbie del passato di Faerûn, ben prima che i più antichi regni degli umani o dei nani venissero alla luce, gli elfi fondarono dei possenti imperi che dominavano su tutte le terre di Faerûn. I più grandi di questi imperi, Aryvandaar, Keltormir, Miyeritar, Illefarn, Ilythiir e Shantel Othreier, convissero in pace per migliaia di anni prima che l'avidità, l'invidia e l'orgoglio li mettessero in ginocchio. La lunga serie di battaglie violente e sanguinarie che distrusse gli antichi reami degli elfi divenne nota come le Guerre delle Corone.

Le Guerre delle Corone stanno ad indicare cinque campagne principali (alcune delle quali furono combattute simultaneamente) che finirono per coinvolgere tutte le principali civiltà elfiche. Per tremila anni gli elfi si combatterono l'un l'altro, distruggendo ciò che avevano costruito nel corso di interi millenni e commettendo fratricidi su scala mai più eguagliata. Una delle sottorazze degli elfi fu talmente corrotta che i suoi membri voltarono le spalle per sempre alla luce del giorno. Questi elfi, ora noti come i drow, vivono tutt'ora sottoterra, e il loro odio nei confronti degli altri elfi rimane intenso come lo era in quell'epoca antica.

Anche se il tempo ha cancellato buona parte delle grandi cittadelle e fortezze erette prima e durante le Guerre delle Corone, molte di tali fortezze sono sopravvissute (anche se non necessariamente intatte) grazie a vari metodi di preservazione magica. Le rovine di questa era sono pervase da un senso di maestà e di atemporalità, e chiunque vi metta piede intuisce immediatamente che si tratta di luoghi antichi oltre ogni misura. La loro architettura sembra strana e quasi aliena, perfino agli occhi degli elfi odierni. Molte di queste rovine nascondono anche letali trappole magiche in grado di annientare non solo gli intrusi, ma anche le rovine stesse e buona parte delle terre circostanti.

Infine, e forse cosa ancora più importante, le rovine di questa era fungono da monumenti silenziosi della tragica storia degli elfi di Faerûn. Gli storici e i filosofi discutono da sempre sulla natura delle Guerre delle Corone: furono l'origine da cui nacquero le tante tragedie successive che colpirono gli elfi, o soltanto il caso più antico e documentato della propensione di quella razza per i disastri? I PG elfici spesso provano una sensazione latente di dolore quando esplorano le rovine di una fortezza delle Guerre delle Corone, come se le pietre stesse fossero infuse di un intenso dolore, e perfino chi non è un elfo si fa taciturno o malinconico.

storia

La maggior parte dei documenti scritti relativi alle Guerre delle Corone andò perduta nelle terribili battaglie che ebbero luogo negli ultimi giorni della Quinta Campagna. I saggi elfici di Evermeet, Evereska e di alcuni altri bastioni di conoscenza elfica custodiscono le poche cronache rimaste.

Dal momento che le Guerre delle Corone ebbero luogo in tempi così antichi, la seguente cronologia rappresenta soltanto una stima approssimativa delle date associate a certi eventi.

cronologia

Anno	Evento
-30.000	Ha inizio la Guerra dei Seldarine. Araushnee viene scagliata nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache e diventa la dea-demone Lolth. Il solar Malkizid viene marchiato e scaraventato nei Nove Inferi.
-18.000	Alcuni casati Ilythiiri scoprono l'esistenza di Ghaunadaur e iniziano a venerarlo in segreto. Nei secoli che seguono, i casati Ilythiiri rivali si rivolgono ad altre divinità oscure, come Lolth.
-17.600	Ha luogo la Separazione, ed Evermeet viene creata grazie all'alta magia elfica. L'incantesimo affonda sia nel passato che nel futuro delle nebbie del tempo.
-17.100	Ha inizio la Guerra delle Tre Foglie. Le spie e gli assassini degli Ilythiiri fomentano Syòrpiir, Thearnytaar ed Eiellûr e provocano un conflitto su tre fronti che impedisce ai tre stati di unificarsi in un'unica nazione.
-15.300	Il clan Vyshaan, sotto la guida del Coronal Ivósaar Vyshaan, sale al potere in Aryvandaar.
-14.700	Appellandosi ad alcuni legami familiari tra i casati regnanti dell'Aryvandaar e di Miyeritar, i Vyshaanti iniziano ad annettere il Miyeritar in modo pacifico. Miyeritar resiste.

-13.900 Il Miyeritar giunge all'apice del suo rinascimento magico e culturale.

-13.200 Gli Aryvandaaran conducono le prime razzie lungo i confini del Miyeritar e interferiscono con le sue vie commerciali.

-12.000 Ha inizio la Prima Guerra delle Corone. L'Aryvandaar invade il Miyeritar e fa pressioni affinché lo Shantel Othreier accetti l'occupazione da parte dell'Aryvandaar per non subire la stessa sorte.

-11.800 Le forze dell'Aryvandaar occupano il Miyeritar, anche se alcuni gruppi di elfi scuri ed elfi silvani continuano a resistere. Molti elfi di Illefarn offrono segretamente rifugio ai Miyeritari.

-11.700 Ha inizio la Seconda Guerra delle Corone. L'Ilythiir lancia un attacco a sorpresa contro l'Orishaar, un alleato dell'Aryvandaar.

-11.600 Gli Ilythiiri radono al suolo Syòrpiir.

-11.500 Il Theranytaar e l'Eiellûr dichiarano guerra all'Ilythiir e cercano di impedire agli Ilythiiri di avanzare a nord. Lolth invia il signore dei balor Wendonai a sedurre un grande clan degli Ilythiiri al suo servizio. La chiesa di Lolth raggiunge una posizione prominente.

-11.450 Il Thearnytaar e l'Eiellûr invadono l'Ilythiir. Oltre la metà delle sue forze viene distrutta dalle magie corrotte e demoniache degli elfi scuri.

-11.400 L'Eiellûr è messo a ferro e fuoco dagli elfi scuri Ilythiiri e da alcuni elfi selvaggi traditori.

-11.300 L'Aryvandaar conquista il Miyeritar e pone fine alla Prima Guerra delle Corone.

-11.200 Il Thearnytaar cade sotto l'avanzata delle forze degli Ilythiiri, che fanno uso di mostri *dominati* e di creature non morte. Hanno inizio le prime schermaglie dell'Ilythiir con il Keltormir.

-10.900 Malkizid, il solar corrotto, diventa il patrono segreto dei nobili Vyshaan. Ha inizio la Terza Guerra delle Corone. L'Aryvandaar, ora noto come l'Impero Vyshaantar, invade lo Shantel Othreier.

-10.700 Un'orda di orchi cala sugli eserciti impegnati in lotta dell'Aryvandaar e dello Shantel Othreier alla Battaglia del Teatro degli Dei. Quasi settantamila elfi muoiono prima che l'Aryvandaar riporti la vittoria e occupi lo Shantel Othreier settentrionale.

-10.600 L'Impero Vyshaantar conquista lo Shantel Othreier e pone fine alla Terza Guerra delle Corone. Nascono alcuni movimenti di resistenza nel Miyeritar e nello Shantel Othreier.

-10.500 Il Disastro Oscuro riduce il Miyeritar a una terra desolata e senza vita. Le Guerre delle Corone si interrompono quando gli elfi si rendono conto di cosa hanno fatto.

-10.450 Ha inizio la Quarta Guerra delle Corone. Gli Ilythiiri iniziano ad adorare apertamente le divinità malvagie come Ghaunadaur e Lolth.

-10.300 Il Keltormir ritira le sue forze dal Keltormir orientale e sceglie di reggere il fronte alle Alture di Confine.

-10.270 Con la ritirata del Keltormir, i Vyshaanti e gli Ilythiiri si scontrano direttamente per la prima volta.

-10.110 I chierici e gli alti maghi elfici di Illefarn iniziano una preghiera per la salvezza che durerà interi decenni.

-10.100 L'Ilythiir distrugge lo Shantel Othreier

-10.000 I Seldarine rispondono all'alta magia arcana e divina degli elfi punendo gli Ilythiiri. Gli elfi scuri vengono trasformati in drow e cacciati nel Sottosuolo, il che pone fine alla Quarta Guerra delle Corone. I Seldarine convocano gli elfi di tutti gli altri clan e delle altre nazioni alla Corte Elfica per mettere da parte le loro divergenze e stipulare la pace.

-9900 L'Impero Vyshaantar annette Illefarn. Ha inizio la persecuzione degli alti maghi e dei chierici più potenti nelle terre dei Vyshaantar, in quanto gli elfi del sole intendono eliminare chiunque costituisca una minaccia al loro potere.

-9800 L'Impero Vyshaantar occupa tutti i reami elfici rimanenti nel Faerûn e inizia a colonizzare Evermeet.

-9600 Le prime civiltà drow rivelano la loro presenza assaltando i loro antichi nemici dell'Impero Vyshaantar.

-9200 Ha inizio la Quinta Guerra delle Corone quando l'Impero Vyshaantar si ribella ai proclami della Corte Elfica, il che spinge gli elfi dell'Aryvandaar a ripudiare i loro sovrani Vyshaan. Malkizid abbandona il Casato Vyshaan e si rifugia sui piani infernali.

-9000 La Quinta Guerra delle Corone ha termine con la sconfitta totale dell'Impero Vyshaantar. Le terre dell'Aryvandaar rimangono quasi del tutto deserte per un'intera era.

Custodi del passato

Nelle comunità elfiche come Evermeet, la Casa Fortezza di Evereska e in ciò che rimane della Corte Elfica a Cormanthyr, le conoscenze più basilari relative alle Guerre delle Corone sono facilmente accessibili nelle biblioteche e nelle sale di studio. Un grande saggio potrebbe conoscere ulteriori dettagli rispetto a quelli noti agli altri maestri del sapere, ma in genere qualsiasi elfo che si interessi di storia può ottenere le informazioni principali relative alle Guerre delle Corone con relativa facilità.

Le difficoltà iniziano quando a cercare le stesse informazioni sono i membri delle altre razze. L'epoca delle Guerre delle Corone è probabilmente la più grande vergogna nella storia della razza elfica, e gli elfi non hanno alcun desiderio di condividerne i dettagli con gli stranieri. Specialmente nelle comunità degli elfi del sole, ai ricercatori appartenenti ad altre razze viene spesso vietato di accedere alle informazioni sulle Guerre delle Corone. Come risultato di questa politica, buona parte dei popoli di Faerûn crede che le Guerre delle Corone siano semplicemente una serie di lotte interne per la supremazia tra le varie sottorazze degli elfi.

Quei PG che desiderano condurre ricerche sulle Guerre delle Corone probabilmente dovranno far fronte a una seria resistenza, a meno che un membro del loro gruppo non sia un elfo. Se un gruppo che comprende membri di altre razze riesce a dimostrare l'urgenza di ottenere tali informazioni (come ad esempio un'immediata minaccia alla razza elfica che potrebbe essere scongiurata grazie a certe conoscenze riguardanti le Guerre delle Corone) i saggi potrebbero dimostrarsi più indulgenti; altrimenti, i PG di razza diversa dovranno fare ricorso alla loro creatività per ottenere le informazioni desiderate. Ad esempio, un personaggio esperto di storia potrebbe essere in grado di richiamare alla mente parte della storia con una prova di Conoscenze (storia) (vedi Tabella 3-1: "Informazioni sulle Guerre delle Corone" per le relative CD). In alternativa,

un ladro potrebbe riuscire a rubare qualche volume da una biblioteca elfica, oppure un chierico potrebbe aggirare gli elfi e fare richiesta delle informazioni necessarie direttamente alla sua divinità.

Tabella 3–1: Informazioni sulle Guerre delle Corone

CD di Conoscenze (storia)*	Informazioni scoperte
5	Conoscenze elementari (Le Guerre delle Corone furono una serie di antiche guerre civili tra gli elfi.)
10	Conoscenze basilari (Gli elfi scuri furono trasformati in drow durante le Guerre delle Corone come punizione per la loro depravazione.)
15	Conoscenze basilari ma insolite (L'Aryvandaar, il Keltormir, Illefarn, l'Ilythiir e lo Shentel Othreier furono le principali nazioni elfiche coinvolte nelle Guerre delle Corone.)
20	Conoscenze insolite e oscure (Alcuni dei coronal più importanti nel corso delle Guerre delle Corone furono Ivósaar Vyshaan, Geirildin e Ynloeth.)
25	Conoscenze rare (Il Disastro Oscuro fu provocato dalle macchinazioni degli alti elfi Aryvandaaran.)
30	Conoscenze estremamente oscure (il solar decaduto Malkizid era il patrono segreto dei nobili Vyshaan. L'immondo Wendonai introdusse gli Ilythiiri al culto di Lolth.)

*Per i personaggi di razza diversa dagli elfi, tutte le CD aumentano almeno di 5.

canti e storie

Dal momento che le Guerre delle Corone ebbero luogo così tanto tempo fa, al giorno d'oggi sono disponibili soltanto informazioni frammentarie al riguardo. I seguenti racconti sono ben noti nella società elfica e molti elfi ne conoscono almeno i fatti salienti. I membri di altre razze o delle sotto-razze elfiche meno istruite (come ad esempio gli elfi selvaggi o gli elfi dei boschi nomadi) hanno conoscenze molto più limitate riguardo alle Guerre delle Corone rispetto agli elfi del sole o della luna.

L'Inizio

La Prima Guerra delle Corone ebbe inizio con quella che sembrava una semplice disputa di territorio e di governo. Gli storici Aryvandaaran avevano scoperto un collegamento tra la famiglia del loro sovrano, il Coronal Ivósaar Vyshaan, e gli Olrythii, il casato regnante del Miyeritar. Spinti come sempre dall'ambizione, i membri del Casato Vyshaan videro in questo collegamento la scusa perfetta per reclamare la sovranità sul Miyeritar. Gli elfi scuri e gli elfi dei boschi del Miyeritar, una branca fieramente indipendente, non avevano alcuna intenzione di lasciarsi governare dagli altezzosi elfi del sole. Dopo vari secoli di negoziati, liti e faide con gli Olrythii, i Vyshaan persero la pazienza, radunarono i loro eserciti e marciarono sul Miyeritar, con l'intenzione di annetterlo con la forza, dal momento che la diplomazia aveva fallito. E così ebbe inizio la Prima Guerra delle Corone.

Dopo due secoli di scontri, il Miyeritar fu occupato dagli elfi del sole dell'Aryvandaar, anche se diversi clan di elfi scuri ed elfi dei boschi continuarono a resistere. I Vyshaanti portarono il Miyeritar sotto il loro diretto controllo soltanto cinque secoli dopo l'occupazione. Nel frattempo, probabilmente come ritorsione per l'aggressione del Miyeritar da parte dell'Aryvandaar, gli elfi scuri dell'Ilythiir impugnarono le armi e attaccarono i loro nemici più vicini, il piccolo regno di Orishaar. Il motivo



Un duello durante le Guerre delle Corone

Illustrazione di William O'Connor

addotto per il conflitto era poco credibile, dal momento che gli elfi della luna dell'Orishaar non avevano alcun legame con l'Aryvandaar al di là di alcuni accordi commerciali, e che gli Ilythiiri avevano ben poco a che fare con gli elfi sottomessi del Miyeritar. Anche se inizialmente fu vista come una scusa nemmeno troppo velata affinché gli Ilythiiri potessero strappare dei territori agli elfi della luna, questa offensiva crebbe d'intensità fino a sfociare nella Seconda Guerra delle Corone.

La Seconda Guerra delle Corone

Dalla "Saga della Sventura", un antico racconto popolare elfico, autore ignoto:

E quando il popolo dell'Ilythiir venne a sapere del brutale attacco sferrato dagli elfi del sole dell'Aryvandaar contro i loro fratelli del nord, un'ombra cadde sui loro cuori. Gli astuti elfi scuri dissero che tale ombra era il risultato del dolore e dello sconforto, e il loro inganno era talmente abile che convinse tutti. Quando gli Ilythiiri attaccarono l'Orishaar, gli elfi di tutti gli imperi crederono che gli elfi scuri, piegati dal dolore, agissero solo per vendicare i loro cugini del nord.

Ma l'ombra sui cuori dei Ssri'Tel'Quessir non nasceva dal dolore, bensì dall'avidità e dall'invidia. L'ombra iniziò a tessere i suoi insidiosi tentacoli attorno a loro, sussurrando promesse di atti perversi e di grandi imprese oscure. Gli Ilythiiri ascoltarono i consigli dell'ombra, siglarono la loro dannazione e furono trascinati nell'oscurità.

Ufficialmente, la Seconda Campagna fu un tentativo degli Ilythiiri di vendicare i torti subiti dai loro cugini del Miyeritar, che vantava l'unica altra enclave consistente di elfi scuri di Faerûn. Il furioso attacco dell'Ilythiir spazzò via Theranytaar, Eiellûr, Syòrpiir e Orishaar e gli elfi scuri continuarono a condurre razzie contro gli elfi di Keltormir per i milleduecento anni successivi.

Fu nel corso di questa campagna che l'epiteto *dhaerow* fu usato per la prima volta per indicare gli elfi scuri dell'Ilythiir. A seconda dell'intonazione, dell'inflessione e del contesto, il termine *dhaerow* può essere tradotto come "faccia d'ombra", "cuore di notte", "traditore" o in vari altri modi ancor meno lusinghieri. Uno dopo l'altro, i grandi casati Ilythiiri si rivolsero ai loro patroni demoniaci per ottenere il potere necessario a sconfiggere i propri nemici. Scorgendo un'opportunità di convertire al male un'intera sottorazza, Lolth inviò il balor Wendonai nell'Ilythiir. Wendonai riuscì ad attirare nell'oscurità il Casato Sethomiir, il casato regnante degli Ilythiiri, offrendo al suo Coronal, Geirildin, grandi poteri oscuri. I restanti alti nobili Ilythiiri cercarono patronati simili, alcuni perché invidiavano i nuovi poteri del coronal, altri perché erano intenzionati a ricavare un regno personale dal caos in cui versavano gli stati elfici vicini.

Guidati dai loro patroni demoniaci, gli Ilythiiri giunsero a trarre piacere dalla guerra e dalla tortura e a rinnegare gli ideali elfici. La loro precedente giustificazione per la guerra, vendicare i loro fratelli del nord, iniziò a mostrarsi vacua dopo interi secoli di carneficine e di massacri. Perfino i pacifici elfi della luna di Keltormir inorridirono dalle azioni dei loro fratelli di un tempo e iniziarono ad affilare le armi per un attacco punitivo contro l'Ilythiir.

Wendonai, balor seduttore

Il balor Wendonai, una rarità presso i suoi simili, predilige l'arte della corruzione al semplice piacere della distruzione. Quando gli Ilythiiri iniziarono a praticare arti magiche corrotte e ad adorare divinità blasfeme, i Seldarine Oscuri delle Ragnatele Demoniache inviarono Wendonai a rispondere alle evocazioni degli elfi scuri. Wendonai fu fin troppo lieto di mostrare agli Ilythiiri la vera natura della corruzione. Anche se sarebbe troppo semplice affermare che fu lui il responsabile della Discesa degli Ilythiiri, la sua influenza demoniaca è comunque ben evidente negli attacchi barbarici e feroci che gli Ilythiiri sferrarono contro i loro vicini e i loro fratelli.

Dopo la discesa degli Ilythiiri, Wendonai divenne il loro consigliere, tutore, e a volte consorte delle Madri Matrone delle più potenti famiglie drow. Il suo più grande successo fu il Massacro della Corte Oscura, un attacco condotto dai duergar e dai drow contro la Corte Elfica attorno all'anno -4.400 CV. Ma i suoi sforzi per creare le Terre Sotto l'Ombra gli costarono il favore di Lolth nel -2.549 CV, dal momento che la Regina Ragno detestava l'idea di vedere i drow tornare nei Reami di Sopra.

E così Wendonai si alleò con Eltab, Signore dello Strato Nascosto, e funse da suo emissario nel Faerûn per molti secoli. Wendonai tornò nel Faerûn nel -623 CV al comando di un costrittore di demoni Nar[Irr], ma fu esiliato dal continente per duemila anni a causa di un incantesimo lanciato da un chierico di Horus-Re. Ora che mancano solo tre anni alla fine del suo esilio, Wendonai attende con impazienza l'ora del suo glorioso ritorno, e ha già avviato un piano per esigere vendetta contro gli Dei-Sovrani del Mulhorand e i loro seguaci.

Wendonai è un balor speciale che acquisito alcuni livelli nella classe di prestigio dell'immondo corruttore (vedi *Abissi e Inferi*). È dotato di *charme su mostri* come capacità speciale (utilizzabile a volontà) oltre alle normali capacità magiche di un balor e di un immondo corruttore.

Wendonai: Balor immondo corruttore 6; GS 26; esterno Grande (caotico, extraplanare, malvagio, tanar'ri); DV 20d8+240 più 6d6 più 72; pf 423; Iniz +12; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 36, contatto 17, colto alla sprovvista 28; Att base +23; Lotta +35; Att +33 in mischia (1d10+11, schianto) o +34 in mischia (2d6+13/17-20, *spada lunga vorpal+2*); Att comp +33 in mischia (1d10+11, 2 schianti) o +34/+29/+24/+19 in mischia (2d6+13/17-20, *spada lunga vorpal+2*) e +28/+23 in mischia (1d4+6 più 1d6 fuoco più intralciare, *frusta infuocata+1*); Spazio/Portata 3 m/3 m (6 m con *frusta infuocata+1*); AS spasmo mortale, intralciare, capacità magiche, *evoca tanar'ri*, spada vorpal; QS forma alternativa, riduzione del danno 15/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, innesto immondo, favore dell'immondo, corpo infuocato, *conferire desiderio*, immunità all'elettricità, al freddo e al veleno, scudo mentale, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, baratto dell'anima, tentazione, resistenza agli incantesimi 28, telepatia entro 30 metri, visione del vero; AL CM; TS Temp 27, Rifl 25, Vol 25; For 33, Des 27, Cos 35, Int 24, Sag 27, Car 30.

Abilità e talenti: Ascoltare +45, Camuffare +39, Cercare +36, Concentrazione +38, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (storia) +30, Diplomazia +47, Intimidire +37, Muoversi Silenziosamente +31, Nascondersi +30, Osservare +45, Percepire Intenzioni +37, Raggirare +39, Saltare +15, Sapienza Magica +32, Utilizzare Oggetti Magici +33; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*telecinesi*), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro.

Spasmo mortale (Str): Se ucciso, Wendonai esplode in un lampo accecante di luce che infligge 100 danni a chiunque si trovi entro 30 metri (Riflessi con CD 32 dimezza). Questa esplosione distrugge automaticamente qualsiasi arma che Wendonai stia impugnando.

Intralciare (Str): La *frusta infuocata+1* di Wendonai intralcia un nemico quasi come un attacco con la rete. La frusta ha 20 punti ferita e non ha bisogno di essere piegata. Se la frusta va a segno, la vittima e Wendonai compiono all'istante prove di Forza contrapposte; se Wendonai vince, trascina la vittima verso il suo corpo infuocato (vedi sotto). Il bersaglio rimane attaccato al corpo di Wendonai fino a quando non riesce a liberarsi dalla frusta.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega* (CD 28), *blasfemia* (CD 27), *charme su mostri* (CD 24), *demenza* (CD 27) *dissolvi magie superiore, dominare mostri* (CD 29), *parola del potere stordire, telecinesi* (CD 25), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 1 volta al giorno - *costrizione* (6° livello dell'incantatore), *implosione* (CD 29), *sigillo di giustizia* (6° livello dell'incantatore), *tempesta di fuoco* (CD 27). 20° livello dell'incantatore dove non è specificato diversamente.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno Wendonai può evocare automaticamente 4d10 dretch, 1d4 hezrou, o 1 nalfeshnee, glabrezu, marilith o balor. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 9° livello.

Spada vorpal (Sop): Wendonai possiede una *spada lunga affilata vorpal+2* che ha l'aspetto di una fiamma ondeggainte.

Forma alternativa (Sop): Wendonai ha la capacità di assumere qualsiasi forma umanoide di taglia da Piccola a Grande con un'azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* ma permette di assumere solo forma umanoide.

Conferire desiderio (Mag): Una volta al giorno Wendonai può conferire un *desiderio* a un mortale (che non sia una creatura elementale, esterno o non vivente).

Innesto immondo (Sop): Una volta al mese, Wendonai può fornire un innesto o un simbionte immondo; vedi l'Appendice 2 di *Abissi e Inferi* per i dettagli.

Favore dell'immondo (Sop): Una volta al giorno, Wendonai può conferire a una creatura toccata un bonus di +3 a uno dei suoi punteggi di caratteristica che dura per un giorno. Quando l'effetto termina, la creatura subisce una penalità di -3 allo stesso punteggio di caratteristica per le 24 ore successive.

Corpo infuocato (Sop): Il corpo di Wendonai è avvolto dalle fiamme. Chiunque entri in lotta con lui subisce 6d6 danni da fuoco ogni round.

Scudo mentale (Sop): Wendonai è immune a *individuazione dei pensieri, rivela bugie* e qualsiasi tentativo di rivelare magicamente il suo allineamento.

Baratto dell'anima (Sop): Wendonai ha la capacità di stringere un accordo inscindibile con un mortale, al costo dell'anima del mortale.

Tentazione (Sop): Wendonai può offrire alle creature buone l'opportunità di cambiare il loro allineamento in malvagio. Questa capacità funziona esattamente come la funzione tentazione dell'incantesimo *espiazione*.

Visione del vero (Sop): Wendonai possiede la capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (20° livello dell'incantatore).

Proprietà: frusta infuocata+1

LA TERZA GUERRA DELLE CORONE: IL DISASTRO OSCURO

Attorno al -10.900 CV, il solar decaduto Malkizid divenne il patrono segreto degli alti maghi Vyshaantar, a cui rivelò molti terribili segreti dell'alta magia. Mentre a sud la Seconda Guerra delle Corone continuava a infuriare, l'Aryvandaar (ora noto col nome di Impero Vyshaantar) cercò di annettere il regno di Shantel Othreier, popolato dagli elfi del sole e della luna, e così ebbe inizio la Terza Guerra delle Corone.

Gli elfi dello Shantel Othreier respinsero gli attacchi dell'Aryvandaar per tre secoli, ma dopo la morte improvvisa e misteriosa di Ynloeth, il loro coronal, dovettero arrendersi e unirsi per vie diplomatiche all'Impero Vyshaantar, ponendo così fine alla Terza Guerra delle Corone.

Circa un secolo dopo, un'orribile tempesta magica nota come il Disastro Oscuro decimò il Miyeritar. La storia (scritta dai vincitori della Terza Guerra delle Corone) racconta che furono i tentativi del Miyeritar di fermare gli eserciti dell'Aryvandaar a provocare il Disastro Oscuro. In realtà la magia corrotta che lo generò fu evocata dagli alti maghi Vyshaantar e poté avanzare indisturbata in quanto una campagna di delitti commissionati dai Vyshaantar aveva distrutto molti degli alti maghi del Miyeritar nei mesi precedenti. Il Disastro Oscuro aleggiò nei cieli del Miyeritar come un sudario funebre per molti mesi, e quando le sue nebbie soffocanti e le sue piogge di sangue finalmente svanirono, la foresta orgogliosa di un tempo era stata ridotta a una terra desolata velenosa e bruciata. Anche se molti degli abitanti originari del Miyeritar erano fuggiti prima che la tempesta assassina si scatenasse, innumerevoli innocenti andarono comunque incontro a una morte orribile. Ancora oggi l'Alta Brughiera resta una terra desolata, tra le cui colline spuntano qua e là le rovine dell'orgoglioso regno perduto di Miyeritar. Soltanto pochi elfi esperti di storia, soprattutto gli alti maghi e gli alti sacerdoti, sanno che molti dei maghi sopravvissuti del Miyeritar sacrificarono le loro vite per portare a termine un rituale ormai perduto al fine di preservare il retaggio del Miyeritar, nella speranza che la sua luce un giorno possa risorgere dalle ceneri del regno.

LA QUARTA GUERRA DELLE CORONE: LA DISCESA

La distruzione del Miyeritar mandò su tutte le furie gli Ilythiiri, che incolpavano (a ragione) l'Aryvandaar del Disastro Oscuro. Sulla scia della tempesta assassina, gli Ilythiiri rivolsero la loro alta magia totalmente a scopi bellici, e quella che ne risultò fu una distruzione su scala mai vista prima. Nel giro dei quattro decenni successivi al Disastro Oscuro, gli Ilythiiri rasero al suolo il reame di Shantel Othreier, il più vicino avamposto di potere dei Vyshaantar. Per usare le parole del *Canto della Corona Infranta*, gli alti maghi Ilythiiri "richiamarono le rocce dal cielo" e fecero "bollire la terra e urlare gli alberi". I profughi del regno condannato di Shanthel Othreier narrarono di tali atrocità commesse dagli Ilythiiri da fare sembrare pacate le azioni degli Aryvandaar degli ultimi secoli in confronto.

Di fronte a un assalto di tale ferocia, i reami elfici rimanenti si radunarono in un grande conclave e presero una decisione che avrebbe tormentato la razza elfica per sempre: gli Ilythiiri, o "*dhaerow*", sarebbero stati allontanati dal favore di Corellon e separati per sempre dai loro fratelli. I più potenti alti maghi e chierici dei Seldarine unirono le forze per portare a termine un

rituale che alterò i corpi degli Ilythiiri, rendendoli espressioni della corruzione che albergava nelle loro anime.

Anche se il conclave intendeva punire soltanto gli Ilythiiri, il rituale alterò tutti gli elfi scuri di Faerûn, eccettuati quelli che avevano già alterato le proprie forme. Gli elfi scuri corrotti furono spinti nel Sottosuolo dalla potenza combinata di tutte le nazioni elfiche. Questo evento, noto come la Discesa, fece eco alla caduta di Lolth e della sua progenie dai Seldarine e così contribuì a suggellare il patto di lealtà tra la nuova sottorazza degli elfi e la Regina Ragno. Il nome *dhaerow*, che un tempo significava traditore, fu a sua volta corrotto in "drow", che divenne il nome degli elfi scuri corrotti.

Perché tutti gli elfi scuri, e non soltanto gli Ilythiiri, siano stati trasformati in drow rimane uno dei misteri insondabili della Discesa. Alcuni dei più umili teologi elfici credono che si sia trattato della consueta conseguenza inaspettata che sembra sempre verificarsi quando il Popolo Fiero si spinge oltre il consentito nell'uso dell'alta magia. Ai loro occhi, la disastrosa separazione di Evermeet dal Faerûn, il Disastro Oscuro e la distruzione di Jhaamdath ricadono tutti nella stessa categoria.

La Quinta Guerra delle Corone: La Sconfitta di Aryvandaar

La Quarta Guerra delle Corone e la Discesa che vi pose fine furono eventi sconvolgenti, che costrinsero gli elfi di superficie a stipulare una tregua precaria. Su apparente richiesta dello stesso Corellon Larethian, più di cento rappresentanti furono scelti da ciascuna delle sottorazze elfiche, eccettuati i drow. Questi elfi, selezionati da tutte le classi sociali e dai più disparati ambienti di provenienza, furono trasportati fino a una foresta nelle terre orientali, lontana da ogni genere di conflitto, politico o meno, in modo da poter discutere sulle cause che avevano portato al loro frazionamento e a così tante lotte interne. Questo luogo, fondato in nome di Corellon come sede di decisioni e di giudizi, divenne noto con il nome di Corte Elfica.

Durante questo periodo di giudizio, molti elfi rimasti senza dimora a causa delle Guerre delle Corone partirono in cerca del mitologico regno di Evermeet, una terra talmente lontana dagli altri regni elfici da essere rimasta incontaminata dai conflitti delle Guerre delle Corone. Affidandosi al richiamo delle loro anime, seguirono una pista verso ovest che non potevano vedere ma che riuscivano a sentire, Una volta giunti sulla costa, costruirono delle navi e fecero rotta verso i mari inesplorati occidentali, finché non raggiunsero Evermeet.

Con loro grande sorpresa, scoprirono che Evermeet era già popolata dagli elfi da molto tempo. Nemmeno gli elfi selvaggi nativi dell'isola sapevano dire da quanto tempo vivessero laggiù. Alla fine, gli elfi decisero che i più alti casati dell'Aryvandaar avrebbero colonizzato l'isola facendo del loro meglio per "civilizzarla" finché non giungesse un coronal per reclamarne il governo.

Nel frattempo, dopo quasi un millennio di dibattiti, gli elfi della Corte Elfica giunsero alla conclusione che il clan degli elfi del sole di Vyshaan, il casato regnante dell'Aryvandaar e dell'Impero Vyshaantar, era la causa del dolore e della distruzione seminati dalle Guerre delle Corone. La punizione proposta per i Vyshaan fu severa: dovevano essere spogliati della loro nobiltà e del loro titolo di comando, e dovevano pagare con la vita per i loro crimini contro la razza elfica. Ma le spie che i Vyshaanti avevano collocato tra i rappresentanti della Corte Elfica li avvertirono della decisione, consentendo al clan di radunare le forze per opporre resistenza.

La Quinta Guerra delle Corone iniziò in modo avventato, esattamente come era accaduto con la quarta. Su consiglio di Malkizid, il folle re Giilvas Vyshaan ordinò lo sterminio di tutti i maghi e gli alti maghi che si opponevano al suo volere, affidandosi agli alti maghi che contava tra i suoi figli e i suoi fratelli per difendere il clan. Le truppe e i sostenitori dei Vyshaan erano servitori fedeli, ma nemmeno loro potevano sperare di ergersi contro il potere collettivo di tutti gli altri elfi... specialmente se il loro mandato era forte dell'avallo di Corellon Larethian stesso. Perfino Malkizid capì che la vittoria dei Vyshaanti era impossibile, e così fece ritorno ai Nove Inferi, abbandonando gli elfi del sole al loro destino. La Quinta Guerra delle Corone durò soltanto duecento anni prima che anche i seguaci più accaniti dei nobili Vishaan si convincessero della follia dei loro signori e disertassero la loro causa. Senza il sostegno dei loro alleati elfici e del loro patrono infernale, gli elfi del clan Vyshaan furono lentamente ma inesorabilmente schiacciati dalle forze alleate dei reami elfici rimanenti. Circolarono alcune voci e dicerie oscure secondo le quali quattro "Figli di Vyshaan" sfuggirono alla distruzione del clan e si rifugiarono a ovest, in attesa del giorno in cui sarebbero potuti tornare nel Faerûn in trionfo, alla guida di un nuovo Impero Vyshaantar. I saggi e gli studiosi più seri, tuttavia, bollano queste storie come semplici favole.

Le Guerre delle Corone giunsero finalmente alla conclusione circa tremila anni dopo che l'ambizione del clan Vyshaan aveva acceso la scintilla del conflitto tra i reami elfici. Gli elfi di Faerûn odierno parlano raramente di questo periodo di follia perfino quando sono tra di loro, e ancora meno in presenza di altre razze. Tuttavia, alcune tracce di questo periodo sopravvivono nel linguaggio Elfico. Ancora oggi, *vyshaan* è una grave imprecazione, un insulto offensivo quasi quanto chiamare un elfo *dhaerow*.

Luoghi importanti

Anche se il lento trascorrere degli anni ha sepolto la maggior parte dei luoghi importanti di questo periodo storico, qua e là affiorano ancora alcune rovine, specialmente nella Grande Foresta e nell'Alta Brughiera, le rispettive regioni dove sorgevano rispettivamente i regni dell'Aryvandaar e del Miyeritar. Esiste anche qualche altro luogo, sepolto nelle foreste inviolate e nelle vallate inesplorate, forse preservato magicamente contro il trascorrere del tempo.

Le rovine risalenti all'epoca delle Guerre delle Corone sono vere e proprie tesorerie ricche di potenti magie e artefatti. Questa sezione offre una panoramica di alcuni luoghi del genere, ripartiti per regno. L'ubicazione esatta di questi luoghi è volutamente indefinita, in modo che il DM possa collocarli nei punti più pratici per la campagna in corso.

Aryvandaar

Il fiero regno elfico del sole dell'Aryvandaar un tempo copriva le terre che partivano dai confini della Grande Foresta a est fino alle rive del Fiume Dessarin. Negli anni delle Guerre delle Corone questa regione era coperta da una fitta foresta.

Gli storici odierni dipingono gli elfi dell'Aryvandaar come una stirpe altezzosa che si riteneva superiore a tutti gli altri elfi e fuori dalla portata di chiunque non fosse un elfo. Il clan Vyshaan, il casato regnante dell'Aryvandaar, costruì

molte gigantesche fortezze e cittadelle a scopi bellici, nonché numerose città talmente splendide da far piangere di gioia perfino l'elfo più cinico e disilluso alla loro vista. La loro magia era in grado di erigere guglie straordinariamente esili, la cui pietra e il cristallo erano lavorati e decorati in modo talmente raffinato da sembrare dei pizzi, e le cui linee architettoniche erano perfettamente lisce e regolari. Molti di questi elementi sono ancora visibili nelle rovine Aryvandaaran.

Arkérim (Grande Spada)

Questo piccolo avamposto lungo il confine tra l'Aryvandaar e il Miyeritar conobbe una rapida crescita all'inizio della Prima Guerra delle Corone in quanto fungeva da una delle basi di partenza principali per l'invasione del Miyeritar. Le magie di preservazione che avevano mantenuto la cittadella integra per secoli finirono per cedere circa cinquemila anni fa, e ora Arkérym è poco più di un complicato ammasso di mura crollate e di torri senza tetto. Basandosi sull'apparente età delle rovine, molti saggi crederono erroneamente che il paese fosse in realtà un avamposto di Sharrven.

I Vyshaanti portarono via molti tesori dall'avamposto durante le ultime battaglie della Quinta Guerra delle Corone, e gli altri elfi completarono il saccheggio dopo la cancellazione del clan Vyshaan. Altri tesori furono reclamati dai vari mostri che si annidarono tra le rovine nel corso dei millenni successivi. Tuttavia, alcune camere sigillate da potenti trappole magiche (con GS pari almeno a 16) contengono ancora varie reliquie di guerra, soprattutto armi, armature e libri di incantesimi. Le rovine sono rimaste disabitate da quando l'ultimo occupante (un beholder) è stato ucciso da un gruppo avventurieri di Silverymoon.

Maniero Shaalkar

Questo complesso trasse il suo nome da Ealar Shaalkar, l'esploratore elfico che lo scoprì. Non è rimasto alcun documento che potesse rivelare il suo nome originario. Secondo gli storici, il Maniero Shaalkar un tempo era la dimora di un nobile elfo del sole particolarmente influente, che tuttavia non apparteneva al clan Vyshaan.

La struttura di superficie è scomparsa quasi del tutto, eccezion fatta per alcuni bassi muri e i resti di un sentiero lastricato che forse un tempo attraversava il giardino. Il mausoleo sotterraneo sembra invece non essere stato toccato dagli effetti del tempo, e infatti ha meno di dieci anni. Un gruppo di guardiani delle tombe di Evereska, una volta venuto a sapere della scoperta del Maniero Shaalkar, si recò sul posto per vedere se esistevano delle tombe sotterranee. Scoprirono le cripte di famiglia, ma non riuscirono a riportare alla luce più di un livello, a causa di alcune strane interdizioni magiche e maledizioni che non riuscivano né a individuare né a contrastare. Dopo avere perso cinque membri, i guardiani delle tombe si ritirarono e costruirono il mausoleo proprio in cima al condotto scavato, per consentire ai loro morti di riposare, poi passarono parola alle altre roccaforti elfiche di Faerûn di lasciar stare questa tomba.

Recentemente, alcuni avventurieri hanno iniziato a chiedersi perché i guardiani delle tombe avrebbero faticato tanto per tenere la gente lontana da una piccola cripta di famiglia nel bel mezzo del nulla. Alcuni gruppi si sono spinti fin sul posto per scoprire se sotto il maniero si nasconde altro oltre alle strane trappole magiche, ma nessuno finora è riuscito ad aprire altre sezioni delle tombe.

Illefarn

Illefarn fu il regno elfico dell'epoca delle Guerre delle Corone che prosperò più a lungo. Si dice che questa nazione, all'apice della sua potenza, potesse rivaleggiare con il Cormanthyr, e difatti Illefarn controllava buona parte della Costa della Spada nel suo periodo di maggior splendore. Attorno al -1100 CV, gli elfi del sole e della luna che vivevano a Illefarn abbandonarono il loro regno e si spostarono a ovest, verso Evermeet. Varie rovine disseminate lungo la Costa della Spada testimoniano la vastità dell'antico regno di Illefarn, ma forniscono ben pochi indizi sulle usanze del suo popolo.

Esiste molta confusione riguardo al retaggio dell'antico Illefarn, in quanto due regni diversi portavano questo nome. Il secondo Illefarn era una debole alleanza stretta tra gli elfi della luna di Ardeep e i nani degli scudi di Dardath, sancita al Consiglio di Illefarn nel 342 CV. Questo secondo regno fu uno stato di breve durata precedente alla fondazione di Phalorm, il Reame delle Tre Corone, e aveva ben poco in comune con il possente regno elfico dell'antichità.

Cripte di Aelinthaldaar

Aelinthaldaar, la capitale di Illefarn, sorgeva un tempo dove ora sorge Waterdeep, la Città degli Splendori. La città, fondata nel -8500 CV, fu rasa al suolo tramite l'alta magia nel -1100 CV per ordine del coronal di Illefarn, poco prima che i suoi cittadini partissero per Evermeet.

Dal momento che non rimasero nemmeno le rovine, ben poco è dato di sapere di questa antica città. Le uniche tracce di Aelinthaldaar che rimangono oggi sono le cripte al di sotto del Tempio del Pantheon di Waterdeep e un effetto di alta magia che ancora oggi permane nella città, ed entrambi questi segreti sono ben custoditi dal Popolo Fiero di Waterdeep. Le cripte contengono armi corrotte sequestrate agli eserciti dell'Aryvandaar, e l'interdizione di alta magia impedisce all'altopiano cittadino di crollare o di assestarsi, evitando che interi quartieri della Città degli Splendori sprofondino nel Sottomonte.

Sentieri canori

Uno dei doni più preziosi di Illefarn giunti fino ai giorni attuali sono i sentieri canori dei suoi maghi-poeti. Questi individui avevano creato delle vaste reti di *portali* legate ai canti e ai poemi di lunghezza epica. Queste reti potevano essere attivate camminando su una precisa sequenza di pietre incantate e cantando le canzoni usate per crearle. Molti di questi sentieri canori collegavano gli avamposti e le radure nascoste nelle vaste foreste di Illefarn, e nel loro complesso abbracciavano buona parte della Costa della Spada Settentrionale.

Molti sentieri canori furono disattivati prima della Ritirata verso Evermeet, ma almeno uno resta in funzione, in quanto il nobile elfico che aveva il compito di farlo non ebbe il coraggio di andare fino in fondo. Portò invece con sé tutte le copie disponibili del poema epico che attivava il sistema dei *portali* e lo separò in frammenti più piccoli, in modo che non rimanesse nessuna versione completa in circolazione.

Questo sentiero canoro, chiamato le Voci dei Perduti a causa del canto che lo attivava, si nasconde lungo il Fiume Delimbiyr. È collegato a un punto nei pressi di Daggerford, a una collina accanto alla confluenza tra i fiumi Delimbyr e Hark, a un'isoletta in cima alle Cascate Splendenti, alle rovine note come Porto Elfico, alle sorgenti del Delimbiyr negli Artigli, e a una pietra sommersa nelle acque basse al largo della Palude delle

Lucertole (che faceva ancora parte dell'entroterra all'epoca in cui fu creato il sentiero canoro).

Ilythiir

Nemmeno i Vyshaanti furono mai disprezzati dai loro confratelli elfi quanto gli oscuri e mostruosi Ilythiiri. I drow odierni non nutrono alcun amore per i loro antenati, soprattutto poiché gli Ilythiiri sono per loro un costante monito di quanto siano caduti in basso gli elfi scuri. A causa dell'odio che tutte le altre razze efliche hanno dimostrato nei confronti degli Ilythiiri nell'arco dei millenni, dell'Ilythiir rimangono ancora meno rovine che di qualsiasi altro regno dell'epoca delle Guerre delle Corone. Molte delle rovine sopravvissute sono luoghi corrotti dall'oscurità e dal male, eretti poco prima della Discesa. Come sia possibile che questi luoghi siano sopravvissuti fino ai giorni attuali rimane un mistero, anche se c'è chi suggerisce che sia stata Lolth in persona o una delle altre divinità drow dotata di un perverso senso dell'umorismo.

Athamault (Fossa di Ferro)

La Fossa di Ferro, eretta nel corso della Seconda Guerra delle Corone, era una delle più grandi fortezze Ilythiiri. Athamault, un labirinto di tunnel, segrete e catacombe nei pressi di quello che oggi è il Lago dei Vapori, era una delle prime strutture sotterranee mai costruite dagli elfi scuri. Se le altre razze elfiche avessero saputo della sua esistenza all'epoca, avrebbero di certo letto nella sua costruzione un segno sicuro della decadenza degli Ilythiiri nel baratro della follia e del male.

Nei laboratori alchemici sotterranei di Athamault, gli Ilythiiri crearono mostruosità deformi di ogni genere e studiarono incantesimi sacrileghi di natura talmente infame che perfino i drow dei giorni attuali esitano a farne uso. Gli elfi di superficie non hanno mai trovato Athamault, e anche se i drow dei tempi antichi hanno portato via tutti i tesori che potevano, molti dei suoi segreti più oscuri e potenti giacciono ancora rinchiusi nelle sue cripte dimenticate.

Cittadella della Fanghiglia

Anche se il suo nome evoca l'immagine di un castello fortificato, la Cittadella della Fanghiglia in realtà non è altro che una fetida caverna. Plasmata dai degenerati Ilythiiri in una foggia che potesse fungere da tempio di Ghaunadaur, la cittadella vide la morte di molti prigionieri nemici, offerti in sacrificio al dio oscuro nel corso delle Guerre delle Corone.

Grazie alla sua ubicazione sotterranea e isolata, questa caverna rimane relativamente ben conservata, anche se è tuttora infestata da melme e fanghiglie di ogni genere. Negli ultimi anni, una cabala di drow eretici dediti al culto di Ghaunadaur si è insediata quaggiù. Sembra che nella cittadella non sia rimasta alcuna reliquia risalente alle Guerre delle Corone, ma alcuni avventurieri dal cuore saldo (e dallo stomaco di ferro) potrebbero riuscire a impadronirsi dei tesori portati quaggiù dai suoi attuali abitanti.



Un mago studia la Porta di Kraanfhaor

Illustrazione di Matt Cavotta & Steve Prescott

Miyeritar

Diverse rovine dell'epoca delle Guerre delle Corone sono sopravvissute nell'Alta Brughiera, in parte grazie alla trasformazione dell'area in una terra desolata praticamente inabitabile. I mostri feroci che la popolano e gli effetti devastanti del Disastro Oscuro hanno fatto sì che buona parte di queste rovine rimanessero vuote, deserte e interessanti soltanto per i più ostinati studiosi. Nonostante tutto, in alcuni di questi luoghi rimane un barlume del potere di un tempo.

Porta di Kraanfhaor

Questa depressione dell'Alta Brughiera, situata a circa 150 km a sud di Secomber, indica il luogo in cui sorgeva un tempo la Cittadella di Kraanfhaor, una delle più grandi scuole di magia del Miyeritar. Oggi tutto ciò che rimane della cittadella è una serie di canali scavati dalle acque e di mura semisepolte. Una piccola caverna sul lato ovest della conca conduce fino a un complesso di caverne scavato dal flusso di secoli e secoli di acqua corrente.

Un rimasuglio del potere di Miyeritar permane ancora in questo luogo, nonostante secoli di sporadica occupazione da parte di bugbear e leucrotta. Nella parte orientale del complesso di caverne si erge una porta di pietra finemente decorata. Le decorazioni, in puro stile Miyeritari, raffigurano vari incantatori elfici intenti a creare la magia assieme ad alcuni draghi. Molti hanno provato a scoprire i segreti della Porta di Kraanfhaor, ma nessuno ha ancora trovato un modo per aprirla, e tutti i tentativi di farsi strada scavando verso la sala oltrestante sono falliti. Alcuni credono che dietro la porta si nasconda la grande biblioteca di Kraanfhaor, e che aprendola, molti segreti relativi all'alta magia elfica verrebbero finalmente svelati.

Eredità delle guerre delle corone

Anche se perfino gli elfi le considerano un capitolo di storia antica, le Guerre delle Corone hanno lasciato un segno indelebile sulla faccia di Faerûn. Hanno influenzato ogni aspetto dello sviluppo del continente, dalla geografia (la distruzione del Miyeritar e la successiva creazione dell'Alta Brughiera) alla società (la Discesa degli Ilythiiri e la nascita dei drow). Questa sezione illustra i modi in cui il DM può incorporare il retaggio di quelle guerre nella campagna usando tracce per avventure e alcuni cimeli antichi e dimenticati delle Guerre delle Corone.

Spunti per avventure

Oltre alla consueta trama di "esplorare le antiche rovine per trovare il tesoro", esistono molti altri modi per inserire gli aspetti delle Guerre delle Corone in una campagna dei tempi odierni. Ad esempio, un'avventura può avere luogo tra le antiche rovine degli elfi, oppure i conflitti dei tempi passati potrebbero intrecciarsi con la trama portante della campagna in corso.

I quattro figli

Alcune navi pirata hanno preso ad assalire le navi elfiche in arrivo e in partenza da Evermeet. La situazione appare assai insolita, in quanto è raro che i pirati attacchino le navi elfiche, per timore di imbattersi in qualche alto mago o in altri incantatori potenti. Un ulteriore esame delle circostanze rivela dettagli ancora più inquietanti. I pirati solcano i mari su vascelli di fattura elfica e battono una bandiera che riproduce un insolito stemma araldico, uno che gli studiosi riconoscono come lo stemma dell'Impero Vyshaantar. Forse questi pirati sono i "quattro figli di Vyshaan" a cui alludono molte antiche leggende e profezie elfiche, oppure sono solo ciarlatani che sperano di sfruttare a loro tornaconto le superstizioni e la paura?

Vendetta dall'oltretomba

Poco prima della caduta dello Shantel Othreier, un potente mago degli elfi della luna previde l'inevitabile sconfitta della sua nazione e pose se stesso e un piccolo manipolo di soldati in una stasi mistica che sarebbe durata fino a quando non gli fosse stato possibile radunare di nuovo i difensori dello Shantel Othreier. Ma l'incantesimo non funzionò come doveva, e sebbene riuscì ad avvolgere il mago e i suoi guerrieri in un sonno profondo, non poté proteggerli dagli effetti del tempo. Ora, dopo secoli di sonno spettrale, l'alto mago e i suoi seguaci si sono risvegliati, e credono che le Guerre delle Corone non siano mai terminate.

Creature: Utilizzare le statistiche degli wight riportate nel *Manuale dei Mostri* per i soldati non morti. L'alto mago è un lich dotato almeno di ventuno livelli da mago. Se i PG non sono di livello sufficiente ad affrontare una minaccia epica di questo tipo, è sufficiente abbassare il suo livello quel tanto che basta da portarlo a un GS appropriato e omettere il titolo di alto mago nella sua descrizione.

Segreti sepolti

Il detto "è bene che certe cose rimangano dimenticate" è quanto mai valido per i reperti dell'epoca delle Guerre delle Corone. I luoghi seguenti racchiudono alcuni dei segreti dimenticati relativi alle Guerre delle Corone e agli elfi che vi presero parte.

Tempio Ilythiiri a Lolth

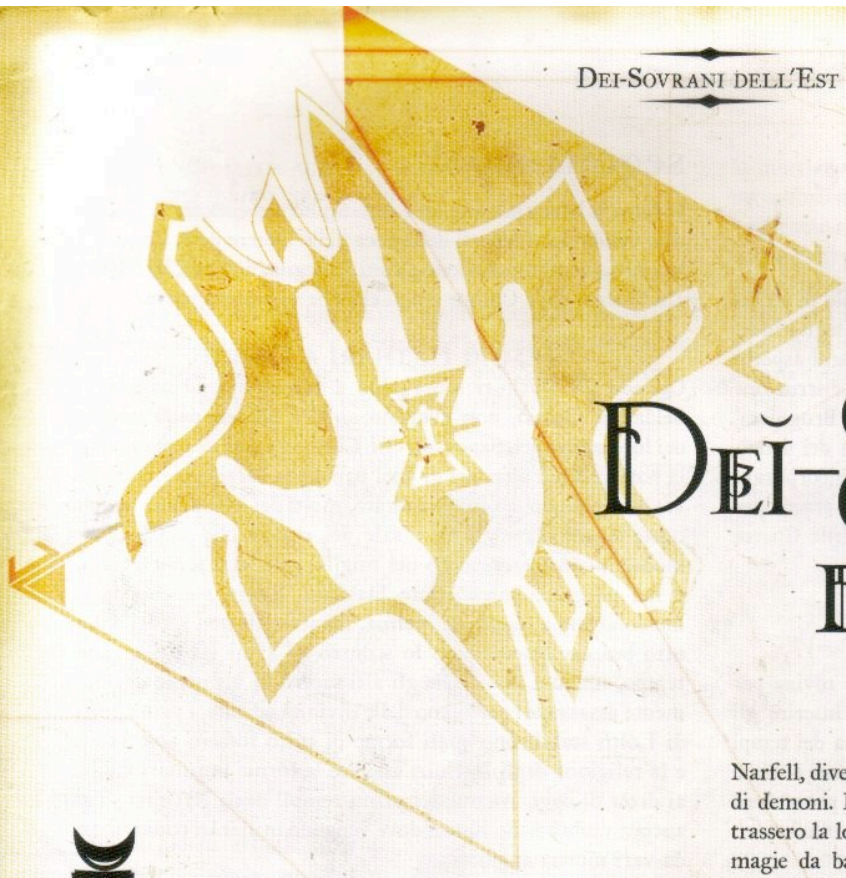
Quando gli Ilythiiri scoprirono e iniziarono ad adorare i Seldarine Oscuri, non avevano un'idea precisa della natura dei loro nuovi dei. Sapevano che Lolth era una dea-ragno, ma la natura degli altri dei di quel pantheon sacrilego rimaneva vaga ai loro occhi. Come risultato, molti dei loro primi templi contenevano iconografie e sale dei rituali che molti drow moderni considererebbero nel migliore dei casi sconcertanti, e nel peggiore palesemente blasfemi. Ragni mascherati si mescolavano a mostri di melma, mentre elfi non morti dalle otto braccia osservavano lo scontro ad armi sguainate. Col tempo, mano a mano che gli alti sacerdoti venivano orribilmente assassinati per mano delle divinità adirate, i primi culti di Lolth stabilirono quali forme di culto fossero accettabili e la religione degli Ilythiiri assunse le forme familiari anche ai drow di oggi. Alcuni dei primi templi degli Ilythiiri sono ancora visibili nello Shaar, dove vengono utilizzati come rifugi da vari mostri aracnidi.

Forti di presidio

Numerosi forti in vari stati di decadenza spuntano qua e là per le terre desolate dell'Alta Brughiera. Questi piccoli complessi pesantemente fortificati, tutto ciò che rimane dell'occupazione da parte dell'Aryvandaar, furono eretti nelle zone più turbolente del Miyeritar, in modo che le forze dell'Aryvandaar potessero facilmente trattare con eventuali insorti, ribelli e altri contestatori.

Ogni forte di presidio era un complesso cinto da mura di pietra e di malta e protetto da vari effetti di resistenza agli incantesimi e di magie rinforzanti. All'interno delle mura si ergeva una caserma adatta a ospitare una compagnia di soldati elfi del sole, un nido per dodici grifoni e una piccola torre separata per i maghi da battaglia Aryvandaaran.

Anche alcuni chierici venivano stanziati a ogni forte per fornire ai soldati cibo, bevande e cure, mentre i maghi usavano le loro magie di divinazione per localizzare i contestatori prima che potessero incitare la popolazione locale alla ribellione. Questo sistema si rivelava estremamente efficace, in quanto consentiva a un gruppo relativamente limitato di soldati di tenere sotto controllo vaste aree di territorio, mentre il grosso delle truppe era libero di ingaggiare gli eserciti nemici sui campi di battaglia principali. Molti di questi forti di presidio furono rasi al suolo nel corso della Quinta Guerra delle Corone e negli anni che seguirono, ma alcuni rimangono ancora in piedi, nascosti in qualche angolo dell'Alta Brughiera. Molti di essi ora fungono da cittadelle e avamposti per quei mostri che ne hanno fatto il loro rifugio.



Dei-Sovrani dell'Est

I sapienti e i bardi di tutto il Faerûn narrano storie fantastiche riguardo ai primi imperi umani che sorsero nelle terre orientali innumerevoli anni fa. Tra le pianure polverose del Deserto di Raurin e le distese ghiacciate settentrionali del Grande Ghiacciaio nacquero cinque diversi imperi umani, guidati da sovrani simili a divinità. I popoli di questi imperi praticavano lo schiavismo su scala eguagliata solo dagli yuan-ti, commettevano atrocità immani e scatenavano guerre catastrofiche in cui si scontravano eserciti sterminati e morivano migliaia e migliaia di creature. I molti secoli di conflitti, distruzione e decadenza imperiale finirono per spazzare via questi imperi dalla faccia di Faerûn, lasciando una miriade di rovine sparse nelle regioni orientali del continente. Un patrimonio di favolose ricchezze e leggende dimenticate si nasconde tra i resti infranti di quel passato, in attesa di essere scoperto dagli avventurieri più audaci.

Gli imperi d'oriente erano retti da tiranni assoluti spinti da un'ambizione smodata. Il primo fu il regno umano di Imaskar, un regno misterioso popolato da artefici folli e assetati di potere, determinati a ottenere la supremazia nelle arti arcane. Usavano la loro magia per dominare gli altri e rivolgevano le loro ambizioni perfino verso altri mondi, per assoggettarne le popolazioni. Resi audaci dai loro successi, i maghi Imaskari si fecero talmente arroganti e avventati da osare sfidare gli stessi dei... un atto che li condusse alla rovina. Gli schiavi, aiutati dalle divinità che essi veneravano, spezzarono le catene che li vincolavano ai loro padroni Imaskari e fondarono le dinastie gemelle del Mulhorand e dell'Unther.

Gli imperi settentrionali di Narfell e Raumathar ebbero origini assai più umili. Alcune bande di guerrieri di entrambe le nazioni avevano combattuto come mercenari sia al soldo dell'Unther che del Mulhorand, e questa collaborazione con i due imperi meridionali aveva finito per suscitare ambizioni di stampo imperiale anche nei sovrani Nar e Raumathar. Ben presto numerosi regni del Faerûn settentrionale si unirono sotto le insegne di un imperatore fedele ai signori dei demoni, e il nuovo impero, chiamato Narfell, divenne una terra corrotta, infestata da sinistri adoratori di demoni. I Raumviran si dedicarono alle magie da guerra e trassero la loro forza dai loro maghi-guerrieri e dalle loro empie magie da battaglia. I maghi Raumathari crearono eserciti di costrutti dotati di armi che erano un temibile miscuglio tra ferro e stregoneria, e li usarono per conquistare i territori circostanti. Nei secoli che seguirono, il Narfell e il Raumathar si combatterono costantemente a vicenda, contendendosi territori e risorse. I due imperi rimasero acerrimi nemici, e alla fine scatenarono una guerra talmente distruttiva che finì per annientarli entrambi.

storia

Gli storici portano la lunga sequenza di interferenze divine e di guerre cataclismiche che caratterizza il Faerûn orientale come prova di un passato esotico molto diverso da quello delle terre occidentali. Dopotutto, è a oriente che gli dei assunsero forma mortale e che furono aperti giganteschi *portali* verso altri mondi, conducendo centinaia di migliaia di orchi e di umani alieni su Faerûn.

Dall'epoca in cui i primi umani si stabilirono a Est, furono molti i regni a sorgere e a cadere, e molte antiche popolazioni scomparvero. Dei cinque imperi orientali, soltanto l'Unther e il Mulhorand rimangono, ma il loro potere si è assai ridotto rispetto alle gloriose vette che avevano raggiunto in passato.

cronologia

Anno	Evento
-8350	Le tribù Imaskari colonizzano una vasta pianura fertile nell'area che un giorno diverrà il Deserto di Raurin.
-8123	Gli artefici Imaskari creano il primo spazio extradimensionale permanente. Il loro fascino per questo genere di magie presto finisce per influenzare lo stile delle città Imaskari.
-7975	Fondazione di Inupras, la Città Imperiale di Imaskar. Il primo imperatore Imaskari, Umyatin, assume il titolo di lord artefice.
-6422	Fondazione della città Imaskari di Solon.
-4370	Un'epidemia sospetta decima le città Imaskari.
-4366	Gli artefici Imaskari aprono due *portali* gemelli su un altro mondo e rapiscono magicamente migliaia di umani

da usare come schiavi. Gli artefici erigono poi una barriera planare per impedire ogni contatto tra gli schiavi e le loro divinità. Col tempo,gli schiavi si mescolano agli Imaskari e i loro discendenti diventano una razza a sé stante che sarà nota col nome di Mulan.

-3891 Su comando del Lord Artefice Omanond, gli artefici Imaskari creano gli *Imaskarcana*, sette oggetti in cui le immense conoscenze magiche dell'impero rimarranno impresse per l'eternità.

-3234 Fondazione dell'avamposto Imaskari noto come Metos nel Bosco di Meth.

-2489 Le divinità degli schiavi degli Imaskari oltrepassano la barriera planare inviando le loro manifestazioni fisiche e le loro incarnazioni su Toril attraverso il Piano Astrale. Una volta eletti i loro primi servitori divini, gli schiavi degli Imaskari si ribellano ai loro padroni.

-2488 Horus uccide il Lord Artefice Yuvaraj, Imperatore di Imaskar. Con la caduta di Inupras l'Impero di Imaskar cessa di esistere. La devastazione che provoca la caduta dell'impero trasforma le sue terre nel Deserto di Raurin.

-2487 I vecchi schiavi degli Imaskari migrano a ovest, verso le rive del Mare di Alamber. I profughi Imaskari fuggono nel Sottosuolo, portando con loro il *Terzo Imaskarcana*.

-2481 Ilphemon, un nobile Imaskari, fonda la città nascosta di Profondo Imaskar nell'area di Radice della Terra, nel Sottosuolo.

-2135 Alcuni degli ex-schiavi degli Imaskari fondano la città di Skuld, che presto diventa la capitale di una nuova nazione chiamata Mulhorand.

-2087 Altri ex-schiavi di Imaskar erigono una città chiamata Unthalass, che diventa la capitale di una nuova nazione dal nome di Unther.

-1967 Ha inizio la prima guerra tra il Mulhorand e l'Unther.

-1961 I capi del Mulhorand e dell'Unther stabiliscono un confine di comune accordo: il Fiume di Spade.

-1500 L'espansione Mulhorandi conduce alla colonizzazione del Priador e all'annessione di Murghôm, delle Pianure delle Polvere Purpurea e del Deserto di Raurin. L'espansione dell'Unther conduce alla colonizzazione del Golfo dei Maghi (vedi *Irraggiungibile Est*) e di buona parte dello Shaar Orientale.

-1482 Il Mulhorand conquista il reame orientale di Semphâr.

-1250 L'espansione dell'Unther a nord del Golfo dei Maghi viene contrastata dagli elfi delle stelle del Bosco di Yuir. Un analogo tentativo di espansione verso la Grande Crepa conduce a un conflitto con i nani dorati.

-1124 Fondazione dell'avamposto Mulhorandi di Semkhrun a Semphâr.

-1081 Il mago Mulhorandi Thayd e i suoi cospiratori si ribellano contro l'impero e vengono sconfitti. Thayd è giustiziato.

-1075 Hanno inizio le Guerre del Portale Orchesco nella regione che oggi corrisponde al Thay. I maghi Mulhorandi rinnegati fanno uso di alcuni *portali* magici Imaskari per aprire un portale planare verso un mondo di orchi.

-1071 Il dio degli orchi Gruumsh uccide la divinità Mulhorandi Ra, commettendo il primo deicidio conosciuto. Gli dei Untheric Inanna, Girru, Ki, Marduk, Nanna-Sin, Nergal e Utu sono a loro volta uccisi dalle divinità degli orchi.



Illustrazione di Jason Engle

Yuvaraj, Lord Artefice di Imaskar, combatte contro Horus a Inupras

-1069 Il *Portale Orchesco* è distrutto e gli orchi invasori sono sconfitti nel Priador.

-1050 Set assassina Osiris.

-1048 Isis riporta in vita Osiris. Horus-Re combatte contro Set e diventa il capo del pantheon Mulhorandi. È la fine del primo Impero Mulhorandi.

-970 Il Nentyarch di Tharos erige la sua capitale a Dun-Tharos e forgia la *Corona di Narfell*. Inizia a conquistare tutti i regni Nar circostanti e a unificarli sotto il suo comando.

-946 Gli eserciti del nentyarch distruggono Shandaular, la capitale dell'Ashanath. Tutti i regni Nar sono riuniti sotto un impero chiamato Narfell.

-900 Gli Imperi Nar e Raumathari acquistano potenza. I Raumviran fondano Forte Inverno.

-734 Gilgeam diventa dio-sovrano dell'Unther. Ha fine il primo Impero Untheric.

-623 *Anno delle Ali Tagliate:* Falliscono i tentativi del Narfell di invadere il Mulhorand e l'Unther via mare.

-425 *Anno delle Voci Ancestrali:* I paladini di Osiris distruggono la città Mulhorandi di Sekras.

-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Il Narfell e il Raumathar iniziano la loro ultima guerra: un cataclisma lungo un decennio che provoca l'evocazione di vari signori dei demoni e di un avatar di Kossuth. Viene fondata una sorellanza segreta Raumathari per preservare le conoscenze del Raumathar.

-135 *Anno dei Vecchi Inizi:* I Mulhorandi fondano Kensten (la moderna Bezantur) sulle coste del Golfo dei Maghi.

-82 *Anno delle Streghe:* Un ordine clandestino di streghe mascherate compare nei pressi del Lago Tirulag e si manifesta alla popolazione del Rashemen.

-75 *Anno degli Scudi di Cuoio:* Un'alleanza di streghe e di barbari detronizza il signore dei demoni Eltab e fonda la nazione del Rashemen.

108 *Anno dell'Alluvione:* Il Fiume Alaber straripa e devasta Unthalas.

202 *Anno del Guanto Zannuto:* Gli Arkaiun dell'Eltabranar invadono il Mulhorand e l'Unther e continuano a razziare le città e i paesi di entrambe le nazioni per i due anni successivi.

482 *Anno del Vino Benedetto:* Le città settentrionali di Delthuntle e di Laothkund proclamano l'indipendenza dall'Unther.

504 *Anno del Cuore Eclissato:* Teth e Nethra si proclamano indipendenti dall'Unther. L'Unther dà il via a una campagna militare per riprendere il controllo delle città ribelli.

625 *Anno dei Torrenti:* La città di Escalant si separa dall'Unther.

643 *Anno del Nido di Arpie:* Il mago Mulhorandi Nezram lascia la sua torre sulle rive del Lago Azulduth per esplorare altri mondi.

677 *Anno del Silenzio Risonante:* Gilgeam invia una flotta armata nell'Aglarond per schiacciare le città ribelli del Golfo dei Maghi. Una serie di terribili tempeste costringe la flotta dell'Unther a tornare indietro.

679 *Anno della Cintura Scarlatta:* L'Unther riconosce la sovranità delle città del Golfo dei Maghi, e così si conclude il Secondo Impero dell'Unther.

722 *Anno dell'Ultima Caccia :* Il Grande Druido di Leth reclama per sé l'antico titolo di nentyarch e innalza una fortezza arborea sulle rovine corrotte di Dun-Tharos.

731 *Anno delle Visioni:* Una seconda inondazione devasta Unthalas. Gilgeam reclama per sé la roccaforte montana del drago marrone Vulpomyscan, da lui ucciso, e la chiama la Cittadella della Cenere Nera.

823 *Anno dei Petali Fluttuanti:* Il Mourktar si separa dall'Unther.

922 *Anno del Pesce Parlante:* I Maghi Rossi strappano il controllo del Priador al Mulhorand nella battaglia di Thazalar e fondano la nazione del Thay. Delhumide, la città imperiale del Mulhorand, è rasa al suolo dai Maghi Rossi. È la fine del Secondo Impero Mulhorandi.

929 *Anno degli Occhi Luminosi:* Alcune città Chessentan stringono un'alleanza presieduta dal signore della guerra Tchazzar e si scindono dall'Unther.

976 *Anno degli Incantesimi Assassini:* Il Thay tenta di invadere il Mulhorand ma viene respinto.

1018 *Anno dell'Ira dei Draghi:* Il re Tchazzar del Chessenta muore in battaglia contro i sahuagin. Il suo corpo non viene mai trovato, e il popolo si convince che sia asceso al cielo come divinità.

1030 *Anno dei Signori della Guerra:* Gli zulkir si insediano a capo della nazione del Thay.

1098 *Anno della Rosa:* Il Thay tenta di invadere il Mulhorand ma fallisce.

1117 *Anno della Dozzina:* Il Chessenta si scinde in varie città stato in lotta fra loro.

1183 *Anno dei Fantasmi Macabri:* I paladini di Osiris radono al suolo la città di Sekras e scacciano i seguaci di Sebek dal Fiume di Spade.

1248 *Anno della Cockatrice:* Rehorusteb II diventa faraone del Mulhorand.

1280 *Anno della Manticora:* Il Thay lancia un'invasione del Mulhorand e riesce quasi a invadere Sultim.

1301 *Anno della Tromba:* Il culto di Tiamat prende piede nell'Unther.

1317 *Anno del Dragone Errante:* La Piaga del Drago del Mare Interno miete numerose vittime nell'Unther.

1320 *Anno del Freddo che Osserva:* Akonhorus II diventa il faraone del Mulhorand.

1322 *Anno della Morte in Agguato:* Alasklerbanbastos, il Grande Dragone d'Ossa, emerge dai Cavalieri del Cielo e dà il via a un estate di terrore nel Chessenta.

1324 *Anno del Grimorio:* La Piaga del Drago nell'Unther si estingue.

1357 *Anno del Principe:* Horustep III sale al trono del Mulhorand all'età di 11 anni.

1358 *Anno delle Ombre:* Tiamat uccide Gilgeam e Unthalass rimane gravemente danneggiata nel corso della loro battaglia. Assuran (Hoar) uccide Ramman, estinguendo il pantheon dell'Unther. L'Unther è scosso da numerose sommosse e l'impero cade in preda al caos. Ao dissolve la barriera planare Imaskari e le divinità Mulhorandi lasciano Toril per riunirsi alle loro essenze divine.

1359 *Anno del Serpente:* Gli alti sacerdoti di Gilgeam fuggono assieme ai corpi scelti dell'esercito dell'Unther fino alla Cittadella della Cenere Nera. Le forze Tuigan mettono a ferro e fuoco la Cittadella Rashemar.

1360 *Anno della Torretta :* Un'eruzione vulcanica creata magicamente seppellisce sotto il magma la città Semphâri di Solon.

1365 *Anno della Spada:* Alasklerbanbastos e i giovani draghi cromatici al suo seguito si impadroniscono di Threskel, Thamor, Mordulkin, Monte Thulbane e Capo dell'Osservatore.

1369 *Anno del Guanto:* L'isola nota come Nave degli Dei esplode. Le onde di mareggiata investono l'Alaor e il Bezantur, seminando la distruzione ovunque. Il Mulhorand si impadronisce per breve tempo dell'Alaor.

1370 *Anno del Boccale:* Il Thay riconquista l'Alaor e ricostruisce i suoi cantieri e i suoi insediamenti facendo ricorso a magie epiche.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* Il Mulhorand invade l'Unther e fonda il Terzo Impero Mulhorandi. L'esercito dell'Uomo Marcescente invade Dun-Tharos e costringe il nentyarch all'esilio a Yeshelmaar.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Profondo Imaskar esce da millenni di isolamento e manda alcuni esploratori nel mondo esterno. Le eruzioni vulcaniche delle Montagne Fumanti seppelliscono la Cittadella della Cenere Nera sotto la lava.

custodi del passato

Esiste una sorprendente quantità di storici dell'antico Est, soprattutto a causa del fatto che il Mulhorand e l'Unther sono regni assai longevi. Anche se molti documenti storici Imaskari, Nar e Raumathari sono andati perduti nel corso dei cataclismi che hanno provocato la fine di quegli imperi, gli scriba Untheric e Mulhorandi si sono premurati di fissare non soltanto la storia della loro terra, ma anche quella degli eventi principali che ebbero luogo nei reami vicini. Questi antichi testi sono ancora conservati nei templi e nelle torri arcane di tutti gli Antichi Imperi.

Tra le due fonti storiche, le cronache Mulhorandi sono di gran lunga più accurate di quelle Untheric. Nel corso dei suoi molti secoli di regno a Unthalass, Gilgeam il Dio-Sovrano riscrisse spesso la storia antica in modo da far apparire glorioso il suo ruolo in quegli eventi e da insabbiare i resoconti che non combaciavano con la sua versione della storia.

Quei PG che cercano di imparare la storia degli imperi dell'est possono trovare informazioni in abbondanza, ma se ci si addentra nei dettagli, la fonte di tali informazioni diventa fondamentale. Un personaggio esperto di storia potrebbe essere in grado di richiamare alla mente delle informazioni specifiche attraverso una prova di Conoscenze (storia) (vedi Tabella 4-1: "Informazioni sugli imperi dell'est" per le relative CD).

TABELLA 4-1: INFORMAZIONI SUGLI IMPERI DELL'EST

CD di Conoscenze (storia)	Informazioni scoperte
5	Conoscenze elementari (il Mulhorand e l'Unther sono regni vecchi quasi tremila anni).
10	Conoscenze basilari (Il Narfell e il Raumathar erano grandi imperi che sorgevano al fianco del Mulhorand e dell'Unther, ma che caddero molto tempo fa).
15	Conoscenze basilari ma insolite (I Mulan del Mulhorand e dell'Unther sono i discendenti degli schiavi che insorsero contro gli Imaskari molto tempo fa. L'Impero di Imaskar era un regno antico e potente situato dove ora si trova il Deserto di Raurin.)
20	Conoscenze insolite e oscure (I Nar erano grandi evocatori di demoni. Molte divinità Untheric caddero in battaglia contro un'invasione di orchi e di divinità orchesche nel corso delle Guerre del Portale Orchesco, che si combatterono dove oggi sorge il regno di Thay.
25	Conoscenze rare (il personaggio conosce l'ubicazione di città e cittadelle specifiche Nar, Raumathari o Imaskari.)
30	Conoscenze estremamente oscure (Il personaggio conosce i luoghi di sepoltura e l'ammontare approssimativo dei tesori funebri dei principali faraoni Mulhorandi.)

BIBLIOTECA PURPUREA

Ilphemon, il fondatore della città di Profondo Imaskar nel Sottosuolo, ordinò al suo popolo di compilare una storia scritta di Imaskar in modo che il suo glorioso passato non fosse mai dimenticato. Questo tomo è custodito nelle cripte extradimensionali della Biblioteca Purpurea di Profondo Imaskar, assieme a vari antichi artefatti e a una moltitudine di scritti arcani. La biblioteca è un santuario dedicato agli antichi Imaskari.

PIETRA DI KEST

Sulle pendici settentrionali delle Montagne della Spada del Drago sorge un monumento dimenticato che un tempo veniva chiamato la Pietra di Kest. Questo obelisco è alto oltre 18 metri, e nonostante la sua superficie sia stata logorata dal tempo, la storia scolpita sulle sue quattro facciate è ancora leggibile. La Pietra di Kest racconta la storia delle Guerre del Portale Orchesco, e in particolare il ruolo delle varie divinità Mulhorandi e la morte degli dei Untheric cone Nergal e Marduk. Le scritte sulla pietra usano una forma arcaica di Mulhorandi, espressa in geroglifici (Decifrare Scritture CD 25).

canti e storie

I miti odierni più popolari sugli imperi dell'est parlano delle guerre tra gli dei-sovrani e gli empi costrittori di demoni. Queste e molte altre storie sono state tramandate da un bardo all'altro nel corso dei secoli.

OPERE TEATRALI DIVINE

A Skuld, i Mulhorandi celebrano i loro dei, la loro storia e la loro cultura ogni anno nel giorno di mezz'estate. La celebrazione dura per tutta la giornata ed è famosa per le opere teatrali messe in scena dal clericato locale, che ricordano i grandi eventi del passato. Ogni rappresentazione inizia all'alba e viene ripetuta a ciclo continuo, fino al tramonto.

I bardi e gli attori del luogo interpretano gli dei con rispetto, anche se ne accentuano i tratti più umani. Gli interpreti di Horus-Re spesso ironizzano di fronte al suo rigido approccio alla vita. I piani sconsiderati di Set, un dio scapestrato, falliscono sempre, ma in qualche modo finiscono per aiutare Horus-Re. I Maghi Rossi sono interpretati come antagonisti stupidi e maldestri, per la grande gioia del pubblico.

Nel 1374 CV una nuova opera si è aggiunta alle Opere Teatrali Divine. "La Conquista dell'Unther" è una ricostruzione della morte di Gilgeam e del salvataggio del popolo Untheric da parte degli eserciti del faraone.

Ciclo del Fuoco dell'Alba

Le Wychlaran del Rashemen si tramandano un poema epico orale noto come il Ciclo del Fuoco dell'Alba. Questa antica storia racconta la frastornante ascesa al potere del Raumathar, la sua insana passione per i terrori meccanici e la sua orrenda, catastrofica distruzione causata dagli evocatori di immondi. Sono in pochi al di fuori del Rashemen ad avere udito questo poema epico cantato nella sua interezza, e le streghe proibiscono che ne venga fissata una versione scritta.

Luoghi importanti

Gli umani dell'antico Est fondarono possenti nazioni diverse da qualsiasi altro stato esistente all'epoca. I reami descritti di seguito sono antichi ed esotici, e le loro storie abbracciano interi millenni.

Imaskar

Il misterioso e possente Impero di Imaskar, che dominava le Terre dell'Orda centrali circa quattromila anni fa, iniziò la sua ascesa al potere in quella che oggi è la terra spoglia e desolata nota come il Deserto di Raurin. Ci fu un tempo in cui gli orgogliosi Imaskari governavano su tutte le terre tra il Bosco di Meth a ovest e le remote Montagne Katakoros a est. Dopo la caduta dell'impero, gli Imaskari sopravvissuti abbandonarono in tutta fretta le loro città. Anche gli schiavi Mulan se ne andarono, soprattutto poiché disprezzavano i loro padroni a tal punto da non voler avere più nulla a che fare con qualsiasi cosa riguardasse gli Imaskari.

Gli Imaskari costruivano le loro città e i loro paesi usando una pietra purpurea che abbondava in natura sulle montagne attorno al Deserto di Raurin. L'estrema durevolezza di questa pietra è la ragione principale per cui così tante rovine Imaskari sono sopravvissute fino ai giorni nostri. Questi luoghi sono tuttavia piuttosto pericolosi da esplorare, a causa delle loro numerose difese. Molte città e torri degli artefici Imaskari in rovina sono protette da costrutti (in genere golem) pronti a impedire l'ingresso a qualsiasi intruso. Inoltre, la grande sfiducia degli Imaskari nei confronti dei sacerdoti e degli dei condusse gli artefici a innalzare astute interdizioni magiche e trappole arcane che impedivano categoricamente l'uso della magia divina. Alcune di queste interdizioni scatenavano contro gli incantatori un micidiale contraccolpo di energia arcana di pari potenza all'energia divina che essi avevano lanciato.

I *portali* e gli spazi extradimensionali erano mezzi di trasporto comuni nei giorni di massima potenza dell'impero, e ne esistono ancora molti nascosti tra le rovine Imaskari. Gli artefici usavano anche i portali per spostarsi all'interno della loro città, e i più ricchi addirittura per spostarsi all'interno delle loro dimore. A molti schiavi era proibito l'accesso ai *portali*, e quindi erano costretti a percorrere le strette e affollate vie delle città Imaskari a piedi. Col passare degli anni, molti di questi vecchi *portali* sono diventati malfunzionanti o soggetti a infiltrazioni (vedi pagina 61 dell'*Ambientazione di* Forgotten Realms per ulteriori informazioni sui *portali* malfunzionanti). La presenza di numerosi *portali* nello stesso luogo finisce per creare diversi grattacapi agli esploratori, dal momento che ogni portale è collegato a una destinazione ignota. Inoltre, cosa assai peggiore, i *portali* malridotti verso i Piani Elementali che un tempo fornivano agli Imaskari acqua e calore ora minacciano di inondare le aree circostanti con fuoco, ghiaccio o peggio con le loro infiltrazioni.

Bhaluin

La città allagata di Bhaluin è situata su una grossa isola del Lago Stellalucente, a circa 15 km dalle rive del Semphâr occidentale. Bhaluin era una città portuale dell'Imaskar del nord e fungeva da centro militare dell'impero. Gli eserciti stanziati laggiù fungevano da forza di avanguardia dell'impero contro le frequenti invasioni di draghi che giungevano dal nord.

Molte delle rovine di Bhaluin affondano nel lago e sono parzialmente sommerse da alcuni metri d'acqua. Un palazzo reale in pietra rosata, ben preservato e dotato di vari minareti slanciati, si erge al centro della città in rovina.

Il Bhaluin è attualmente occupato dai seguaci del dio defunto Myrkul. Il loro capo è Viandos Rippek (chierico 9 di Myrkul/araldo incoronato 4 [vedi *Fedi e Pantheon*] umano NM), un sacerdote ossessionato dalla ricerca delle antiche magie Imaskari usate contro gli dei Mulhorandi alcuni millenni fa. Mentre i seguaci di Bhaluin setacciano la parte alta delle rovine della città in cerca di tali magie, un piccolo esercito di servitori non morti sonda le aree sommerse per conto di Rippek. Viandos spera di trovare un artefatto o un incantesimo che sia in grado di uccidere l'attuale dio della morte, l'odiato Kelemvor.

Cittadella Jorhat

Tra i picchi delle Montagne Jorhat, a nordest del Deserto di Raurin, si erge il castello diroccato Imaskari che un tempo era noto con il nome di Cittadella Jorhat. Anche se molti secoli di clima inclemente e di abbandono hanno ridotto parte delle sue strutture a cumuli di detriti, le rovine trasmettono ancora una sensazione di potenza sconosciuta nelle fortezze odierne.

Questa roccaforte era un tempo un vasto complesso composto da numerose terrazze, scale, tunnel e ballatoi da cui le armate Imaskari vegliavano sui confini con la vicina Kara-Tur. Questa fortezza era talmente efficiente che fu uno degli ultimi capisaldi a cadere al momento della ribellione Mulan. Quando la sommossa giunse anche davanti alle sue porte, l'artefice Mardava scatenò un potente incantesimo per difendere Jorhat dagli schiavi Mulan. L'incantesimo ebbe esiti disastrosi e uccise sia gli schiavi assedianti che i difensori della cittadella. Inoltre, le energie arcane sprigionate trasformarono Mardava in un'ombra notturna non morta (gigante femmina notturno CM), che ancora oggi infesta i livelli inferiori di Jorhat.

Metos

La fortezza chiamata Metos era l'estremo avamposto occidentale dell'Impero Imaskari. All'epoca della sua costruzione nel Bosco di Meth era un'ampia struttura dotata di spazi extradimensionali sufficienti a ospitare cinquemila soldati. Gli artefici Imaskari crearono numerosi semipiani dotati di giardini e di territori di caccia per rendere il complesso autosufficiente. Per accedere a una qualsiasi sezione di Metos era necessaria la chiave del *portale* adatta.

La fortezza fu abbandonata quando il Lord Artefice Yuvaraj richiamò le sue truppe per combattere gli schiavi Mulan. Il generale Imaskari stanziato a Metos lasciò la fortezza praticamente indifesa, confidando che il complicato sistema di difesa dei *portali* avrebbe respinto ogni intruso. Le leggende più diffuse narrano che i profughi Turami in fuga dall'avanzata degli schiavi Mulan riuscirono in qualche modo a entrare nella fortezza e vi si stabilirono per secoli, prima di migrare a ovest verso le terre oggi note come l'Unther, il Chessenta e il Turmish.

PALAZZO DELL'IMPERATORE PURPUREO

Una guglia di pietra che non compare su nessuna mappa si innalza dalle sabbie del Deserto di Raurin per indicare la presenza di Inupras, la capitale imperiale di Imaskar. Il Palazzo dell'Imperatore Purpureo, nei pressi del cuore della città, è il miglior esempio conosciuto delle abilità degli artefici Imaskari nel manipolare gli spazi extradimensionali. Il palazzo è dieci volte più grande all'interno che non all'esterno, e contiene centinaia di corridoi, saloni e camere arcane dimensionali, tra cui la Grande Biblioteca Imperiale.

Durante la rivolta degli schiavi, la grande battaglia per Inupras ebbe luogo proprio al di sopra del Palazzo Imperiale. Il Lord Artefice Yuvaraj, impugnando un leggendario tomo dell'*Imaskarcana*, e in sella al suo drago di rame, guidò i suoi artefici in una spettacolare battaglia magica contro gli Dei-Sovrani Gilgeam e Anhur. Le devastanti energie arcane e divine sprigionate da quel conflitto rasero al suolo la città imperiale e trasformarono Raurin in un deserto. Il Palazzo dell'Imperatore Purpureo rimase illeso, forse a causa delle interdizioni di magia epica che lo proteggevano. Nei decenni successivi alle sommosse, le sabbie irrequiete del Deserto di Raurin inghiottirono ciò che rimaneva di Inupras, nonché il favoleggiato palazzo dell'imperatore.

PIANURE DELLA POLVERE PURPUREA

Questa parte settentrionale del Deserto di Raurin è una vasta terra desolata di dune sabbiose purpuree, rupi pietrose e rilievi rocciosi. La sottile sabbia violacea emana un debole alone di magia, un minuscolo residuo delle energie magiche scatenate dalle battaglie di magia che segnarono la fine dell'impero. Dozzine di antiche torri arcane erette in pietra purpurea si nascondono tra le enormi dune sabbiose e i crateri dei vulcani spenti, e alcuni maghi spettrali (i resti non morti degli artefici Imaskari) infestano le aree rocciose. Questa regione è popolata anche da alcuni predatori pericolosi, i più famosi dei quali sono i draghi marroni, blu e di ottone. Alcune oasi spuntano lungo il margine settentrionale della zona e forniscono acqua e riparo alle carovane di passaggio.

RAUDOR

La città in rovina di Raudor giace parzialmente seppellita sotto le rocce e le sabbie del deserto, sulle pendici occidentali delle Montagne dello Scudo di Raurin. I documenti storici degli abitanti di Profondo Imaskar indicano che fu qui che il *Quarto Imaskarcana* andò perduto quando la città cadde.

Il fetore della putrefazione aleggia attorno alle rovine per molti chilometri. Le poche storie che parlano di Raudor narrano di una presenza malvagia di potenza schiacciante che comanda le creature striscianti nascoste nei tunnel degli schiavi della città. Infatti un mind flayer cervello antico solitario[Sot] si è rifugiato a Raudor. Molto tempo fa, questa creatura assorbì gli ultimi mind flayer della comunità e ora, dopo secoli di isolamento, sta scivolando nella follia. Il cervello antico è sterile e non è in grado di produrre girini, ma è servito da tre golem cerebrali[AI] che vanno a caccia sulle montagne vicine, in cerca di goblin da gettare in pasto al loro padrone.

RAURIN, IL DESERTO DI POLVERE

L'area nota come il Deserto di Raurin, un tempo una lussureggiante vallata, fu la culla dell'Impero Imaskari. È all'interno di questa vasta distesa di polvere violacea che è possibile trovare la maggior parte delle strutture Imaskari sopravvissute.

Sabbie e dune purpuree sormontate da cime di sale bianco spuntano in tutte le direzioni. I giganteschi blocchi di lava indurita che affiorano dalle dune fungono da eterni moniti delle forze distruttive scatenate dagli dei-sovrani e dagli artefici nelle battaglie che precedettero la caduta di Imaskar. Innumerevoli città, roccaforti e tombe Imaskari perdute giacciono sotto le sabbie del Raurin, dimenticate da chiunque, eccettuati gli abitanti di Profondo Imaskar.

Il Deserto di Polvere è abitato da numerosi efreet e djinn vagabondi, molti dei quali sono i discendenti degli elementali asserviti dagli Imaskari. Anche diversi draghi (soprattutto quelli marroni, blu e di rame) e vermi purpurei infestano la zona e scelgono di erigere le loro tane tra le dune e le rovine. Oltre agli abitanti regolari, anche Choun il Vecchio (monaco 5/discepolo Shou[Irr] umano LN), un monaco nomade di Kara-Tur, vaga per il Deserto di Raurin in cerca di illuminazione. Conosce l'ubicazione ma non i nomi delle varie rovine, e non si preoccupa nemmeno di esplorarle.

SOLON

La città in rovina di Solon è situata a est delle Montagne dello Scudo di Raurin, ai margini nordorientali del Deserto di Raurin. Solon è stata ricostruita due volte nel corso dei secoli, ma ora giace di nuovo in rovina. La causa della sua recente caduta è stata un'eruzione provocata magicamente, che ha ricoperto la città di magma circa dieci anni fa. A quanto pare è stato il sovrano di Solon, Ambuchar Devayam (lich necromante 18 umano LM) a provocare il disastro, attraverso l'uso avventato di un artefatto Imaskari. I sopravvissuti affermano che appena prima dell'eruzione, il necromante aveva rinvenuto un misterioso santuario dedicato alle forze paraelementali e quasi-elementali del ghiaccio, della cenere e del vuoto. Il santuario esiste ancora, rinchiuso all'interno di una gigantesca sfera di pietra nera.

MULHORAND

L'Impero del Mulhorand è asceso ed è caduto in declino per ben due volte, e ora sembra pronto a dare il via a una terza ascesa. Al suo apice, il Mulhorand comprendeva un vasto territorio a est del Mare delle Stelle Cadute che correva dal Thay al lontano Semphâr e che comprendeva il Deserto di Raurin e buona parte dello Shaar Orientale.

Molte torri di preghiera e piramidi funerarie dimenticate, simboli delle antiche dinastie divine dell'impero, spuntano ancora in tutto il Mulhorand e nei suoi vecchi domini. Le rovine sono decorate con fregi stilizzati che raffigurano le antiche divinità intente ad attività erudite. Le piramidi funerarie delle divinità principali contengono enormi quantità d'oro, sarcofagi elaborati e oggetti funebri carichi di energia divina. Tali luoghi solitamente sono protetti da numerose trappole e custoditi da golem molto più grossi di quelli presenti altrove.

DELHUMIDE

Al momento della ribellione del Thay e della sua scissione dall'impero che lo governava, gli immondi rasero al suolo la capitale provinciale Mulhorandi di Delhumide. La città in rovina è ora una vasta distesa di detriti e macerie dove non rimane neanche un edificio più alto di un piano. Corre voce che immondi dell'Abisso e orribili creature del Sottosuolo si annidino all'interno di un labirinto di tunnel al di sotto della città vecchia. Nonostante questi orrori, gli avventurieri spesso si recano a Delhumide in cerca dei suoi leggendari tesori e artefatti divini. Il Tharchion Invarri Metron (guerriero 11 umano LM), l'attuale reggente della provincia Thayan di Delhumide, reclama una parte di tutte le ricchezze recuperate dagli avventurieri che esplorano la città in rovina.

KEPETUR

La torre di preghiera di Kepetur è un obelisco abbandonato situato nel Pyrados meridionale, una regione del Thay. All'epoca della ribellione Thayan, i Maghi Rossi si impadronirono di alcune torri di preghiera Mulhorandi nell'area contesa e demolirono le altre. A Kepetur, i sacerdoti e i servitori divini di Anhur riuscirono a tenere a bada i Maghi Rossi per diverse decine di giorni, ma le torri caddero subito dopo l'arrivo dell'arcimmondo Eltab. Una volta ottenuto il controllo di Kepetur, Eltab aprì un *portale* permanente verso l'Abisso, attraverso il quale i demoni continuano a giungere nel Faerûn ancora oggi. Ma i sigilli di interdizione collocati dai Maghi Rossi impediscono alle orde di immondi di Kepetur di uscire dall'obelisco. Secondo le leggende, Kepetur contiene ancora molte reliquie divine che i suoi difensori riuscirono a nascondere prima dell'arrivo di Eltab.



Illustrazione di Chris Hawkes

La Terra dei Morti

SEKRAS

Questa piccola città lungo il Fiume di Spade fungeva da importante centro di culto per Sebek, la detestata divinità Mulhorandi dei fiumi. Con la tacita approvazione di Horus-Re, i paladini di Osiris rasero al suolo la città e gettarono tutte le proprietà dei templi nel fiume.

Dopo la distruzione di Sekras, le sue rovine sono diventate un terreno infestato da coccodrilli mannari e sfingi. Di recente, tuttavia, il dio Sebek ha nominato Sipari (chierica 10 di Sebek/servitrice gloriosa 3 di Sebek umana NM) guardiana segreta di Sekras. Dopo avere accettato questa carica sacra, la donna ha recuperato le reliquie del dio dal fiume e ha lentamente ricostruito il tempio. Tiene alta la guardia per cogliere da lontano qualsiasi segno della presenza dei paladini di Osiris.

SEMKHRUN

La Città Oracolo di Semkhrun fu fondata oltre venticinquemila anni fa, sulle pianure del Semphâr meridionale. La città col tempo crebbe fino a diventare un centro di studio di divinazione e divenne famosa come sede dell'Oracolo di Fahzakhum, un artefatto dotato della capacità di predire il futuro. Lunghe file di questuanti provenienti fin da Kara-Tur e da Netheril giungevano a Semkhrun e riversavano ingenti somme di denaro ai piedi dei sacerdoti cittadini nella speranza di essere ammessi alla presenza dell'oracolo. Gli avidi sacerdoti cambiarono il nome in Maestri dell'Oracolo e pretesero tributi da tutti coloro che desideravano interrogare l'oracolo. Usavano le offerte in oro per erigere maestosi palazzi, obelischi e piramidi funerarie a imitazione di quelle erette dalle dinastie divine di Skuld.

La voce dell'arroganza dei sacerdoti col tempo giunse fino alle orecchie degli dei-sovrani, che inviarono le loro armate a punire Semkhrun. Tutti i Maestri dell'Oracolo furono passati a fil di spada e la popolazione della città blasfema fu ridotta in schiavitù. I servitori gloriosi seppellirono Semkhrun sotto la terra e la sabbia e la cancellarono dalla faccia della terra. Il nome Semkhrun fu cancellato da tutte le mappe e tutte le pergamene, quindi restano pochi documenti che ne fanno ancora menzione. Il destino dell'Oracolo di Fahzakhum resta un mistero, anche se corre voce che l'artefatto sia legato in qualche modo al profeta errante noto come Serkent della Gola Ululante (divinatore 11 umano NB).

TERRA DEI MORTI

Questa vallata sacra ai confini delle Montagne della Spada è il luogo di sepoltura degli dei-sovrani Mulhorandi. La vallata è disseminata di dozzine di piramidi, ziggurat e torreggianti obelischi, ognuno dei quali ospita i resti dell'incarnazione di una divinità Mulhorandi. Tutte le tombe sono state finemente decorate con geroglifici e scene della vita degli dei. Il monumento più maestoso è un'imponente tomba scolpita all'interno di un'intera montagna: la tomba del Faraone Horuseres II. Gli dei-sovrani venivano tradizionalmente sepolti assieme a vasti

tesori, tra cui magnifiche gemme, monete d'oro e gli oggetti personali che possedevano in vita. Una miriade di letali trappole meccaniche e golem di gemma[Mos] proteggono i morti all'interno delle loro tombe mentre i servitori gloriosi vegliano all'esterno della valle sacra degli dei.

Narfell

L'impero umano noto con il nome di Narfell un tempo copriva le terre che andavano dalle Vette del Gigante al Lago Ashane, coprendo quelle regioni che in seguito sarebbero diventate l'Impiltur, la Grande Valle, il Thesk e la parte nord-occidentale del Thay. Ben poche fortezze Nar e ancora meno città Nar sono sopravvissute alla guerra apocalittica che distrusse l'impero, e quelle che esistono ancora sono disseminate per tutti i territori che un tempo erano sotto il dominio del Narfell.

Le tipiche fortezze Nar erano edifici bassi, dotati di numerosi livelli e camere sotterranee. Ogni fortezza conteneva almeno una camera di evocazione che veniva usata per evocare gli immondi. Gli stregoni Nar collocarono *glifi* e interdizioni in tutti i livelli sotterranei per proteggersi dagli immondi su cui non avevano il controllo. Le fortezze dei più potenti evocatori del Narfell spesso erano dotate di *portali* che conducevano all'Abisso e ai Nove Inferi. Le rovine Nar sono ancora infestate da demoni e diavoli evocati quasi duemila anni fa.



Castello Jastaath sul Monte Nar

Illustrazione di Dana Knutson

Castello Jastaath

Queste rovine pericolanti sono tutto ciò che rimane di un immenso castello che un tempo sorgeva sulle pendici occidentali del Monte Nar ben prima dell'ascesa del Narfell. I testi arcaici parlano dei re-sacerdoti di Jastaath come dei primi Nar a trattare con i demoni dell'Abisso. Il castello, abbandonato per ragioni ignote, è rimasto sepolto sotto una coltre di neve e di ghiaccio fin dalla caduta del Narfell.

Kryonar, il dracolich bianco rinnegato che si annida sul Monte Nar, nei pressi del castello ghiacciato, considera qualsiasi intruso che giunga a Jastaath come una potenziale spia del Culto del Drago. La natura omicida di Kryonar e l'ubicazione remota del castello finora hanno scoraggiato gli aspiranti esploratori.

Città dei Fantasmi Piangenti

Lungo le rive del Lago Ashane, nella Grande Valle, si ergono le rovine di quella che un tempo era l'orgogliosa città Nar di Shandaular. Prima dell'ascesa del Narfell, Shandaular era la capitale di un piccolo regno Nar chiamato Ashanath. Quando i suoi capi si rifiutarono di unirsi al nuovo impero, il Nentyarch di Tharos distrusse la città. Oggi le rovine sono infestate da centinaia di wraith e wraith del terrore, le vittime della terribile collera dell'antico nentyarch.

Dun-Tharos

Dun-Tharos, un tempo la capitale imperiale del Narfell, è ora un cumulo di rovine nelle profondità del Bosco di Rawlins. Negli ultimi giorni dell'impero, i maghi da battaglia Raumathari devastarono Dun-Tharos, lasciando dietro di loro soltanto torri abbattute, templi in rovina e detriti.

Dun-Tharos è rimasta praticamente inesplorata fin dalla sua caduta. Un potente druido scelse di vivere laggiù in passato, reclamando il titolo di nentyarch proprio come gli antichi signori Nar. Fece crescere una fortezza vivente fatta di alberi sopra le rovine, nel tentativo di purificare il Bosco di Rawlins dall'empia corruzione del Narfell. Di recente, tuttavia, un essere misterioso chiamato l'Uomo Marcescente e il suo esercito di creature contaminate hanno scacciato il druido e hanno preso il controllo delle rovine.

Ora i resti di Dun-Tharos sono seppelliti sotto strati di vegetazione e di tronchi putrefatti. Gli avventurieri che cercano le sale del tesoro sotterranee di Dun-Tharos devono farsi strada oltre la massa di vegetazione, oltre ad oltrepassare l'Uomo Marcescente (vedi *Irraggiungibile Est* per ulteriori informazioni).

Fortezza del Mezzo-Demone

Questa fortezza, una delle poche rovine entro i confini del Rashemen, è situata nella Terra del Nord, nei pressi del Lago Ashane. La pietra aliena che fu usata per costruire il forte è forse ciò che ne ha impedito la distruzione per mano dei Raumviran. Le mura di pietra della fortezza sono gelide al tocco ed emanano un bagliore verdastro innocuo. Un gigantesco portone di ferro a forma della faccia di un demone funge da entrata.

Una creatura megeride di nome Losk (guerriero 4/mago 9 megeride[Itr] CM) ha recentemente reclamato per sé l'antica fortezza. La sua banda di ladri e tagliagole ora sta esplorando i dungeon in cerca di qualcosa di valore.

Fortezza Narder

Le rovine di questa fortezza sono situate ai confini orientali della Foresta di Lethyr. All'epoca dell'impero, la Fortezza Narder fungeva da punto di raduno per le armate Nar pronte a imbarcarsi per il Raumathar. Quando il conflitto raggiunse questa regione, tuttavia, un incantesimo Raumathari sconosciuto ridusse Narder a un cumulo di pietre fumanti.

Ora una fetida malattia pervade le rovine dell'antica fortezza, esalata dal dungeon e diffusa nell'acqua, nel suolo e nell'aria circostante. Con l'aiuto di altri druidi, il vecchio Nentyarch di Dun-Tharos ha cercato di rimuovere la corruzione, ma ha fatto pochi progressi a causa dei ripetuti attacchi da parte dei demoni hezrou che si nascondono nelle profondità della fortezza. Il nentyarch teme che una fonte di potere malvagio (forse un frammento prelevato dall'Abisso) sia rinchiuso nel cuore della fortezza.

Val Murthag

La fortezza Nar di Val Murthag, devastata dalla catastrofiche magie da battaglia Raumathari, fu rasa al suolo nel corso della battaglia finale tra i due imperi. Il castello di Val Murthag, situato ai confini occidentali della Grande Valle, era il centro spirituale sacrilego di un culto demoniaco. Le mura diroccate di pietra consumata dal tempo sono tutto ciò che rimane della struttura di superficie, ma le cripte sotterranee delle rovine contengono ancora demoni intrappolati, non morti inquieti, tesori Raumathari trafugati e i segreti di un empio rituale che un tempo veniva utilizzato per trasformare i mortali in immondi.

Nelle ultime settimane, un Mago Rosso rinnegato e il suo famiglio imp hanno iniziato a esplorare metodicamente Val Murthag, nella speranza di svelare i suoi demoniaci segreti. Branimern Rythil (evocatrice 5/Maga Rossa 3/Costrittrice di demoni Nar[Irr] 1 umana LM) evita tutti gli stranieri, in quanto vive nel timore di rappresaglie da parte del suo ex-maestro, Nevron, lo Zulkir Thayan dell'Evocazione.

Raumathar

L'Impero Raumathari, annidato alle propaggini settentrionali di Faerûn orientale, si era ampliato rapidamente fino a dominare le terre a sud delle Montagne Orloghiacciato e a nord del Lago Eltabbar, quelle che oggi sono le terre del Thay, compresa la metà occidentale della Desolazione Sconfinata. Proprio come il Narfell, il suo grande nemico, anche il Raumathar fu un impero dalla vita breve, che durò meno di novecento anni. La sua fine fu talmente catastrofica che le tracce rimaste sono quasi inesistenti.

Un complesso di rovine Raumathari solitamente è composto da alcune alte torri raggruppate assieme e protette da micidiali incantesimi da battaglia. Le fortezze e le cittadelle generalmente erano protette per impedire agli esterni di entrare, e dozzine di trappole magiche regolate per intrappolare gli immondi restano ancora attive sui soffitti e sulle pareti delle rovine. Col tempo, queste protezioni arcane si decompongono e lasciano fuoriuscire strane energie magiche nel terreno circostante, corrompendo la fauna e la flora dei dintorni.

Almorel

Almorel, colonizzata oltre millecinquecento anni fa all'apice della potenza dell'Impero Raumathari, è sopravvissuta ai suoi fondatori ed è diventata una delle principali città mercantili della Desolazione Sconfinata. La città, che si affaccia sulle rive meridionali del Lago delle Nebbie, è un punto di sosta regolare per molte carovane e avventurieri in viaggio per la Via Dorata. Nelle viscere di Almorel si estende un vasto sistema di antichi tunnel sotterranei e di sale da guerra abbandonate. Queste sale contengono numerosi orrori meccanici che i Raumviran avevano costruito allo scopo specifico di dare la caccia e intrappolare gli immondi dei Nar.

Anello di Fiamme Grigie

Lungo il confine tra il Rashemen e la Desolazione Sconfinata sorge un vasto complesso di rovine Raumathari composto da cinque torri diroccate e pericolanti disposte in cerchio. Ogni torre è sormontata da una corona guizzante di fiamme grigie. Soprattutto a causa degli strani stridori metallici che giungono da almeno due delle cinque torri, il cosiddetto Anello di Fiamme Grigie è considerato il luogo di provenienza degli insoliti costrutti che vagano per la zona.

Lo scopo originario dell'anello rimane un mistero, ma esso è in grado di annullare qualsiasi magia divina lanciata entro un raggio di 30 metri e rende difficoltosa l'evocazione di qualsiasi esterno. (Chiunque tenti di evocare un esterno entro 30 metri dall'anello deve superare una prova di Sapienza Magica [CD 15 + livello dell'incantesimo], altrimenti verrà immolato in un rogo di fiamme grigie che infliggono 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantesimo che si tentava di lanciare.)

Forte Inverno

Questa antica città, eretta sui confini occidentali della Desolazione Sconfinata, era un tempo la capitale dell'Impero Raumathari. Anche se i suoi palazzi furono distrutti molto tempo fa dal gelo, dal fuoco e dall'incuria, le sue sale di pietra sotterranee sono sopravvissute pressoché intatte. Dozzine di passaggi profondi e contorti e di sale meticolosamente nascoste restano una silenziosa testimonianza della mentalità strategica per cui erano famosi gli antichi Raumviran.

Una strega bheur[Irr] e i suoi servitori orglash[Irr] vagano per i tunnel di Forte Inverno ogni estate, ma se ne vanno non appena scende la prima neve. Corre voce che le Wychlaran conoscano il percorso più sicuro che conduca a queste rovine isolate, ma pochi osano intraprendere un viaggio tanto pericolo attraverso le spoglie steppe della Desolazione Sconfinata.

Gauros

Questa sezione remota e montuosa del Thay è disseminata di vecchie rovine Raumathari. La più famosa è la Torre da Battaglia di Bronzo, eretta dall'antico mago Raumathari Vostas. Avendo previsto la triste sorte che attendeva l'impero, Vostas occultò la sua torre da battaglia con delle formidabili magie di interdizione che lo resero invisibile e impossibile da individuare tramite la magia. Vostas morì quando il Raumathar cadde, e la torre da battaglia è stata tramandata ai suoi discendenti. L'attuale proprietaria è Iarokhna Nuchlev (stregona 3/druida 3/durthan[Irr] 2 umana NM), una Wychlaran rinnegata. Gli incantesimi epici usati da Vostas per celare la Torre da Battaglia di Bronzo funzionano ancora, e sia Iarokhna che i segreti Raumathari all'interno della torre rimangono ben nascosti.

Pinnacolo del Faro

Appena a est delle Montagne dell'Alba, le rovine del Pinnacolo del Faro segnano l'estremo confine meridionale del Rashemen. La città fu fondata in origine dal mago da battaglia Raumathari che creò il pinnacolo di roccia illuminato magicamente da cui la città trae il suo nome. Circa duemila anni fa, il Pinnacolo del Faro fungeva da nascondiglio per le armi magiche da guerra.

Dopo l'invasione Tuigan, l'Huhrong del Rashemen stanziò una piccola guarnigione di combattenti quaggiù, per sorvegliare i cavalcatori della Desolazione Sconfinata. Tuttavia, all'inizio del 1373, il Pinnacolo del Faro fu attaccato da un nemico

ignoto che appiattì la città e ne sterminò gli abitanti. I pochi edifici di pietra rimasti sono segnati da enormi solchi, probabilmente lasciati dagli attacchi di qualche gigantesca creatura artigliata. Le wychlaran sospettano che i Maghi Rossi siano i veri responsabili della distruzione della città.

Unther

L'Unther, un tempo un possente reame che abbracciava le terre a sud del Mare delle Stelle Cadute e la metà meridionale della Penisola dell'Aglarond, è ora un impero in declino, prossimo a scomparire del tutto. Ai tempi della sua prima ascesa imperiale, l'Unther dominava il Chessenta, lo Shaar e varie parti del Dambrath e dell'Estagund. Al fine di diffondere la religione Untheric in queste nuove terre, gli dei-sovrani ordinarono la costruzione dei templi, delle ziggurat e di altri monumenti religiosi in tutto l'impero. Con la morte del pantheon Untheric e il successivo declino dell'impero, queste strutture furono quasi del tutto abbandonate. Come i luoghi di culto Mulhorandi, anche le rovine Untheric sono ricche di tesori, di artefatti religiosi e di oggetti preziosi protetti da enormi costrutti e trappole dal veleno letale.

Cittadella della Cenere Nera

Oltre seimila anni fa, la divinità Untheric Gilgeam trasformò il covo abbandonato di un drago situato sui pendii meridionali delle Montagne Fumanti nella sua roccaforte privata. Il Padre della Vittoria chiamò la sua nuova fortezza la Cittadella della Cenere Nera, ispirandosi alla fanghiglia mista a cenere vulcanica che circonda la base della montagna.

Quando i chierici e i campioni fedeli a Gilgeam furono costretti a fuggire a seguito delle sommosse scoppiate alla morte del dio-sovrano, la cittadella divenne il loro rifugio segreto. Per anni i generali tramarono per tornare al potere mentre i sacerdoti pregavano per il ritorno del loro dio-sovrano. Nel frattempo, i soldati scavavano tunnel attraverso tutta la montagna, in cerca di gemme per finanziare la guerra imminente.

Gli sforzi dei fedeli di Gilgeam fallirono nel 1372, quando l'attività vulcanica avvolse la cittadella in una rovente nube di ceneri infuocate che uccise quasi tutti i suoi occupanti. La struttura è ora quasi completamente sepolta nella cenere, che protegge le gemme, le armi e gli oggetti magici divini nascosti all'interno delle sue cripte. Ora la cittadella è infestata da dozzine di huecuva, i resti non morti dei chierici di Gilgeam.

Grande Tumulo

Poco lontano dalla Grande Strada, nei pressi della parte meridionale del Bosco di Rawlins nella Grande Valle, si erge il Grande Tumulo, un gigantesco tumulo funerario circondato da vari altri tumuli più piccoli. Il Grande Tumulo fu costruito nei giorni di gloria del Primo Impero Untheric come tomba per il dio Untheric Nergal, ucciso in battaglia. Gilgeam presiedette al sontuoso funerale del dio e rinchiuse la famiglia e i servitori di Nergal, ancora vivi, all'interno delle tombe minori disposte intorno a quella della divinità. Una volta sigillate tutte le tombe sotto le colline, Gilgeam uccise i costruttori, li animò come creature non morte e li pose a guardia delle tombe di Nergal e della sua famiglia.

I viaggiatori che passano nei pressi del Grande Tumulo spesso riferiscono di avere incontrato degli scheletri non morti che annaspano e ansimano come se tentassero disperatamente di respirare. Nessuno sa dire se si tratti dei guardiani delle cripte creati da Gilgeam o dei resti della famiglia di Nergal.

Tombe degli Dei

Quando gli dei dell'Unther morirono, furono sepolti in queste ziggurat dalla cima piatta, lontane dalle aree civilizzate. Inanna, Girru, Ki, Marduk, Nanna-Sin, Nergal, Ramman e Utu furono tutti consegnati all'eterno riposo in questa maniera, ma il corpo di Gilgeam non è mai stato recuperato per la sepoltura.

Dal momento che i sacerdoti Untheric temevano di cadere in disgrazia presso il popolo se il riposo degli dei fosse stato disturbato, riempirono le ziggurat di trappole e di altri pericoli per tenere i ladri alla larga. Il sarcofago di ogni dio defunto fu collocato al centro di un labirinto di cunicoli e di camere che attraversa ogni ziggurat. Numerose trappole meccaniche, quasi tutte dotate di veleni letali, proteggono le sale e le serrature delle porte di ogni ziggurat. Le trappole sono regolate in modo che sia sufficiente farne scattare una per attivare tutte le altre, scatenando una sequenza micidiale di effetti. Infine, varie camere contengono golem di pietra Mastodontici pronti a emergere dalle pareti.

Unthalass

La vecchia e decrepita ex-capitale dell'Unther ha subito terribili perdite a causa dei disastri naturali e dei numerosi secoli di incuria. Due grandi inondazioni hanno distrutto ampie sezioni di Unthalass, sommergendo interi isolati cittadini nel fango e nella melma. Tali danni non sono mai stati riparati a dovere; Gilgeam non faceva altro che ordinare di costruire nuove strutture sopra quelle vecchie. Le aree sepolte di Unthalass ora formano una città sotterranea di considerevoli dimensioni, popolata per lo più da topi mannari e lamia.

Il più grande complesso di rovine a Unthalass è la Ziggurat della Vittoria Eterna, il glorioso palazzo del dio-sovrano Gilgeam. Il palazzo un tempo si ergeva per 90 metri e vantava sedici cerchi concentrici, delimitati da mura di mattoni smaltate di blu e decorate d'oro, d'argento, di ottone e altri metalli preziosi. L'interno della ziggurat era un labirintico complesso di tunnel e livelli inferiori in cui i sacerdoti Gilgeamiti gestivano la burocrazia dell'Unther.

Quasi circa quindici anni fa, la titanica battaglia tra Gilgeam e Tiamat infranse la metà di superficie del palazzo piramidale e disperse i fedeli di Gilgeam. La ziggurat è rimasta deserta fin da allora. Oggi le rovine del palazzo sono pattugliate dai soldati Mulhorandi che hanno l'ordine di impedire qualsiasi saccheggio delle leggendarie ricchezze di Gilgeam. Il generale degli eserciti del Mulhorand a Unthalass, Lord Khemenhet (paladino 8 di Horus-Re/servitore glorioso 7 di Horus-Re umano LB) si sta preparando a esplorare la Ziggurat della Vittoria Eterna. Cerca volontari valorosi tra i servitori gloriosi del Mulhorand disposti a entrare nella micidiale piramide e a riportare i suoi favoleggiati tesori al faraone.

Eredità degli antichi imperi

Le terre dell'Est sono disseminate di innumerevoli reliquie del passato. Le poche opzioni per avventure elencate di seguito sono solo la punta dell'iceberg del potenziale che una campagna ambientata in queste terre esotiche può sviluppare.

spunti per avventure

Nei regni in cui gli dei vivevano tra i mortali e i i demoni venivano accettati volentieri come alleati, le opportunità per avventure emozionanti e insolite sono innumerevoli.

I demoniaci

Alcune persone che erano scomparse a Thesk e nella Grande Valle sono riapparse alcuni mesi dopo dotati di alcune fattezze fisiche demoniache. Non ricordano nulla dell'accaduto, ma è evidente che non sono più gli umani o gli orchi che erano un tempo. Quando la notizia si diffonde tra la gente, scoppia il panico in entrambi i paesi. Le autorità incolpano un'epidemia che si diffonde nell'aria, ma il vero colpevole e Amurrul (mago 13/costrittore di demoni Nar^{Irr} 3 umano CM), un mago impazzito che ha studiato la magia nera dell'antico Narfell (vedi sotto). Amurrul ora cerca vittime più forti al fine di poter creare mezzo-immondi più potenti.

Il golem di carne divina

Nidiba (chierica 13 di Gilgeam umana LM), affranta dalla distruzione del pantheon Untheric, ha lavorato a lungo per costruire un golem usando la carne morta dei vecchi dei. Negli ultimi dieci anni, ha profanato varie tombe divine e piramidi funerarie per recuperare i resti mummificati delle manifestazioni Untheric e delle incarnazioni delle divinità Mulhorandi. Nidiba crede che il "golem di carne divina" che sta creando sarà dotato della capacità di un avatar e sarà abbastanza potente da punire la dinastia Mulhorandi per i suoi crimini. I servitori gloriosi del Mulhorand sono consapevoli dei furti effettuati dalle tombe dei loro dei, ma non hanno collegato questi incidenti ai furti nelle tombe dell'Unther.

segreti sepolti

I maghi malvagi dell'Irraggiungibile Est hanno nascosto alcune delle loro più orribili creazioni nei loro dungeon e torri segrete, che ora sono caduti in rovina. Molti di questi antichi nascondigli sono rimasti inviolati e nascosti per secoli.

Arsenale perduto Raumathari

Nelle ultime fasi della guerra con il Narfell, i maghi da battaglia Raumathari, disperati, crearono dei prototipi di costrutti con cui distruggere i loro nemici. Purtroppo, i Raumviran furono distrutti prima di poter collaudare i loro nuovi costrutti. Dozzine di strani macchinari simili a golem e costrutti dai nomi come Squartatore di Demoni giacciono nascosti tra le rovine di tutte le antiche terre Raumathari.

Sala delle torture Imaskari

Gli artefici Imaskari disprezzavano gli dei, ma ne avevano anche timore. Rapirono innumerevoli sacerdoti, druidi, sciamani e altri incantatori divini da tutto il Faerûn e li collocarono in alcune prigioni extradimensionali. Protetti da interdizioni e barriere che impedivano ai prigionieri di comunicare con i loro dei, gli artefici Imaskari condussero una serie di crudeli esperimenti per determinare la natura della magia divina. Il risultato di questa ricerca consentì agli Imaskari di creare una serie di incantesimi e oggetti magici in grado di agire sugli incantatori divini, compresi gli incantesimi di livello epico che isolarono Toril dagli dei Mulhorandi.

Le vittime dei torturatori Imaskari sono scomparse da tempo, ma centinaia di antichi simboli e reliquie divine (tra cui alcune appartenenti a divinità defunte da tempo) giacciono dimenticate in queste sale delle torture. Alcuni di questi oggetti sono artefatti che potrebbero scatenare disastri impensabili se cadessero nelle mani sbagliate.

eredi dell'impero

Gli imperi come Imaskar e Raumathar possono anche essere scomparsi da tempo, ma i discendenti dei loro cittadini vivono ancora nel Faerûn. Il Mulhorand e l'Unther esistono ancora, ma molti discendenti dei cittadini di un tempo si sono separati dai regni a cui appartenevano un tempo.

Chessenta

Le città in guerra di questa terra frammentata furono fondate dei cittadini dell'Unther durante la prima ascesa al potere dell'impero. Tormentate dall'oppressione politica e religiosa dei loro padroni tirannici, le città del Chessenta alla fine si separarono dai loro decrepiti parenti, rinnegando le usanze dell'Unther e le sue divinità. Ma l'influenza dell'Unther è ancora visibile tra le molte rovine Untheric, che comprendono templi, ziggurat e fortezze abbandonate che ancora si ergono in molte città del Chessenta.

Mulhorand

Le conoscenze dell'antico Est sono state preservate nel Mulhorand assai meglio che in qualsiasi altra area. Una dinastia ininterrotta di sovrani di lignaggio divino esiste da circa tremila anni, fondata all'epoca in cui gli schiavi Mulan rovesciarono i loro padroni Imaskari. La presenza delle divinità Mulhorandi nelle loro incarnazioni fisiche ha mantenuto in vita il passato dell'impero per molti anni, e i servitori gloriosi si sono assunti l'incarico di custodire tutte queste conoscenze, ora che le incarnazioni delle loro divinità sono state consegnate al riposo. Dal momento che i Mulhorandi sono sempre stati degli storici molto esigenti, le biblioteche dei templi e le torri dei maghi di tutto l'impero sono dotate di resoconti precisi dei grandi eventi dei tempi passati.

Ora che le manifestazioni fisiche delle divinità Mulhorandi non esistono più, gli umani si sono assunti il compito di governare il Mulhorand. La nazione resta una teocrazia assoluta, e i suoi capi recentemente si sono imbarcati in una nuova campagna di conquista contro l'Unther. L'invasione dell'Unther segna una nuova era di imperialismo divino che potrebbe portare la fede Mulhorandi in molte terre lontane, e forse condurre perfino l'antico impero a una nuova età dell'oro. I chierici e i campioni Mulhorandi sono stati inviati a esplorare le nazioni vicine e a valutare i benefici di un loro ingresso nell'impero.

Narfell

Rimane ben poco dell'Impero di Narfell, ma i Nar ora vivono da selvaggi, in tribù barbariche a cavallo nel nord. Oltre una dozzina di tribù nomadiche Nar reclama le gelide pianure a sud del Grande Ghiacciaio e a nord del Bosco di Rawlins come loro legittime terre ancestrali.

I Nar conservano pochi ricordi del loro passato imperiale, ma riescono a preservare alcune delle antiche tradizioni del Narfell. A differenza delle Streghe di Rashemen, che detengono ancora molti segreti delle antiche magie del Raumathar, i Nar hanno dimenticato gli oscuri e terribili poteri che i loro antenati detenevano millecinquecento anni fa. Infatti i Nar considerano coloro che aprono le tombe e saccheggiano le rovine dei folli pericolosi, che inevitabilmente finiranno per fare del male agli

altri a causa della loro avidità e della loro stoltezza. E così, le tribù Nar spesso si adoperano per scacciare o uccidere qualsiasi avventuriero sorpreso a vagare tra le antiche rovine Nar.

Profondo Imaskar

Circa quattromila anni fa, un gruppo di sopravvissuti Imaskari si rifugiò nel Sottosuolo per sfuggire alla furia degli schiavi ribelli. I profughi eressero una città chiamata Profondo Imaskar, nelle profondità sotterranee della Desolazione Sconfinata, e utilizzarono la magia epica per isolarla dal mondo esterno. Ora, dopo millenni di isolamento, alcuni abitanti di Profondo Imaskar hanno iniziato a uscire dalla loro grande città e a esplorare il mondo che i loro antenati avevano abbandonato. Ma molti di questi Imaskari desiderano ancora rimanere isolati, quindi le menti dei loro aspiranti esploratori vengono ripulite da qualsiasi ricordo legato alla loro città nativa quando escono dalle sue porte. Per ovvi motivi, gli abitanti di Profondo Imaskar covano forti sospetti nei confronti di quegli umani di discendenza Mulan.

Semphâr e Murghôm

I capi di questi protettorati semiautonomi del Mulhorand si sono spaventati quando l'Unther è stato invaso e stanno prendendo in considerazione la via dell'indipendenza. Il sovrano di Semphâr, il Califfo Abu Bakr (guerriero 16 umano LN) continua ancora a perseguire il suo sogno di fondare un impero, nella speranza di trovare qualche antica magia con cui difendere il suo regno dagli eserciti di Skuld. Di recente ha commissionato una spedizione fino alla città sepolta di Solon, alla ricerca di un tempio Imaskari che dovrebbe contenere quattro artefatti neri costruiti dagli antichi Imaskari.

Streghe di Rashemen

Le Streghe di Rashemen (o Wychlaran) sono membri di un antico ordine di incantatrici affermatosi poco dopo la caduta del Raumathar. Le streghe uniscono le strategie magiche e gli incantesimi da battaglia dei maghi Raumathari a una magia più vicina agli spiriti e alla terra. Questa speciale combinazione di energie arcane ha respinto molte invasioni Thayan e ha procurato alle streghe il rispetto dei regni vicini. Le streghe custodiscono strettamente i loro segreti e non rivelano mai nulla riguardo alle loro pratiche, nemmeno sotto tortura. Di recente, una setta di Wychlaran rinnegate note come le durthan[Irr] ha raccolto alcune antiche magie da battaglia Raumathari per fini ignoti.

Thay

La classe dirigente del Thay, come quella del Mulhorand, è composta interamente da umani Mulan. In termini di valori e metodi, tuttavia, hanno più affinità con l'antico Imaskar che non con l'antico Mulhorand. Come l'Impero Imaskari, il Thay è una terra in cui i maghi sono i signori assoluti del luogo, e gli dei e la magia divina sono visti con sospetto. Nei quattro secoli trascorsi dalla trionfale ribellione del Thay contro il Mulhorand, i Maghi Rossi hanno ampliato i loro domini dal fertile altopiano di Thay fino al Priador, alle foci del Laprendar, al Golfo dei Maghi, ai confini del Thesk e alle pendici delle Montagne dell'Alba. Anche se i Maghi Rossi non sono riusciti a sottomettere l'Aglarond o il Rashemen, il Thay domina le rive orientali del Mare delle Stelle Cadute, costituendo una perenne minaccia il cui potere non è ancora stato vagliato.

Unther

Il destino dell'antica nazione dell'Unther sembra ormai segnato. In meno di un anno, il Mulhorand è riuscito a conquistare la maggior parte delle terre dell'Unther, lasciando libero soltanto un tratto di territorio attorno alla vecchia città di Messemprar. Il caos e il disordine dilagano per tutta la nazione dell'Unther. Gli unici ostacoli che si frappongono alle ulteriori conquiste Mulhorandi sono i signori della guerra, che però sono costantemente impegnati in vari litigi e faide riguardo alle terre. Alcuni di questi sono nobili Untheric, altri sono chierici Gilgeamiti che hanno abiurato la loro fede, e altri ancora non sono altro che signori dei banditi locali. Il Mulhorand potrebbe schiacciare questi gruppi uno alla volta con facilità, ma non possiede forze militari a sufficienza da affrontarli tutti assieme.

I capi dell'Unther, almeno quelli che rimangono, sono divisi in tre fazioni principali. La prima è composta dagli Untheric che cercano la pace con il Mulhorand e sono disposti a diventare vassalli del faraone in cambio del potere di schiacciare i loro rivali. La seconda fazione raduna quelli che appoggiano un governo sotto i nobili dell'Unther sopravvissuti e ritengono che un re Untheric (anche uno che in precedenza avesse servito Gilgeam) sarebbe preferibile al caos o alla conquista. La terza fazione, molto popolare presso la gente comune disillusa, è composta dai veri rivoluzionari che vorrebbero spazzare via tutte le vestigia del vecchio ordine e scacciare anche i Mulhorandi.

A complicare ulteriormente le cose, i Maghi Rossi di Thay hanno deciso che il Mulhorand non può impadronirsi di tutto l'Unther indisturbato. Hanno offerto segretamente sostegno ai nobili sopravvissuti delle prime due fazioni, ma non alla terza, dal momento che non gradiscono i rivoluzionari di alcun tipo.

Luogo per avventure: La Torre di Sonjar

All'ombra delle Montagne della Cintura del Gigante, semisepolta tra le sabbie purpuree del Deserto di Raurin, si trova una torre arcana abbandonata risalente alla caduta dell'antico Imaskar. Questa torre un tempo apparteneva all'artefice Sonjar, un anziano mago al servizio del lord artefice negli ultimi giorni dell'impero.

Questa avventura è adatta a personaggi di 11° livello.

Background

La torre di Sonjar fu costruita all'interno di un gigantesco geode, una pietra cava naturale a forma di uovo, incastonata di cristalli. Dall'esterno sembra una sporgenza rocciosa come tante, un pinnacolo dalla punta tondeggiante che si innalza per circa 15 metri dalla superficie del deserto. L'interno assomiglia a una grande caverna le cui pareti sono rivestite di cristalli di ametista. Il geode non dispone di alcun punto di ingresso fisico, ma un *portale* sulla sua superficie consente l'accesso all'interno. All'interno del geode la torre di Sonjar, priva di finestre, si innalza per 18 metri dal suolo.

Durdyn, un mercenario drow, si è recentemente impadronito della torre. Assieme alla sua banda di mercenari (nota come i Diavoli di Durdyn), è stato ingaggiato dal Casato Vrasl di Undrek-thoz, situato nel Sottosuolo orientale. La loro missione è di indagare sulle leggende secondo le quali gli antichi umani del Deserto di Raurin possedevano delle magie in grado di sconfiggere gli dei. Grazie a tale magia, le madri matrone sperano di scoprire finalmente il motivo del silenzio di Lolth.



La Torre di Sonjar

Illustrazione di Brian Despain

Il nodo terrestre

Sonjar fu attratto in principio da questo geode a causa della concentrazione di potere racchiuso nel nodo terrestre. Un nodo terrestre di classe 1 si estende per 48 metri dall'esterno del geode, un nodo di classe 2 si estende per 32 metri dal suo esterno e tutta la sua superficie interna è un nodo terrestre di classe 3. (Vedi *Sottosuolo di Faerûn* per ulteriori informazioni sui nodi terrestri.)

Qualsiasi creatura che arrivi entro 57 metri dalla parete esterna del geode può effettuare una prova di Intelligenza con CD 20 per percepire la concentrazione di potere terrestre attorno al geode. Un incantatore è consapevole del fato che il nodo terrestre può aggiungere il suo potere a quello dei suoi incantesimi. Superando una prova di Sapienza Magica, può incrementare il suo livello effettivo dell'incantatore di un ammontare pari allo strato in cui si trova attualmente. La CD della prova è 10 nella sezione di classe 1 (incremento di +1), 15 nella sezione di classe 2 (incremento di +2), o 20 nella sezione di classe 3 (incremento di +3). Un personaggio dotato del talento Lanciare Incantesimi Nodali può anche accedere agli incantesimi concessi del nodo terrestre, come indicato nella Tabella 4-2, sotto.

TABELLA 4-2

INCANTESIMI CONCESSI DEL NODO TERRESTRE

Livello dell'incantesimo	Incantesimo
1°	*Colpo accurato*
2°	*Pelle coriacea*
3°	*Fondersi nella pietra*

Caratteristiche della torre

Sonjar usava la torre come abitazione, rifugio e laboratorio. I pavimenti in marmo, i sontuosi cuscini e le splendide pareti affrescate ora sono malridotti, ma conferiscono comunque alla torre un'aria di eleganza. I soffitti emanano una luce tenue equivalente a quella del tramonto, il che consente alla visione crepuscolare di funzionare normalmente. Vari *servitori inosservati* permanenti hanno tenuto le sale interne della torre pulite per migliaia di anni.

Né il geode né la torre sono dotati di porte. Le stanze interne sono collegate tra loro con arcate prive di porta o sigillate da *portali* di pietra vuoti, attivabili a contatto. Alcuni di questi *portali* sono caduti in disuso col passare del tempo, e provocano infiltrazioni e malfunzionamenti. Utilizzare la Tabella 2-2: "Malfunzionamento dei portali" a pagina 61 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS per determinarne gli effetti precisi.

Le pareti del geode sono di pietra naturale, mentre le pareti della torre sono di mattoni superiori trattati magicamente. La piazza antistante la torre è ricoperta da un pavimento lastricato, mentre i pavimenti all'interno della torre sono di pietra liscia (vedi "Terreno del dungeon", pagina 59 della *Guida del* DUNGEON MASTER per gli effetti di questi attributi.)

Aree numerate

Le seguenti aree sono indicate con un numero sulla mappa della Torre di Sonjar.

1. INGRESSO AL GEODE

Questa strana formazione rocciosa sembra un'immensa massa di pietra purpurea a forma ovoidale, che affiora per circa 15 metri dalla sabbia. Un canale largo e basso scavato nella sabbia arriva fino a un fianco della massa pietrosa e rivela un'arcata buia all'interno di una nicchia semicircolare nella roccia, a circa 3 metri sotto il livello della sabbia. Oltre l'arcata è visibile una caverna di splendidi cristalli d'ametista al centro della quale sorge una torre senza finestre. La caverna è illuminata fiocamente da una strana luce purpurea.

L'arcata ospita un *portale* funzionante programmato per conferire l'accesso soltanto alle creature viventi. Questa peculiarità protegge l'interno del geode dalla sabbia e dalle intemperie. Il *portale* è trasparente, in modo da consentire a un osservatore di scorgere la sua destinazione (la piazza del geode; vedi area 2).

Le recenti tempeste di sabbia hanno rivelato la cima del geode a Shianax, il drago marrone alleato di Durdyn, che ha scavato un sentiero del diametro di 6 metri nella sabbia fino all'entrata circolare.

2. PIAZZA DEL GEODE

Le pareti cristalline e i soffitti di questa insolita caverna emanano un caleidoscopio scintillante di luci tenui e di colori che avvolgono l'interno nella luce del tramonto. Una vecchia piazza di pietra violacea e grigia si estende in tutte le direzioni, fino alle pareti della caverna. Nelle vicinanze si erge una torre dalla strana angolatura, alta quasi fino al soffitto della caverna. Un'arcata in pietra alla sua base sembra essere l'unico accesso esistente. Alla sinistra della torre è situato un piccolo edificio di pietra, mentre a destra si trovano tre pozze a forma di goccia. Il muro sinistro della caverna è dotato di una fila di porte metalliche inserite tra i cristalli.

La piazza fornisce ai residenti della torre una vista piacevole da contemplare.

Creature: I mercenari di Durdyn a volte passeggiano per la piazza o escono direttamente fuori dal geode. Anche il drago Shianax passa per questa area un paio di volte al giorno, partendo dall'area 11 per uscire dal geode e andare a caccia nel deserto circostante.

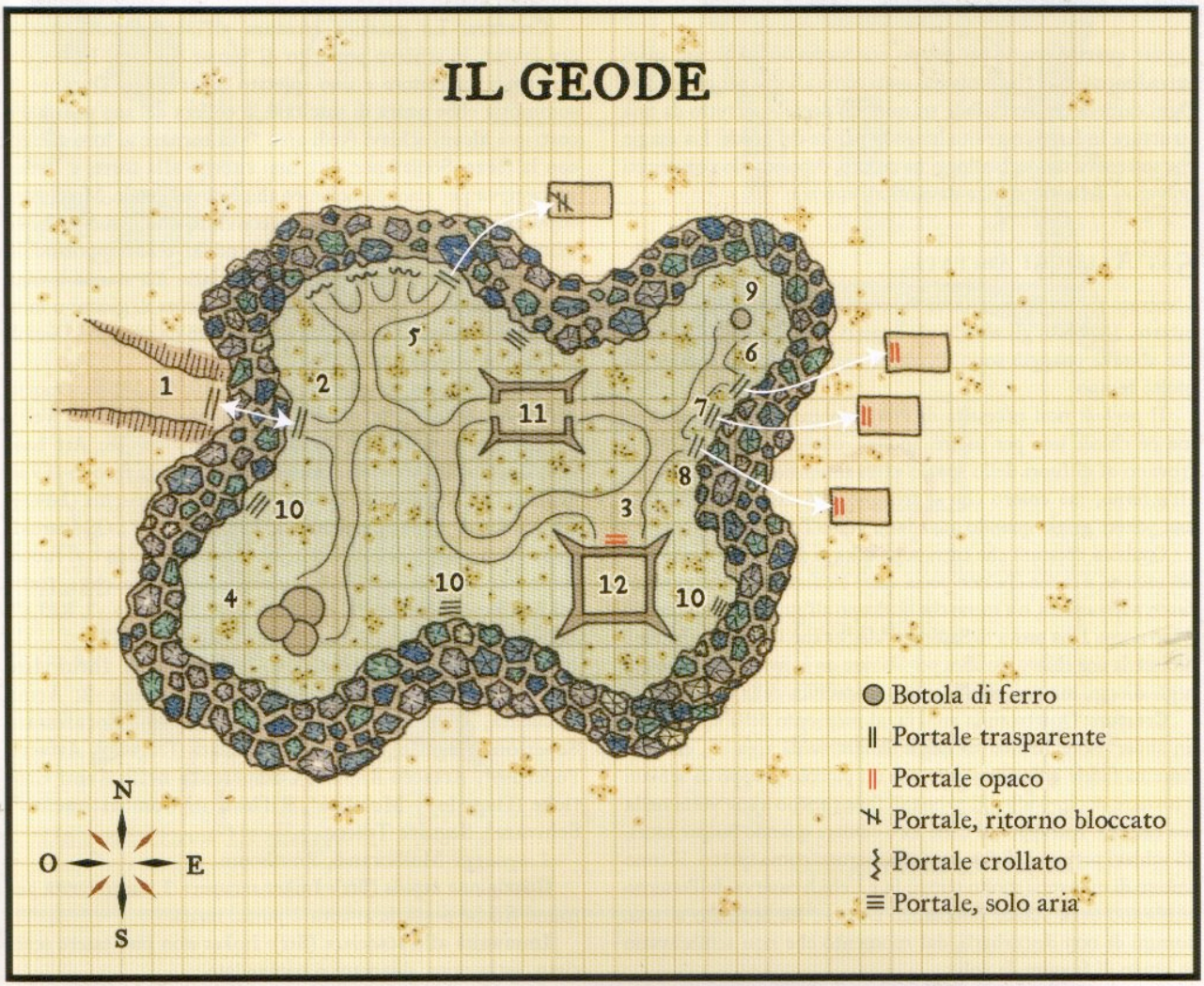
Mercenari: Arrak e Rayeth (vedi area 13).

Shianax: Vedi area 11 per le statistiche.

3. INGRESSO ALLA TORRE

Questa strana torre è alta circa 18 metri. Fatta eccezione per un'arcata alta 3 metri e sigillata con una lastra di pietra bianca alla base, non sembra disporre di porte, finestre o altri elementi sulla sua facciata esterna. Una scritta sinuosa corre lungo la chiave di volta dell'arco.

L'arcata di pietra è l'ingresso alla torre, ma non si apre su nessuna porta o saracinesca. L'arcata è un *portale* che trasferisce chiunque la tocchi in un punto all'interno. Se un individuo



pronuncia una destinazione (uno, due, tre o uscita) ad alta voce in Roushoum, l'antico linguaggio degli Imaskari, viene teletrasportato rispettivamente nell'area 12, 14, 19 o indietro all'area 3. Il *portale* non capisce nessun altro linguaggio. Se non viene specificata nessuna destinazione nel linguaggio appropriato, il soggetto viene trasportato nella sala di attesa (area 12). Questo *portale* variabile è contrassegnato con una "V" ad ogni destinazione, dal momento può essere usato allo stesso modo ad ogni piano della torre.

Le rune Roushoum (Decifrare Scritture con CD 30) recitano: "Sonjar, Artefice; Signore della Torre d'Ametista."

4. POZZE

Queste tre pozze a forma di goccia sono rivestite di piastrelle di ceramiche, alcune delle quali si sono spaccate per l'usura. L'acqua al loro interno sembra torbida ma potabile.

Gli schiavi di Sonjar un tempo si abbeveravano a queste pozze. Dal fondo di ogni pozza sgorga acqua fresca attraverso un *portale* in miniatura che si apre sul Piano Elementale dell'Acqua.

5. ALLOGGI DEGLI SCHIAVI (LI 11)

Queste quattro soglie di ferro sono prive di porte. Dinanzi ad ognuna delle prime tre soglie è visibile un cumulo di polvere, e oltre la soglia sembra esserci solo la parete della caverna. Un'occhiata oltre la quarta soglia rivela una stanza grigia e spenta in cui sono sospese quattro strane figure umanoidi dalle fattezze indefinite, forse congelate.

Queste quattro soglie un tempo conducevano ad alcuni spazi extradimensionali che venivano usati come alloggi per gli schiavi. Ogni camera era accessibile tramite un *portale* sorretto da una struttura in ferro costruita lungo la parete del geode. La magia che sosteneva tre degli alloggi ha ceduto, depositando i contenuti polverosi delle tre stanze davanti all'entrata.

5A. ALLOGGI ABITATI

L'entrata ancora in piedi (area 5a) conduce a un alloggio rimasto intatto. I mobili, gli abiti e gli oggetti personali dello schiavo che abitava quaggiù sono diventati nient'altro che polvere da molto tempo.

Il *portale* non necessita di una combinazione per entrare, ma ne chiede una per uscire. Inoltre, consente a coloro che si trovano al di fuori dello spazio extradimensionale di guardare all'interno, ma coloro che si trovano all'interno vedono solo una parete grigia quando guardano verso l'uscita.

Qualsiasi creatura che entri negli alloggi degli schiavi non può più uscirne, a meno che non possa usare incantesimi come *porta in fase* o *teletrasporto*, o a meno che qualcuno all'esterno non pronunci il suo nome. Una prova di Sapienza Magica con CD 20 rivela che è necessaria una chiave specifica per liberare un individuo intrappolato negli alloggi, ma non rivela la natura specifica della chiave.

Creature: Quattromila anni fa, al momento della sommossa, un supervisore Mulan di nome Imket (vedi area 6), che era rimasto fedele a Sonjar, costrinse un piccolo gruppo di schiavi a tornare nei loro alloggi prima di fare ritorno a sua volta nella sua camera. Intrappolati nelle loro camere quando Sonjar morì, gli schiavi perirono di fame e si animarono come spettri. Hanno smesso di muoversi molto tempo fa e a chi li osserva dall'esterno sembrano delle statue fluttuanti. Durdyn ha ordinato ai suoi uomini di non disturbarli, dal momento che non sembravano in grado di fuggire da soli.

Spettri (4): pf 32 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 230.

Tattiche: Gli spettri non hanno mai avuto l'opportunità di toccare la carne dei viventi, e sono ansiosi di poterlo fare. Attaccano quindi qualsiasi creatura vivente che entri negli alloggi.

Sviluppo: Se tutti i personaggi restano bloccati negli alloggi senza modo di uscire, un gruppo di PNG avventurieri prima o poi giunge nel geode e nota la situazione. I PG non possono parlare attraverso il *portale*, ma uno dei PNG potrebbe entrare, parlare con i PG intrappolati quanto basta per apprendere i loro nomi, e poi essere recuperato da un altro PNG all'esterno.

6. ALLOGGI DEI SUPERVISORI (LI 11)

Il pavimento di questa camera in semplice pietra grigia è coperto da vari centimetri di polvere. Un umano tremante, dalla pelle pallida e raggrinzita e protetto da un'armatura in cuoio borchiato poggia con la schiena contro il muro. Fissa con occhi vacui il soffitto, apparentemente ignaro di essere osservato. In una mano stringe una frusta di cuoio nera.

Questa camera extradimensionale, dalla funzione simile a quella degli alloggi degli schiavi, ospitava un tempo i supervisori di Sonjar. A differenza degli schiavi, i supervisori erano liberi di entrare e uscire dai loro alloggi nelle ore diurne. Per entrare o uscire dalla stanza tra l'alba e il tramonto è sufficiente che un personaggio tocchi il *portale*. Durante la notte, il *portale* consente solo di entrare.

Creatura: La patetica creatura all'interno della stanza era Imket, lo schiavo preferito di Sonjar. In vita, Imket era un capace cacciatore e uno spietato supervisore. Durante la sommossa ebbe paura di suscitare la collera del suo padrone e costrinse alcuni schiavi (vedi area 5a) a tornare ai loro alloggi con la forza. Sonjar non fece mai ritorno alla torre, e Imket sopravvisse per anni come unico abitante del geode. Molti anni dopo morì in solitudine, ancora convinto che il suo padrone adirato lo stesse punendo maledicendolo e intrappolandolo laggiù. Di tanto in tanto, Imket esce dalla sua stanza e vaga per il geode, ma a volte passano anche decine di giorni o mesi tra un'incursione e l'altra. Non è mai uscito da quando i Diavoli di Durdyn si sono trasferiti nel geode.

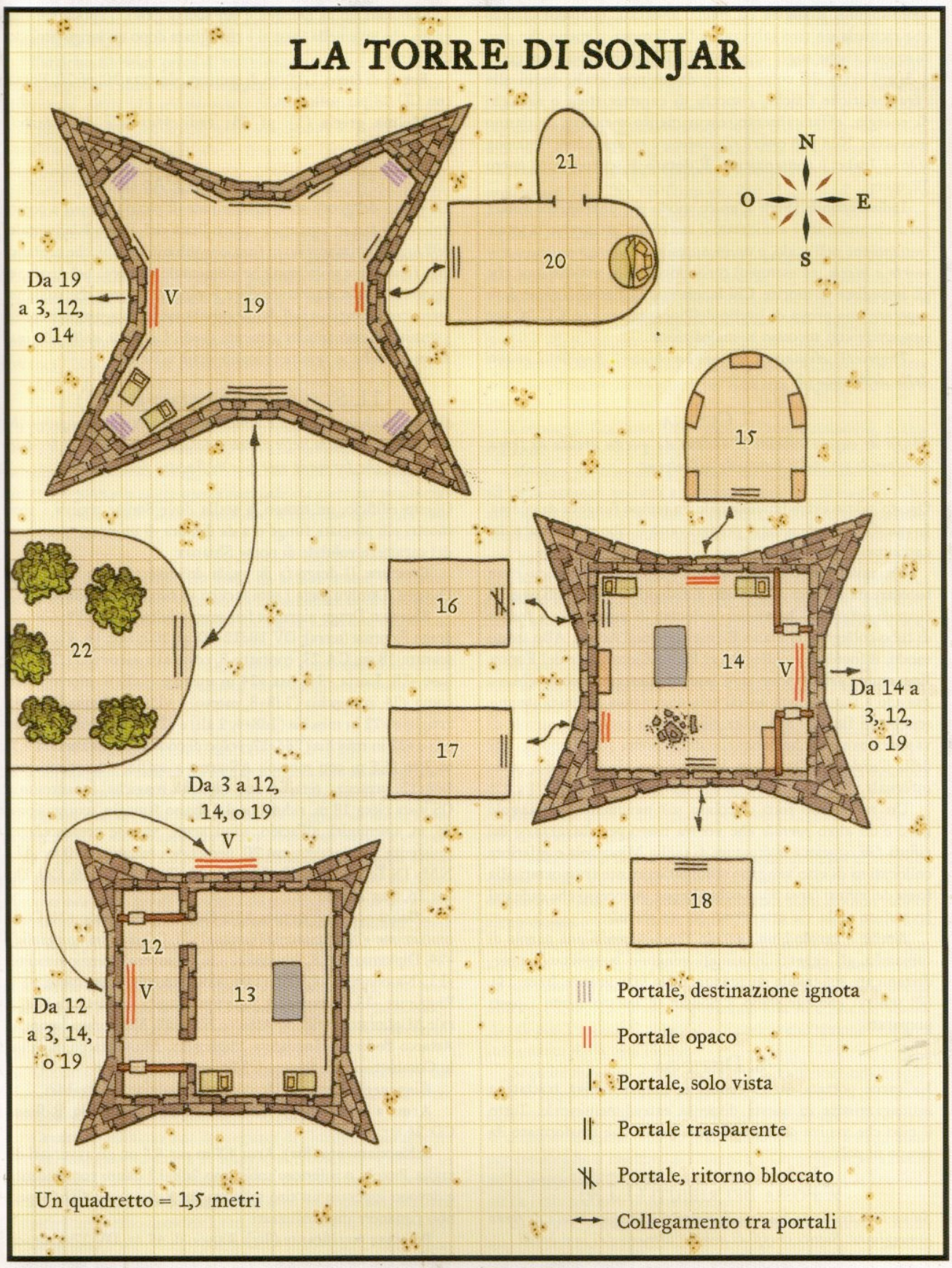
Imket: Umano maledetto guerriero 10; GS 11; non morto Medio (umanoide atipico); DV 10d12; pf 66; Iniz +4; Vel 9 m; CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +10; Lotta +13; Att +13 in mischia (1d4+4, schianto) o +19 in mischia (1d8+8, *flagello+3*); Att comp +13 in mischia (1d4+4, schianto) o +19/+14 in mischia (1d8+8, *flagello+3*); QS scurovisione 18 m, guarigione rapida 1, immunità al freddo e al fuoco, resistenza agli incantesimi 22, immunità allo scacciare, tratti dei non morti, indistruttibile; AL LM; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +0; For 16, Des 18, Cos -, Int 8, Sag 4, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare -3, Cercare -1, Intimidire +13, Osservare -3, Saltare +15, Sopravvivenza -2; Arma Accurata, Arma Focalizzata (flagello), Arma Focalizzata Superiore (flagello), Arma Specializzata (flagello), Attacco Poderoso[B], Attacco Rapido, Competenza nelle Armi Esotiche (flagello)[B], Mobilità[B], Riflessi in Combattimento[B], Schivare[B], Seguire Tracce.

Linguaggi: Mulhorandi, Roushoum.

Guarigione rapida (Str): Imket recupera 1 punto ferita per round finché possiede ancora 1 punto ferita.

Immunità allo scacciare (Str): Imket non può essere scacciato, intimorito, distrutto o comandato.


LA TORRE DI SONJAR
N
O
E
S
21
20
Da 19
a 3, 12,
o 14
V
19
15
22
16
14
V
Da 14 a
3, 12,
o 19
17
Da 3 a 12,
14, o 19
V
18
12
V
13
Da 12
a 3, 14,
o 19
Un quadretto = 1,5 metri
Portale, destinazione ignota
Portale opaco
Portale, solo vista
Portale trasparente
Portale, ritorno bloccato
Collegamento tra portali

Tratti dei non morti: Imket è immune ai seguenti effetti: influenza mentale, veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali, qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica o risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere *rianimato*, e *resurrezione* funziona solo se Imket è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Indistruttibile (Str): L'unico modo per distruggere Imket permanentemente è annientare il suo corpo (attraverso la totale immersione nell'acido, o un incantesimo *disintegrazione* o *non morto a morto*, ad esempio) o rimuovendo la maledizione che gli impedisce di morire. Chi lancia *rimuovi maledizione* deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20 per rimuovere con successo la maledizione.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+2, flagello+3, guanti della destrezza+2.

7. CUCINA

Sbuffi di vapore rovente si alzano da questa arcata di ferro, occultando ciò che si nasconde all'interno.

Questo spazio extradimensionale un tempo fungeva da cucina. In questa sala, gli schiavi preparavano il cibo procacciato dai cacciatori di Sonjar.

Un tavolo di metallo, un lavandino in ceramica e un focolare da cottura macchiato di fuliggine sono i soli oggetti rimasti intatti. Il lavandino è dotato di un *portale* a forma di tubo collegato al Piano Elementale dell'Acqua. Allo stesso modo, il focolare è collegato al Piano Elementale del Fuoco. Entrambi i *portali* sono stati lasciati aperti dal cuoco schiavo quando è fuggito per unirsi alla sommossa. Il costante miscuglio di fuoco e acqua ha riempito la cucina di nuvole di vapore rovente, che fuoriesce dalla porta (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER* per gli effetti del caldo infernale.)

Un minuscolo foro circolare sul pavimento nell'angolo nord è un altro *portale* che veniva usato per sbarazzarsi dei rifiuti. Gli oggetti e le creature di taglia Minuscola o inferiore collocati su di esso vengono automaticamente trasportati alla fossa dei rifiuti (area 9). Anche l'acqua in eccesso che cade dal lavandino scola via attraverso questo *portale*.

Anche il tavolo è un *portale*. Pronunciando una parola di comando, gli oggetti inanimati vengono trasportati immediatamente sul tavolo da pranzo nella sala grande (area 13). Gli schiavi consegnavano a Sonjar in questo modo i pasti preparati.

8. DISPENSA

La carne portata dai cacciatori di Sonjar veniva trattata e immagazzinata in questa dispensa extradimensionale. Tutto il cibo che veniva conservato qua dentro si è trasformato da tempo in polvere.

9. FOSSA DEI RIFIUTI (LI 4)

Su un lato di questa piazza di pietra si apre una botola di ferro arrugginita. Sottili sbuffi di nebbia filtrano dai suoi bordi.

Questa botola di 1,5 per 1,5 metri è spessa circa 1,25 cm. Protegge l'apertura che dà su una fossa profonda 4,5 metri e del diametro di 3 metri. Il pavimento della fossa è allagato fino all'altezza di 1,2 metri.

Con l'arrivo di Durdyn e dei suoi seguaci, l'antica melma grigia che vive nella fossa si è risvegliata dopo un lungo periodo di letargo.

Botola di ferro: 1,25 cm di spessore, durezza 10, pf 20, Forza con CD 23 per sollevare.

Melma grigia (1): pf 31; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 172.

10. PORTALI DELL'ARIA

Le pareti del geode sono disseminate di piccoli *portali* a senso unico che fanno entrare e uscire l'aria dal Piano Elementale dell'Aria. Ne rimangono in funzione soltanto alcuni, che portano aria fresca (e a volte qualche elementale minore) nel geode, e riportano l'aria stantia da dove è venuta. I venti che passano attraverso questi *portali* danneggiati suonano vagamente come i gemiti di uno spirito gemente (vedi *La Città della Regina Ragno*), anche se non provocano alcun effetto.

11. STALLA DEI MOSTRI (LI 11)

Questo edificio di pietra è dotato di una vasta arcata priva di porta. La parte alta delle pareti è dotata di una serie di feritoie allungate che formano una fila di finestre laterali.

Questo edificio, un tempo la stalla dove Sonjar teneva i suoi mostri più pregiati, funge ora da dimora di un drago marrone dal carattere volubile di nome Shianax.

Creatura: Il drago fa da guida del deserto per i Diavoli di Durdyn. Durdyn paga i suoi servigi in oro e in gemme.

Shianax: Drago marrone femmina adulta giovane[Mos]; GS 11; drago Enorme (terra); DV 18d12+90; pf 207; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 18 m; CA 23, contatto 8, colto alla sprovvista 23; Att base +18; Lotta +34; Att +24 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +24 in mischia (2d8+8, morso) e +22 in mischia (2d6+4, artigli) e +22 in mischia (1d8+4, 2 ali) e +22 in mischia (2d6+12, ali) e +22 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con morso); AS arma a soffio, schiacciamento 2d8+12, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS vista cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, sensi acuti, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20, percezione tellurica 150 m; AL NM; TS Temp +16, Rifl +11, Vol +14; For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +15, Ascoltare +24, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (geografia) +24, Diplomazia +18, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi -4, Osservare +19, Percepire Intenzioni +17, Raggirare +13, Saltare +20, Sapienza Magica +9; Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato.

Linguaggi: Comune, Draconico, Roushoum, Semphâri.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 m, 10d6 acido, Riflessi CD 24.

Schiacciamento (Str): Area 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 per non rimanere immobilizzati.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 45 m, DV 17 o meno, Volontà con CD 22 nega.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *creare acqua* (5° livello dell'incantatore).

Incantesimi da stregone conosciuti (3° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare, individuazione, lettura del magico, mano magica, riparare* 1° - *dardo incantato, immagine silenziosa, scudo* (CD 14).

Tattiche: Shianax cerca di trattare con i nuovi arrivati per comprendere i loro obiettivi. Quegli intrusi che potrebbero diventare degli alleati vengono condotti alla sala grande per un incontro con Durdyn. Se un gruppo di avventurieri sembra ostile ma facile da intimidire, Shianax cerca di inseguirli per farli fuggire dal geode prima di chiamare rinforzi. Il drago fugge se gli intrusi sembrano costituire una seria minaccia.

Tesoro: Buona parte del tesoro di Shianax è custodito nella sua tana, una rupe rocciosa a circa un giorno di cammino. L'oro e le gemme che riceve in pagamento da Durdyn sono custoditi sotto una pietra sconnessa del pavimento sul retro della stalla (Cercare CD 15). Il tesoro comprende 1.150 mo, 35 mp, cinque tormaline (50 mo ciascuna), un crisolito di ottima fattura (200 mo) e due rubini (400 mo ciascuno).

12. SALA DI ATTESA

Le pareti alte più di quattro metri di questa sala sono decorate con una serie di affreschi sbiaditi che riproducono antichi incantatori umani. Un cumulo di schegge di legno e di tessuti marciti che forse un tempo potevano essere una sedia rialzata giace sul pavimento lungo il muro ovest. Due porte e due arcate sui lati della sala fungono da uscite.

Questa stanza un tempo era usata da sala di attesa per coloro che desideravano essere ricevuti da Sonjar. Una delle due porte conduce a un guardaroba, l'altra a un bagno. Le arcate conducono a una grande sala oltrestante.

Il *portale* in questa stanza funziona come quello descritto nell'area 3. Se nessuna destinazione viene designata, conduce colui che lo usa nell'area 3.

13. SALA GRANDE (LI 11)

Questa magnifica sala ha un soffitto a cupola alto sei metri. Sulle pareti di pietra e sulla cupola sono state dipinte le immagini di uomini e donne dai volti severi, che reggono in mano varie icone, tra cui una mappa, un grosso uovo, una verga d'argento e una sfera di luce. La sala è arredata con un singolo tavolo da pranzo di granito e alcuni cumuli di polvere che un tempo forse erano altri tavoli o sedie. Lungo il muro est si apre una grande finestra che si affaccia su un panorama glaciale, come se la torre fosse situata sul fianco di una montagna.

La parete est è un *portale* trasparente che mostra uno tra i vari luoghi che il padrone di casa può scegliere. Il *portale* non consente né alle creature né agli oggetti di passare attraverso; ha funzione esclusivamente decorativa.

Durdyn ha scoperto come cambiare la vista offerta dal *portale*, ma crede erroneamente che esso abbia anche altre funzioni che ancora devono essere scoperte.

Creature: Almeno due dei seguaci di Durdyn, solitamente Arrak Abaeir e Rayeth à el Kapyn, si trovano di guardia in questa stanza in qualsiasi momento. Arrak funge da braccio destro di Durdyn e tiene d'occhio le attività degli altri seguaci. Rayeth è un mezzo-drow reclutato per le strade di Undrek-thoz. È un orfano e un reietto, e si è fatto notare da Durdyn non solo per le sue straordinarie capacità di combattimento, ma anche per il suo palese disprezzo nei confronti del dominio matriarcale dei drow.

Arrak Abaeir: Drow ladro 9; GS 10; umanoide Medio (elfo); DV 9d6+27; pf 58; Iniz +8; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +6; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d6+1/19-20, *spada della furtività*) o +13 a distanza (1d4+2/19-20, *balestra a mano+2*); Att comp +7/+2 in mischia (1d6+1/19-20, *spada della furtività*) o +13/+8 a distanza (1d4+2/19-20, *balestra a mano+2*); AS attacco furtivo +5d6, capacità magiche; QS scurovisione 36 m, tratti dei drow, eludere, schivare prodigioso migliorato, cecità alla luce, resistenza agli incantesimi 20, percepire trappole +3, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +6, Rifl +10, Vol +3 (+5 contro incantesimi e capacità magiche); For 10, Des 19, Cos 16, Int 14, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Artista della Fuga +16, Ascoltare +2, Camuffare +8, Cercare +9, Diplomazia +12, Equilibrio +18, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +11, Osservare +8, Raccogliere Informazioni +11, Saltare +2, Scalare +5, Scassinare Serrature +11, Utilizzare Corde +10, Utilizzare Oggetti Magici +14; Arma Focalizzata (balestra a mano), Iniziativa Migliorata, Ricarica Rapida, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Roushoum, Sottocomune.

Attacco furtivo (Str): Arrak infligge 5d6 danni extra ad ogni attacco andato a segno contro un bersaglio colto alla sprovvista o attaccato ai fianchi, o contro un qualsiasi bersaglio a cui sia stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questo danno viene applicato anche agli attacchi a distanza contro i bersagli entro 9 metri. Le creature dotate di occultamento, quelle prive di anatomie discernibili e quelle immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Arrak può scegliere di sferrare danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo se usa un'arma ideata a tale scopo, come un manganello (sfollagente).

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. 9° livello dell'incantatore.

Tratti degli elfi: Arrak è immune agli effetti magici di sonno. Se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, ha diritto a una prova di Cercare per notarla, come se la stesse cercando attivamente.

Eludere (Str): Se Arrak è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro salvezza superato non subisce alcun danno.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Arrak non può essere attaccato ai fianchi e può subire attacchi furtivi soltanto da un personaggio dotato di almeno tredici livelli da ladro. *Cecità alla luce (Str):* La brusca esposizione alla luce intensa acceca Arrak per 1 round. È abbagliato fintanto che rimane nell'area influenzata dalla luce intensa.

Scoprire trappole: Arrak può trovare, disattivare od oltrepassare le trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità di Cercare e l'abilità Disattivare Congegni per trovare e disattivare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearle). Se il risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come oltrepassare la trappola senza farla scattare o disattivarla.

Schivare prodigioso (Str): Arrak conserva il suo bonus alla Destrezza alla Classe Armatura anche se colto alla sprovvista o colpito da un avversario non visto (perde comunque il suo bonus alla Destrezza se paralizzato o immobilizzato in altri modi).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, spada della furtività, balestra a mano+2 con 25 quadrelli, *pozione di invisibilità, pozione di cura ferite moderate*, 10 dosi di veleno di incoscienza drow.

Rayeth à el Kapyn: Mezzo-drow guerriero 8; GS 9; umanoide Medio (elfo); DV 8d10; pf 44; Iniz +6; Vel 6 m; CA 19, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +8; Lotta +11; Att +15 in mischia (2d4+8, *catena chiodata+2*) o +12 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra+1*); Att comp +15/+10 in mischia (2d4+8, *catena chiodata+2*) o +12/+7 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra+1*); QS scurovisione 18 m, tratti dei mezzo-drow; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +3 (+5 contro ammaliamenti); For 17, Des 14, Cos 10, Int 12, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cercare +4, Diplomazia +1, Nascondersi +4, Osservare +4, Raccogliere Informazioni +1, Saltare +5, Scalare +10; Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Focalizzata Superiore (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata)[B], Iniziativa Migliorata[B], Mobilità[B], Riflessi in Combattimento[B], Schivare[B].

Linguaggi: Comune, Elfico, Sottocomune.

Tratti dei mezzo-drow: Rayeth è immune agli effetti magici di sonno. Ai fini di tutti gli effetti relativi alla razza, un mezzo-drow è considerato un drow.

Proprietà: Cotta di maglia+2, catena chiodata+2, scimitarra+1, pozione di velocità, anello antiveleni.

Tattiche: Chiunque entri nella torre senza Shianax come scorta è considerato ostile e viene attaccato da Rayeth e Arrak. I due mercenari coordinano i loro attacchi, cercando di eliminare prima quelli che sembrano dei guerrieri. Arrak tira il maggior numero di frecce avvelenate possibile prima di entrare in mischia. Rayeth sbilancia gli avversari con la sua catena chiodata, per renderli più vulnerabili agli attacchi di Arrak.

14. CAMERA DELL'ARTEFICE

Il centro di questa stanza è occupato da un tavolo di pietra. Nell'angolo sudovest è visibile un gigantesco forno in ferro nero rovesciato su un fianco. Sulle pareti si aprono quattro arcate vuote simili a quelle viste alla base della torre. Diverse mensole lungo il muro sud sono cariche di simboli religiosi consunti, bottiglie vuote e appunti scritti in un linguaggio antico.

Un tempo Sonjar usava questa camera come laboratorio, sala delle torture e officina. Conduceva qui i suoi esperimenti, i suoi interrogatori e altre indagini arcane sulle creature legate sul tavolo.

Le arcate sono tutte dei *portali*. Quello sul muro est funziona come il *portale* alla base della torre (area 3), con la differenza che conduce agli altri piani della torre. Se non viene fornita nessuna destinazione, chi lo attraversa finisce nell'area 3.

I *portali* collegati alle aree 15 e 17 sono opachi da questo lato, mentre quelli che conducono alle aree 16 e 18 sono trasparenti, in modo da consentire ai personaggi in questa stanza di vedere oltre di essi. Il *portale* dall'area 15 è trasparente dall'altro lato, quindi i due drow in quella stanza possono vedere gli intrusi e prepararsi al combattimento.

15. BIBLIOTECA (LI 12)

File di mensole fatte di energia magica luminosa coprono tutte le pareti di questa sala. Le mensole sono cariche di pergamene sul punto di sbriciolarsi, pezzi di pergamena ingialliti e tomi rilegati in pelle.

La biblioteca di Sonjar contiene libri vergati da numerosi artefici Imaskari appartenenti a varie epoche dell'impero. Queste vetuste opere sono molto fragili e rischiano di sbriciolarsi se toccate.

Karu'shon, un mago anziano del Casato Vrasl, è stato incaricato di accompagnare Durdyn e di osservare le attività della sua banda. Il mago passa molto tempo a lanciare *amanuensis*[Mag] per copiare le informazioni contenute in questa libreria al fine di riportarle alla sua matrona. È sempre accompagnato dalla sua sorella drow Xi'an, un'aracnomante[Sot] che da tempo è considerata la pecora nera del Casato Vrasl a causa della sua decisione di dedicarsi alla magia arcana. Durante il silenzio di Lolth ha manovrato in modo da reclamare il controllo del Casato Vrasl non appena tornerà a casa.

Se Karu'shon o Xi'an notano degli intrusi nella camera dell'artefice (area 20), si preparano entrambi a combattere, Karu'shon lancia *oscurità profonda* e poi inizia a lanciare incantesimi di attacco. Xi'an usa la sua capacità di *forma di ragno* per diventare un ragno mostruoso Grande, poi entra in lotta con un avversario per colpirlo con il suo tocco velenoso, infliggendogli un risucchio alla forza.

Karu'shon Vrasl: Drow mago 9; GS 10; umanoide Medio (elfo); DV 9d4+18; pf 40; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +3; Att o Att comp +5 in mischia (1d4+1/19-20, *pugnale+2*) o +7 a distanza (1d4+1/19-20, *balestra a mano+1*); AS capacità magiche, incantesimi; QS scurovisione 36 m, tratti dei drow, famiglio, benefici del famiglio, cecità alla luce, resistenza agli incantesimi 20; AL NM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +7 (+5 contro incantesimi e capacità magiche); For 8, Des 15, Cos 14, Int 20, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +7, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (locali Radice della Terra) +17, Conoscenze (storia) +15, Decifrare Scritture +12, Intimidire +5, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +2, Sapienza Magica 18; Allerta*, Creare Oggetti Meravigliosi, Drow di Alto Lignaggio[Raz], Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati[B], Ricarica Rapida, Scrivere Pergamene[B].

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Roushoum, Sottocomune.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. 9° livello dell'incantatore.

Tratti degli elfi: Karu'shon è immune agli effetti magici di sonno. Se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, ha diritto a una prova di Cercare per notarla, come se la stesse cercando attivamente.

Famiglio: Il famiglio di Karu'shon è un rospo di nome Ku'rup. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Karu'shon. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte più sotto.

Benefici del famiglio: Karu'shon ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Karu'shon 3 punti ferita.

Allerta (Str): *Ku'rup conferisce al suo padrone Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Karu'shon può comunicare empaticamente con il suo famiglio entro una distanza massima

di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone il famiglio con un determinato luogo od oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Karu'shon può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Ku'rup, se il rospo si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Può inoltre lanciare gli incantesimi che hanno come bersaglio "l'incantatore" sul suo famiglio.

Cecità alla luce (Str): La brusca esposizione alla luce intensa acceca Karu'shon per 1 round. È abbagliato fintanto che rimane nell'area influenzata dalla luce intensa.

Incantesimi da mago preparati (9° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico* (2), *scossa elettrica*[Mag]; 1° - *armatura magica, comprensione dei linguaggi, dardo incantato* (2), *foschia occultante, verme dello spirito*[Mag] (CD 16); 2° - *imagine speculare, invisibilità* (2), *polvere luccicante* (CD 17), *raggio rovente* (+6 contatto a distanza); 3° - *dardo incantato* potenziato, *freccia infuocata, scurovisione profonda*[Sot], *volare*; 4° - *amanuensis*[Mag] esteso (2), *portale traslucido*[Sot]; 5° - *muro di forza, teletrasporto.*

Libro degli incantesimi: Quelli sopra elencati più 0 - *distruggere non morti, fiotto acido, frastornare, individuazione del veleno, lampo, luce, luci danzanti, mano magica, messaggio, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma, tocco di affaticamento*; 1° - *colpo accurato*; 2° - *evoca mostri II*; 3° - *amanuensis*[Mag], *fulmine, tocco del vampiro.*

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+2, balestra a mano+1, pugnale+2, stemma del Casato Vrasl (*sfocatura* 1 volta al giorno), *pozione di cura ferite gravi,* 30 mo.

Ku'rup: Rospo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 9d8; pf 20; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +4; Lotta -13; Att o Att comp -; Spazio/Portata 30 cm/ 0 m; QS anfibio, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con gli anfibi, parlare con il padrone; AL NM; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +8; For 1, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +12, Intimidire +2, Nascondersi +21, Osservare +6; Allerta.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Ku'rup può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Karu'shon (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Ku'rup è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con gli anfibi (Str): Ku'rup può comunicare con gli anfibi. Tale comunicazione è limitata dall'intelligenza delle creature con cui conversa.

Parlare con il padrone (Str): Ku'rup può comunicare verbalmente con Karu'shon. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Abilità: Ku'rup ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Xi'an Vrasl: Drow femmina guerriera 2/stregona 4/aracnomante[Sot] 4; GS 11; umanoide Medio (elfo); DV 2d10+2 più 4d4+4 più 4d6+4; pf 45; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, contatto 15, colto alla sprovvista 13; Att base +7; Lotta +13; Att +9 contatto in mischia (1d3+2 più veleno, colpo senz'armi); Att comp +9 contatto in mischia (veleno, tocco velenoso) o +9/+4 in mischia (2d3+2 più veleno, colpo senz'armi); AS tocco velenoso, capacità magiche; QS scurovisione 36 m, tratti dei drow, cecità alla luce, parlare con i ragni, resistenza agli incantesimi 21, forma di ragno; AL CM; TS Temp +6 (+10 contro veleno), Rifl +7, Vol +5 (+7 contro incantesimi e capacità magiche); For 15, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Cercare +2, Concentrazione +12, Conoscenze (natura) +4, Intimidire +6, Osservare +2, Saltare +7, Sapienza Magica +3, Scalare +5; Aumentare Evocazione, Colpo Senz'Armi Migliorato, Drow di Alto Lignaggio[Raz], Incantesimi Focalizzati (evocazione), Levitazione Migliorata[Sot], Lottare Migliorato.

Linguaggi: Elfico, Sottocomune.

Tocco velenoso (Str): Come azione gratuita, Xi'an può secernere veleno e trasmetterlo a contatto (contatto, Temp CD 14, 1d4 For).

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza, oscurità.* 10° livello dell'incantatore.

Tratti degli elfi: X'ian è immune agli effetti magici di sonno. Se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, ha diritto a una prova di Cercare per notarla, come se la stesse cercando attivamente.

Cecità alla luce (Str): La brusca esposizione alla luce intensa acceca Xi'an per 1 round. È abbagliata fintanto che rimane nell'area influenzata dalla luce intensa.

Parlare con i ragni (Sop): Xi'an può comunicare con qualsiasi ragno o aracnide come azione gratuita.

Forma di ragno (Sop): Xi'an può trasformarsi in un ragno mostruoso Piccolo, Medio o Grande per tre volte al giorno. Questa capacità funziona come *metamorfosi*, con la differenza che la durata è pari a 12 minuti. Tornare alla forma normale è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Incantesimi da stregone conosciuti (7° livello dell'incantatore): 0 - *collante*[Sot] (CD 13), *fiotto acido, frastornare, individuazione del magico, tocco di affaticamento* (+9 contatto in mischia; CD 13); 1° - *colpo accurato, evoca ragno mostruoso Piccolo*[Sot], *movimenti del ragno, pugnale di ghiaccio*[Mag] (CD 14), *stretta caustica*[Mag]; 2° - *evoca sciame, pelle di ragno*[Sot] (CD 16), *ragnatela* (CD 16); 3° - *evoca ragno mostruoso Grande*[Sot], *soffio acido di Mestil*[Mag] (CD 17).

Proprietà: Anello di protezione+3, stemma del Casato Vrasl (*mantello di potere oscuro* 1 volta al giorno), *mantello della distorsione minore, anello di libertà di movimento,* 200 mo.

16. PRIGIONE

Oltre questa soglia è situata una camera di pietra grigia e spoglia. Catene e manette in ferro battuto e frammenti d'ossa affiorano dallo spesso strato di polvere che ricopre il pavimento.

Sonjar teneva i sacerdoti che aveva rapito in questa prigione, quando non conduceva esperimenti su di essi. L'entrata e l'uscita funzionano esattamente come quelle degli alloggi degli schiavi (area 5). La polvere e i frammenti d'ossa sul pavimento sono ciò che rimane di un sacerdote Netherese di Moander.

17. MAGAZZINO

Questo spazio extradimensionale è coperto di scaffali carichi di vasi di vetro vuoti. Una piccola verga di ferro e tre statuine di bronzo sono state nascoste tra i vasi (cercare CD 10).

18. FORGIA

Oltre questa soglia è visibile una camera vuota fatta di anonima pietra grigia. L'aria sembra ondeggiare e tremolare a tratti, e quando questo accade la camera sembra lentamente distorcersi e deformarsi.

La magia che sosteneva questo spazio extradimensionale vuoto si è deteriorata quasi del tutto, e la stanza esiste solo a singhiozzo. La forgia di ferro che un tempo si trovava nella stanza è stata espulsa sul pavimento del laboratorio (area 14) quando la stanza ha iniziato a esistere a intermittenza.

La magia della camera continua a funzionare a singhiozzo. Chiunque si trovi al suo interno quando la magia si interrompe cade nel laboratorio sottostante, subendo 1d6 danni. La stanza riappare entro 1d8 round e permane per 3d4 round prima di lampeggiare di nuovo e di ripetere il processo.

19. CAMERA DELLE STELLE TERRESTRI (LI 4)

Questa camera sembra priva di soffitto. Numerosi trofei, tra cui il teschio di un beholder, un enorme osso di dinosauro, uno scheletro di elfo completo e la testa imbalsamata di una creatura angelica di qualche tipo sono stati appesi alle pareti.

Questa camera era la sala dei trofei di Sonjar. Ognuna delle quattro alcove contiene un *portale* trasparente che conduce ad altre destinazioni dislocate nel perduto Impero Imaskari.

Lungo la parete ovest si trova un *portale* collegato alle aree 14, 12 e 3, che funziona esattamente come il *portale* descritto nell'area 3. Se nessuna destinazione viene specificata, chi lo attraversa viene trasportato nell'area 3.

Lungo la parete est si trova un *portale* collegato alla camera di Sonjar (area 20). Questo portale è opaco da questo lato, ma trasparente dall'altro. Durdyn lo usa per osservare chiunque venga a ficcare il naso in questa stanza, in modo da potersi preparare al combattimento.

Vari portali di osservazione alti tutta la parete sono disposti a intervalli regolari lungo tutto il perimetro della stanza.

Trappola: Ogni trofeo in questa stanza è protetto da una trappola costituita da un singolo *glifo di interdizione* che si attiva al contatto.

Glifo di interdizione (esplosivo): Incantesimo, attivatore ad incantesimo, irripristinabile; incantesimo (*glifo di interdizione* [esplosione] chierico 10° livello, 5d8 elettricità, Riflessi con CD 14 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m) Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28.

Sviluppo: Un membro dei Diavoli di Durdyn è passato attraverso un *portale* d'angolo tempo addietro e non è mai tornato. Durdyn sta riflettendo sulla necessità di andare a salvare l'avventuriero perduto o di ingaggiare degli avventurieri che lo facciano per lui.

Nezram il viandante dei mondi

Nezram, un mago Mulhorandi noto come il Viandante dei Mondi, è tornato nel Faerûn dopo un'assenza di quasi settecento anni. Anche se è un maestro delle magie di trasporto, dei *portali* e degli spostamenti planari, il Viandante dei Mondi è noto soprattutto per la sua passione per le magie infuse nelle gemme.

Le voci che parlano di una città Netherese volante e di una colonia sopravvissuta degli antichi nemici del suo popolo hanno convinto Nezram a tornare nel Faerûn. Il Viandante dei Mondi teme che un ipotetico reame Imaskari sconosciuto potrebbe costituire una minaccia al suo amato impero.

Una volta tornato, Nezram ha trovato la sua vecchia torre in rovina e i suoi libri degli incantesimi scomparsi. Grazie all'assistenza dei suoi discendenti viventi, i Nezramiti, il grande mago ha avviato la costruzione di una nuova torre nella città di Nezras, sulle pendici orientali delle Montagne della Spada del Mulhorand. Di recente ha scoperto che il suo libro di incantesimi, *Incanti Unici*, ora appartiene a Maeve di Starmantle (maga 13/arcimaga 3 mezzo-drow femmina CN), figlia della defunta Quarra di Cathyr, ma non ha ancora deciso come recuperarlo.

Il fascino del Viandante dei Mondi per le gemme risulta evidente dalla mezza dozzina di nuovi incantesimi basati sulle gemme da lui inventati. Nella sua tunica sono incastonate circa una dozzina di gemme magicamente sintonizzate su di lui, attivabili con un semplice tocco volontario.

Nezram: Umano (Mulan) mago 22; GS 22; umanoide Medio; DV 22d4+88; pf 143; Iniz +9; Vel 9 m; CA 21, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +11; Lotta +13; Att +17 in mischia (1d4+6/19-20, *pugnale dissolvente superiore+4*); Att comp +17/+12 in mischia (1d4+6/19-20, *pugnale dissolvente superiore+4*); QS famiglio, benefici del famiglio, resistenza agli incantesimi 20; AL LN; TS Temp +15, Rifl +16, Vol +20; For 14, Des 20, Cos 18, Int 24, Sag 17, Car 13.

Abilità e talenti: Artigianato (tagliare pietre preziose) +27, Ascoltare +5, Cercare +12, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +32, Conoscenze (piani) +31, Conoscenze (religioni) +24, Conoscenze (storia) +24, Decifrare Scritture +32, Nascondersi +10, Osservare +10, Sapienza Magica +36; Allerta*, Artigiano Magico (Sintonizzare Gemme), Capienza di Incantesimi Migliorata (10° livello), Controincantesimo Migliorato, Controincantesimo Reattivo*, Creare Oggetti Meravigliosi[B], Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Incantesimi Intensificati[B], Incantesimi Personali (*scudo schermante di zaffiro di Nezram*†), Incantesimi Rapidi[B], Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi (*aura d'ametista di Nezram*†, *disintegrazione*, *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *scudo energetico di smeraldo di Nezram*†, *scudo schermante di zaffiro di Nezram*†) Scrivere Pergamene[B], Sintonizzare Gemme[B].

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 1.

Linguaggi: Chessentan, Comune, Draconico, Durpari, Goblin, Mulhorandi, Untheric.

Famiglio: Il famiglio di Nezram è un topo di nome Nezlit. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Nezram. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte più sotto.

Benefici del famiglio: Nezram ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Nezram un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Allerta (Str): *Nezlit conferisce al suo padrone Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Nezram può comunicare empaticamente con il suo famiglio entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone il famiglio con un determinato luogo od oggetto.

20. APPARTAMENTI DI SONJAR (LI 13)

Il soffitto di questa lussuosa camera da letto è alto 4,5 metri e le pareti sono decorate con affreschi che ricordano i quattro elementi. Sul pavimento, lungo il muro nord, giace un cumulo di cuscini di seta decomposti e consumati che un tempo formavano un ampio letto. Una vecchia scrivania e una vecchia sedia giacciono a pezzi nel lato sud della stanza. Sono visibili varie soglie che sembrano aprirsi sul nulla.

Il *portale* lungo la parete sud consente di raggiungere gli altri piani della torre. Sotto ogni altro aspetto è identico al *portale* dell'area 3.

Creatura: Durdyn passa buona parte del suo tempo in questa stanza, intento a progettare le sue prossime mosse.

Durdyn: Drow guerriero 12; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 12d10+12; pf 78; Iniz +4; Vel 9 m; CA 21, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +12; Lotta +14; Att +19 in mischia (2d6+10/17-20, *spadone anarchico+3*); Att comp +19/+14/+9 in mischia (2d6+10/17-20, *spadone anarchico+3*); AS capacità speciali; QS scurovisione 36 m, tratti degli elfi, resistenza agli incantesimi 23; AL CN; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +5 (+7 contro incantesimi e capacità magiche); For 14, Des 18, Cos 12, Int 10, Sag 12, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Cavalcare +6, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +3, Percepire Intenzioni +3, Saltare +12, Scalare +12; Adattamento alla Luce Diurna[GGF], Arma Focalizzata (spadone)[B], Arma Focalizzata Superiore (spadone), Arma Specializzata (spadone)[B], Arma Specializzata Superiore (spadone), Attacco Poderoso[B], Competenza nelle Armature Esotiche (armatura in seta di ragno)[Sot], Critico Migliorato (spadone)[B], Incalzare[B], Riflessi in Combattimento[B], Spezzare Migliorato[B], Spingere Migliorato.

Linguaggi: Elfico, Sottocomune.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. 12° livello dell'incantatore.

Tratti degli elfi: Durdyn è immune agli effetti magici di sonno. Se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, ha diritto a una prova di Cercare per notarla, come se la stesse cercando attivamente.

Proprietà: Armatura in seta di ragno+4[Sot], spadone anarchico+3, anello antiveleni, pozione di velocità, pozione di cura ferite critiche, pozione di resistenza, 400 mo.

Condividere incantesimi (Sop): Nezram può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Nezlit, se il topo si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Può inoltre lanciare gli incantesimi che hanno come bersaglio "l'incantatore" sul suo famiglio.

Scrutare sul famiglio (Mag): Nezram può scrutare sul suo famiglio con gli stessi effetti dell'incantesimo *scrutare* una volta al giorno.

Incantesimi da mago preparati (22° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico* (2), *luce*; 1° - *blocca porte, cavalcatura, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificare, unto*; 2° - *folata di vento* (CD 19), *frastornare mostri* (CD 19), *individuazione dei pensieri* (CD 19), *invisibilità, protezione dalle frecce, raggio rovente* (+15 contatto a distanza); 3° - *analizzare portale, aura d'ametista di Nezram†, dissolvi magie* (2), *distorsione, volare*; 4° - *ancora dimensionale, invisibilità superiore, porta dimensionale, scrutare* (CD 21), *scudo energetico di smeraldo di Nezram†*; 5° - *cono di freddo* (CD 22), *muro di forza, occhi indagatori, passapareti, scudo schermante di zaffiro di Nezram†*; 6° - *analizzare dweomer, disintegrazione* (CD 23), *dissolvi magie superiore, repulsione* (CD 23), *visione del vero*; 7° - *raggio rubino dell'inversione[GGF], salto gemmato[Mag], teletrasporto degli oggetti, teletrasporto superiore, vista arcana superiore*; 8° - *labirinto, muro prismatico* (CD 25), *serratura dimensionale, vuoto mentale* (CD 25); 9° - *desiderio, forma eterea, parola del potere uccidere, portale*.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 1.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+6, pugnale dissolvente superiore+4[GGF], guanti della destrezza+4, gemme sintoniche (caduta morbida, camminare nel vento, campo anti-magia, protezione dagli incantesimi, respirare sott'acqua, riflettere incantesimo, scurovisione, teletrasporto superiore, trasformazione, volare, vuoto mentale), anello di eludere, anello dello scudo mentale, scarabeo di protezione, mantello della resistenza+4.

Nezlit: Topo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 22d8; pf 71; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 25, contatto 14, colto alla sprovvista 23; Att base +11; Lotta +0; Att o Att comp +15 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i roditori, resistenza agli incantesimi 27; AL CN; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +14; For 2, Des 15, Cos 10, Int 16, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Artigianato (tagliare pietre preziose) +23, Cercare +8, Concentrazione +25, Equilibrio +14, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +23, Nuotare +14, Osservare +6, Scalare +14; Arma Accurata, Incantesimo del Famiglio (*disintegrazione*)[B].

Trasmettere incantesimi a contatto (*Sop*): Nezlit può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Nezram (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (*Str*): Se Nezlit è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con il padrone (*Str*): Nezlit può comunicare verbalmente con Nezram. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Parlare con i roditori (*Str*): Nezlit può comunicare con gli altri roditori. Tali comunicazioni sono limitate dall'intelligenza delle creature con cui Nezlit conversa.

Abilità: Nezlit ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Scalare. Usa il suo modificatore di Destrezza invece del suo modificatore di Forza per le prove di Nuotare e Scalare. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare o Scalare, anche se di fretta o minacciato. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Tattiche: Se nella sua camera compaiono degli intrusi privi di scorta, Durdyn attacca. Se la battaglia volge al peggio, scappa attraverso il *portale* o si dirige verso il Semipiano del Frutteto (area 22), dove unisce le sue forze a quelle di Ewa.

21. BAGNO

La caratteristica principale di questa stanza rivestita in marmo è una smisurata vasca di ceramica che contiene un *portale* verso il Piano Elementale dell'Acqua. Una mensola sul muro contiene varie borse di polvere decomposta, che un tempo erano erbe da bagno. La piccola latrina nell'angolo contiene un *portale* collegato alla fossa dei rifiuti (area 9).

22. SEMIPIANO DEL FRUTTETO (LI 8)

Oltre questa soglia si trova un frutteto alieno, sotto un cielo azzurro limpido, privo di nuvole e baciato dal sole. Lunghe file di alberi carichi di mele, pere e altri frutti si stendono a perdita d'occhio.

Sonjar aveva creato un semipiano circolare del diametro di circa 1,5 km su cui aveva piantato centinaia di alberi da frutto. Il frutteto gode sempre di un clima tiepido, l'aria è densa di odori piacevoli e del ronzio delle api. Dal momento che quaggiù non esiste nessun predatore, le api hanno proliferato in tutto il semipiano. Il frutteto è anche la dimora di un tiefling di nome Ewa.

Creatura: Ewa, un'esule in fuga dal Thay, si è rifugiata nel Sottosuolo prima di unirsi ai Diavoli di Durdyn. Quando non è immersa nelle sue meditazioni sotto un albero, raccoglie frutta e miele per Durdyn e la sua banda.

Ewa: Femmina tiefling monaca 6/monaca della lunga morte[GGF] 2; GS 8; esterno Medio (nativo); DV 8d8; pf 36; Iniz +2; Vel 15 m, volare 15 m (media); CA 15, contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +7; Att +7 in mischia (1d10+2, colpo senz'armi); Att comp +6/+6 in mischia (1d10+2, colpo senz'armi con raffica di colpi); AS colpo *ki* (magia), capacità magiche; QS *oscurità*, scurovisione 18 m, eludere, sudario macabro, uso dei veleni, purezza del corpo, resistenza al freddo 5, elettricità 5, fuoco 5, caduta lenta 9 m, mente lucida; AL LN TS Temp +5 (+6 contro gli effetti di morte, +12 contro gli effetti e gli incantesimi di ammaliamento); For 15, Des 14, Cos 10, Int 14, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Artigianato (alchimia) +7, Artigianato (preparazione dei veleni) +9, Artista della Fuga +7, Concentrazione +2, Conoscenze (arcane) +10, Equilibrio +6, Guarire +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +12, Osservare +9, Raggirare +3, Saltare +6, Valutare +4; Ali dell'Esterno[Raz], Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Deviare Frecce[B], Fluttuare, Linea di Sangue Immonda[Raz], Pugno Stordente[B], Sbilanciare Migliorato[B].

Linguaggi: Comune, Infernale, Mulhorandi, Rashemi.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *protezione dal bene*; 1 volta al giorno - *anatema* (CD 11). 8° livello dell'incantatore.

Oscurità (*Mag*): Ewa può usare *oscurità* una volta al giorno (8° livello dell'incantatore).

Eludere (*Str*): Se Ewa è esposta a un qualsiasi effetto che normalmente gli concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro salvezza superato non subisce alcun danno.

Sudario macabro (*Str*): La CD di qualsiasi prova di Raccogliere Informazioni, conoscenze bardiche o di qualsiasi prova analoga per scoprire qualcosa su Ewa aumenta di 2.

Uso dei veleni: Ewa è abile nell'uso dei veleni e non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno a un'arma.

Purezza del corpo (*Str*): Ewa è immune a tutte le malattie normali. Le malattie magiche e soprannaturali hanno invece effetto su di lei.

Caduta lenta (*Str*): Quando Ewa si trova a un braccio di distanza da un muro, può usarlo per rallentare la sua caduta. Ewa subisce danni come se la caduta fosse inferiore di 9 metri rispetto all'altezza effettiva.

Mente lucida (*Str*): Ewa ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti della scuola di ammaliamento.

Tattiche: Se qualcuno si avvicina, Ewa si alza in volo e applica il veleno alle sue mani, poi ingaggia gli avversari in mischia con i suoi attacchi senz'armi.



Reami della Grande Foresta

Nei tempi passati, quando la Grande Foresta ricopriva gran parte del territorio compreso tra il Fiume Dessarin e i Picchigrigi, numerosi reami elfici e nanici assunsero un ruolo prominente. I regni nanici divennero potenti grazie alla lavorazione del metallo e della pietra, mentre gli elfi svilupparono civiltà grandiose e sofisticate. Per molti secoli questi reami prosperarono, reggendo a ripetute invasioni degli orchi, alle guerre tra gli elfi e alle incursioni dal Sottosuolo. Alla fine, tuttavia, tutte queste civiltà furono condannate a scomparire.

Una singola evocazione di immondi, che ebbe luogo circa cinquecento anni fa, provocò una conflagrazione demoniaca che annientò i regni elfici della Grande Foresta e il vicino Ammarindar, mutando per sempre le sorti del Nord. La Grande Foresta e le sue montagne tornarono ad essere una terra selvaggia e indomata, tra le cui fronde si nascondono numerose meraviglie perdute, appartenenti a queste civiltà scomparse.

La Grande Foresta è disseminata di rovine delle tre civiltà elfiche che succedettero all'antico Aryvandaar. Quaggiù, nel fitto dei boschi, lontano dalle più famose rovine del Cormanthyr, giacciono i resti di società antiche di secoli, nate e cresciute all'ombra degli alberi. Le slanciate linee architettoniche di queste perdute città elfiche sono giunte ai giorni attuali sorprendentemente ben preservate. Le loro guglie delicate, le splendide torri e gli antichi templi si rivelano luoghi fantastici da esplorare per gli avventurieri, gli antiquari e i cercatori di tesori. La magia dei *mythal* che protegge questi luoghi ha perso intensità dopo la partenza degli elfi dalla Grande Foresta, ma quelle antiche difese dispongono ancora di una considerevole quantità di potere.

Nelle montagne a nord e a est della Grande Foresta, i nani degli scudi dei tempi antichi scavarono due magnifici reami. Le viscere dei Picchigrigi, delle Montagne Inferiori, delle Montagne Rauvin e delle Montagne di Ghiaccio celano le rovine di numerose grandi roccaforti naniche di quel periodo. Molte delle loro grandi sale, labirintiche miniere e gigantesche fonderie si ergono ancora solide e intatte, a testimonianza della durevolezza delle opere architettoniche dei nani.

storia

L'ultimo capitolo della storia elfica della Grande Foresta ebbe inizio circa diecimila anni fa, quando alcuni elfi del sole tornarono nella foresta e fondarono la nazione di Siluvanede tra le rovine dell'Aryvandaar. Gli elfi della luna giunsero poco dopo, e fondarono il regno nascosto di Sharrven nelle aree boschive a sud. L'ultimo e il più potente dei reami elfici che sorsero nella Grande Foresta fu l'Eaerlann, un potente regno di elfi del sole e della luna che, stando alle voci, era in grado di rivaleggiare in spirito e sapienza con il leggendario Cormanthyr.

Nel frattempo, sotto i picchi di montagna e nelle caverne più profonde, i nani degli scudi avevano dato vita a due possenti nazioni. Il Delzoun, il grande Regno del Nord, nacque come una catena di inespugnabili cittadelle fortificate che attraversava le Montagne Inferiori e Rauvin. L'Ammarindar, dal canto suo, era invece un regno nanico segreto ricco di conoscenze arcane e metallurgiche.

Nei tempi recenti, la Grande Foresta sta tornando a suscitare l'interesse di molti. Gli elfi hanno fatto ritorno alle loro antiche dimore, e un nuovo reame noto come le Marche d'Argento è sorto sulle terre dell'Antico Delzoun. Reclamare le terre ancestrali perdute è la parola d'ordine che anima le imprese di molti reami civilizzati del nord, e almeno per il momento i loro sforzi sembrano promettenti.

cronologia

Anno	Evento
-9000	Ha fine la Quinta Guerra delle Corone. Gli elfi dell'Aryvandaar abbandonano la Grande Foresta.
-8400	Alcuni elfi del sole tornano per fondare Siluvanede nel tratto nord-occidentale della Grande Foresta.
-7600	Alcuni elfi del sole ed elfi della luna, delusi dall'elitarismo crescente di Siluvanede, fondano

Sharrven nelle propaggini meridionali della Grande Foresta.

-5300 Gli elfi di Siluvanede innalzano un *mythal* nella città di Adofhaeranede e la ribattezzano Myth Adofhaer.

-5000 I sopravvissuti del Casato Dlardrageth, un clan di elfi del sole dal sangue demoniaco, fuggono da Arcorar a Siluvanede.

-4800 I Dlardrageth sovvertono vari potenti casati degli elfi del sole di Siluvanede, e incoraggiando gli incroci tra demoni ed elfi, creano i fey'ri. I casati fey'ri celano la verità sul loro lignaggio e ottengono grande potere a Siluvanede.

-4700 I nobili di Sharrven che cercano di arginare gli ambiziosi Siluvanedenn fondano il regno di Eaerlann.

-4550 Fondazione della città elfica di Teuveamanthaar, nel luogo ove attualmente sorge Alti Alberi; la città viene nominata capitale dell'Eaerlann.

-4500 Gli alti maghi di Arcorar seguono le tracce del Casato Dlardrargeth fino a un rifugio segreto sotto il Corno di Ascal. Con l'aiuto delle forze Eaerlanni, uccidono numerosi Dlardrageth. Gli altri casati Siluvanedenn sotto l'influenza dei Dlardrageth lanciano una rappresaglia e danno il via alla Guerra della Sette Cittadelle. Sarya Dlardrageth e i suoi figli sono catturati, ma i Siluvanedenn, guidati dai fey'ri, continuano a combattere.

-4440 L'Eaerlann incalza Siluvanede. I Siluvanedenn aprono alcune delle antiche cittadelle dell'Aryvandaar e dotano i loro guerrieri di armi Vyshaantar. Questa tattica riesce ad attirare lo Sharrven in guerra.

-4300 Ha fine la Guerra delle Sette Cittadelle, e l'Eaerlann conquista Siluvanede con la forza. Una volta scoperto l'inganno dei fey'ri, gli alti maghi Siluvanedenn che non sono stati corrotti pongono la città di Myth Adofhaer in una stasi magica, fuggendo all'atto pratico nel lontano futuro per evitare qualsiasi associazione con i casati dei fey'ri. Molti dei combattenti fey'ri sopravvissuti vengono imprigionati a Nar Kerymhoarth (il Dungeon Senza Nome), ma alcuni sfuggono alla cattura e col tempo generano longevi casati di daemonfey che riescono a celare la loro vera natura.

-4100 I nani degli scudi colonizzano le Montagne Picchigrigi.

-3900 Fondazione del Delzoun, il grande Regno del Nord dei nani.

-3843 Fondazione della città drow di Ched Nasad, che segna l'inizio di secoli di lotte tra i drow e i nani dell'Ammarindar.

-3830 Gli elfi dell'Eaerlann insegnano la magia agli umani di Netheril.

-3416 La Strada Sotterranea, un passaggio in profondità che collega Delzoun ai paesi Netheresi è completata.

-3373 Re Azkuldar di Ammarindar comincia una serie di relazioni commerciali con gli utilizzatori umani di magia di Netheril.

-2770 I fey'ri sopravvissuti alla caduta di Siluvanede scatenano segretamente orde di mostri nella Grande Foresta meridionale. La creature riescono a distruggere Sharrven prima dell'arrivo dei soccorsi. Re Connar IV dell'Ammarindar sconfigge poi molte di quelle creature, tra cui il dragone rosso Rithaerosurffel, l'Anatema di Sharrven.

-1900 La Cittadella Felbarr è completata.

-897 Re Oularin, il grande re-eroe dell'Ammarindar, è ucciso dal drago delle profondità Erthungaron.

-550 *Anno della Polvere Luccicante:* Re Azkuldar III di Ammarindar crea in gran segreto lo Xothol, un collegio arcano incaricato di proteggere il regno dall'antagonismo in continua crescita dei Netheresi.

-500 *Anno dell'Unicorno in Fuga:* La Cittadella Sundbarr è completata.

-372 *Anno del Gufo Che Osserva:* Gli elfi dell'Eaerlann fondano Ascalhorn.

-339 *Anno delle Ragnatele Squarciate:* La caduta di Netheril, l'Impero della Magia. Il corpo di Karsus, dio per pochi istanti, cade sulla terra, nella regione orientale della Grande Foresta.

-335 *Anno dei Sette Spiriti:* L'arcanista Illuskan Maerin Immar ingaggia Fardelver e altri artigiani nanici di Delzoun per costruire Gauntlgrym.

-334 *Anno dell'Ira dei Tre Mari:* I nani erigono il Bastione di Besendar sul luogo che diverrà l'attuale Everlund.

-333 *Anno dell'Umiltà dei Rifugi:* Ascalhorn e la Cittadella Sundbarr accettano i profughi umani in fuga da Netheril. Mano a mano che il Mare Stretto si prosciuga, i nani iniziano lentamente ad abbandonare Ascore.

-286 *Anno degli Empi Risvegli:* Lo Xothol viene chiuso.

-272 *Anno della Pietra Cantante:* La Cittadella Adbar è completata.

-111 *Anno della Terribile Collera:* Il Delzoun è devastato da un'innumerevole serie di assalti da parte degli orchi, che distruggono anche gli altri regni del Nord. Gli elfi di Ilyanbruen, Rilithar ed Eaerlann si uniscono per arginare la forza degli orchi e arrestare le loro razzie nella Grande Foresta e nella Valle del Dessarin.

-104 *Anno dello Stallone Stellare:* I nani abbandonano il Bastione di Besendar.

-100 *Anno dell'Unicorno Nero:* Il reame sotterraneo di Delzoun cade sotto l'avanzata delle creature del Sottosuolo. Le cittadelle di superficie dei nani sopravvivono all'attacco e restano sotto il controllo dei nani.

1 *Anno dell'Aurora:* I nani dell'Ammarindar completano la Cittadella Yaunoroth.

273 *Anno dei Nani Gioiosi:* Tre clan nanici provenienti dall'Ammarindar e dalla Cittadella Felbarr migrano assieme fino a Myth Drannor.

329 *Anno della Pergamena Sigillata:* Gli orchi saccheggiano la fortezza di superficie della Cittadella Sundbarr.

515 *Anno dello Scambio Frivolo:* Gli umani di Ascalhorn colonizzano nuovamente il Bastione di Besendar e lo rinominano Everlund.

590 *Anno della Foglia Turbinante:* I maghi umani ed elfici di Ascalhorn, Eaerlann, Evereska, Silverymoon e Myth Drannor innalzano un *mythal* sulla città Eaerlanni di Glaurachyndaar, fondando in tal modo Myth Glaurach.

714 *Anno del Destino:* Caduta di Myth Drannor.

820 *Anno del Tiranno Vagante:* L'arcanista Wulgreth evoca i primi diavoli ad Ascalhorn.

864 *Anno del Ramo Spezzato:* Gli orchi dell'Orda della Zanna Profonda invadono Myth Glaurach.

880 *Anno dei Segreti Sciolti:* Alcuni maghi umani, influenzati dai fey'ri, evocano i primi demoni ad Ascalhorn.

882 *Anno della Maledizione:* I demoni e i diavoli si danno battaglia ad Ascalhorn. I demoni, vittoriosi, dilagano e provocano la caduta dell'Eaerlann e dell'Ammarindar. I nani consentono ai profughi umani di stabilirsi nelle roccaforti di superficie della Cittadella Sundbarr.

886 *Anno della Tremenda Barriera Infuocata:* Gli Arpisti collocano delle interdizioni attorno a Hellgate Keep per impedire ai demoni di usare le loro capacità di *portale*.

890 *Anno dell'Albero Rovente:* I demoni al di sotto di Hellgate Keep iniziano a scavare per oltrepassare le interdizioni degli Arpisti.

912 *Anno del Viaggio Improvviso:* I demoni intenti a scavare sotto Hellgate Keep arrivano alle Montagne Inferiori.

1104 *Anno dell'Alba Oscura:* La Cittadella Felbarr è attaccata da un'orda di orchi guidata dal capotribù Obould, che sconfigge i guerrieri di Silverymoon alla Battaglia delle Molte Frecce. La fortezza cade in mano agli orchi e da allora diventa nota come la Cittadella di Molte Frecce.

1221 *Anno del Fiore Ghiacciato:* Le gallerie scavate dai demoni di Hellgate Keep arrivano ai tunnel dell'abbandonato Ammarindar.

1230 *Anno della Lunga Veglia:* Gli orchi irrompono a Silverymoon ed entrano in città, ma sono respinti dagli Arpisti e dagli elfi.

1356 *Anno del Verme:* I tunnel scavati dai demoni di Hellgate Keep arrivano al Dungeon Senza Nome.

1367 *Anno dello Scudo:* Con l'aiuto dei cavalieri di Silverymoon, i nani riconquistano Cittadella Feldbarr.

1369 *Anno del Guanto:* Gli Arpisti distruggono Hellgate Keep. I daemonfey sopravvissuti del Casato Dlardrageth sono liberi dopo millenni di prigionia. La Grande Foresta amplia i suoi confini grazie alla guida di Turlang il Treant.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* Vengono definite le Marche d'Argento. Forze della Legione Pestilenziale si assicurano Picco Nord.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* I daemonfey occupano Myth Glaurach. Appare la Città di Shade.

1373 *Anno dei Draghi Vagabondi:* Sotto Kaanyr Vhok, il Portatore dello Scettro, la Legione Pestilenziale si scontra con i drow di Menzoberranzan.

1374 *Anno delle Tempeste di Fulmini:* La daemonfey Sarya Dlardrageth libera i fey'ri imprigionati nel Dungeon Senza Nome. Il suo esercito di orchi, ogre e fey'ri è sconfitto dagli elfi della Grande Foresta e dalle forze di Evereska, Evermeet e Silverymoon.



Wulgreth si consulta con un imp nel corso delle sue frenetiche evocazioni

Illustrazione di Brian Despain

custodi del passato

La storia della Grande Foresta è ricca di guerre e battaglie eroiche, di amori conquistati e di regni perduti. Dal momento che tali storie sono ancora popolari, i personaggi possono imparare molte cose riguardo ai perduti regni elfici e nanici del Nord, semplicemente ascoltando i racconti e i canti nei locali pubblici. Dal momento che la caduta dei regni della Grande Foresta è avvenuta in tempi relativamente recenti per i parametri dei nani e degli elfi, le informazioni contenute in questi racconti sono generalmente accurate.

Arpisti

L'organizzazione degli Arpisti esiste da vari secoli e si è sempre adoperata per favorire la stabilità politica e la giustizia sociale nel Nord. I Suonatori d'Arpa danno grande valore al passato e cercano di preservarlo nei loro canti e nei loro racconti, in modo che gli altri possano apprezzare le importanti lezioni impartite dalla storia. Tali conoscenze diventano particolarmente rilevanti quando gli eventi del passato interferiscono con violenza in quelli presenti.

Izai Thunnvangan (ranger 9/agente Arpista 2 elfa dei boschi CB) conosce più informazioni riguardo agli antichi elfi Eaerlanni di qualsiasi altro Arpista. Ha dedicato l'intera vita alla causa degli Arpisti ed è forse l'Arpista più anziana attualmente attiva nella Grande Foresta. Izai di recente ha preso a sorvegliare la Vecchia Strada che attraversa la parte orientale della foresta, in cerca di indizi che possano spiegare la recente scomparsa di molti elfi in quell'area.

canti e storie

Alcune informazioni, tuttavia, richiedono più di una visita a una taverna. Il Bosco del Dolore, un misterioso cerchio di alberi situato nel cuore della Grande Foresta, può suscitare visioni mistiche del passato a coloro che vanno in cerca di conoscenze. In alternativa, i personaggi possono cercare un nano che sia in grado di cantare il Lamento Funebre del Delzoun, un canto epico insegnato soltanto ai nani bardi.

Bosco del Dolore

Questo piccolo cerchio di querce magiche, nascosto nella boscaglia più fitta nei pressi del Fiume dell'Unicorno, fu piantato dagli antichi elfi dell'Aryvandaar. Le foglie di questi alberi cambiano colore come le querce normali, ma non cadono mai dai rami.

Passano semplicemente dal verde dell'estate ai toni rossi e dorati dell'autunno al marrone dell'inverno, per poi tornare di nuovo verdi in primavera.

Il Bosco del Dolore funge da custode vivente della storia degli elfi. Questi alberi, le cui radici si dice siano collegate a quelle di ogni altro albero della Grande Foresta, racchiudono oltre diecimila anni di storia degli elfi.

Gli elfi di Sharrven chiamarono questo querceto il Bosco del Dolore, in quanto la storia che racconta è una storia di rimpianto, di morte e di guerra. Il Bosco del Dolore non è un oracolo e non fornisce risposte alle domande poste. Coloro che vi si recano vengono invece sottoposti a visioni incredibilmente realistiche di individui, luoghi ed eventi di molto tempo fa. Queste immagini sono talmente vivide che coloro che si risvegliano dalla visione spesso si ritrovano un'antica reliquia stretta tra le mani o sanguinano per una ferita subita.

Lamento Funebre del Delzoun

Soltanto una manciata di nani bardi del Nord conosce questa cupa ballata, e i suoi versi non sono mai stati tradotti in una lingua diversa dal Nanico. Soltanto pochi umani ed elfi hanno avuto il privilegio di ascoltare l'intero canto, che richiede circa 30 ore per essere eseguito fino in fondo.

Il Lamento Funebre del Delzoun narra la storia dei nani degli scudi settentrionali, dall'ascesa delle loro possenti città alla loro colonizzazione delle Marche d'Argento. Il lamento funebre contiene anche le storie dei più grandi eroi del Delzoun, assieme ai suoi più mortali nemici, le sue battaglie più feroci e i suoi tesori perduti... molti dei quali non sono mai più stati trovati.

Ollyn Grimtongue (bardo 13 nano degli scudi NB) di Cittadella Feldbarr è stato nominato custode del lamento da Re Emerus Warcrown. Questo titolo semiufficiale designa Ollyn come l'unico nano in grado di aggiungere nuovi versi all'epica storia del Regno del Nord. I nani bardi intenzionati a imparare il lamento funebre devono dimostrare di disporre sia delle conoscenze che delle abilità adeguate (12 gradi sia in Conoscenze [storia] che in Intrattenere [canto]) prima che Ollyn acconsenta a insegnare loro il lamento.

Luoghi importanti

La Grande Foresta, le Montagne Inferiori e i Picchigrigi contengono alcuni tra i luoghi più interessanti di tutto il Faerûn. Molti dei dungeon di questa regione sono non solo difficili da raggiungere, ma anche estremamente pericolosi da esplorare. Antiche fortezze magiche, signori della guerra demoniaci e strani fenomeni climatici sono soltanto alcuni degli orrori che gli esploratori devono affrontare in questi luoghi.

Ammarindar

L'Ammarindar, il regno meridionale gemello del Delzoun, un tempo copriva l'intera catena dei Picchigrigi oltre alla vasta regione che andava dalla Valle del Delimbiyr ai margini della Grande Foresta. I nani degli scudi di questo regno si erano insediati soprattutto nei Picchigrigi centrali, ma avevano fondato una grande colonia mineraria anche sulle montagne a nord dell'Alto Passo.

L'Ammarindar era un reame relativamente piccolo se paragonato al Delzoun o allo Shanatar, ma compensava la sua influenza e la sua taglia ridotta con le sue ingenti ricchezze. I nani dell'Ammarindar estraevano grosse quantità di adamantio dai ricchi giacimenti al di sotto dei Picchigrigi, e usavano il metallo per forgiare leggendarie armature e garantire grande prosperità al regno. Dal momento che l'Ammarindar non fu soggetto ai devastanti attacchi degli orchi che minacciavano continuamente i regni nanici al nord e al sud, continuò a crescere e a prosperare indisturbato.

L'Ammarindar rimase forte anche durante l'ascesa e la caduta dei regni vicini, tra cui Netheril e Sharrven, ma dovette soccombere all'assalto di un'orda di demoni. Dal momento che la sua fine giunse senza alcun preavviso, i nani in fuga dalle orde assassine di Ascalhorn furono costretti a lasciare dietro di sé buona parte delle loro proprietà, oro e gemme comprese. E così, nicchie scavate frettolosamente per nascondere tesori e cimeli nanici di ogni genere giacciono ancora disseminati nei tunnel e nelle sale al di sotto dei Picchigrigi.

I cittadini dell'Ammarindar avevano scelto aree cave gigantesche per erigere le loro comunità, in modo da avere spazio a sufficienza per strade ed edifici. Buona parte delle strutture architettoniche dell'Ammarindar hanno forma vagamente sferica e sembrano quasi emergere dalla roccia circostante. Le rovine dell'Ammarindar, protette dagli elementi esterni e rimaste deserte fino a poco tempo fa, sono sopravvissute più o meno intatte attraverso i secoli. Gli eleganti tunnel arcuati, le sale della capitale e le tenute dei clan circostanti rivelano molte cose sullo stile di vita degli antichi nani dell'Ammarindar.

Raggiungere le rovine dell'Ammarindar potrebbe rivelarsi impegnativo per gli abitanti di superficie. I giganti delle pietre dei Picchigrigi hanno preso l'abitudine di scaraventare gli intrusi giù dalle montagne, nelle vallate sottostanti, e i goblin del Dekanter infestano i pendii meridionali. La presenza dei goblin attira i draghi blu annidati sulle cime delle montagne, che scendono a valle in cerca di prede facili. I visitatori che usano i tunnel scavati sotto le montagne dai demoni per arrivare ad Ammarindar potrebbero imbattersi in qualche pattuglia della Legione Pestilenziale.

Caverne Reali di Splendarrmornn

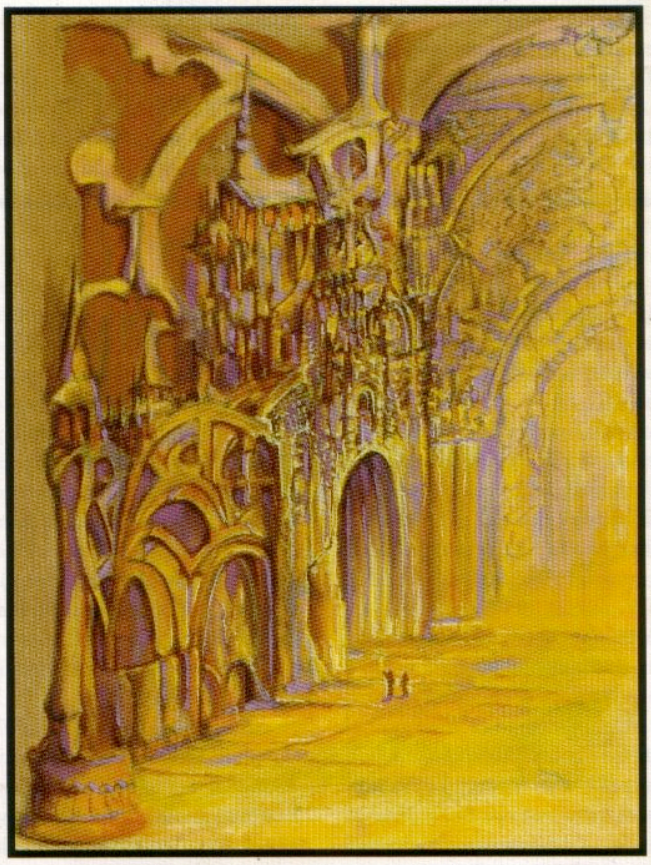
La Montagna Splendente, la cima all'estremo ovest dei Picchigrigi, era il punto in cui sorgeva la capitale reale dell'Ammarindar. Dopo molti secoli di scavo e di lavorazione della pietra, i nani resero cava buona parte della montagna, creando una smisurata caverna centrale circondata da altre caverne gigantesche. Le vaste sale dell'Ammarindar erano collegate le une alle altre da una fitta rete di tunnel incrociati. Numerosi sentieri leggermente digradanti collegavano i vari livelli degli spazi aperti della città, creando una magnifica ragnatela di strade di pietra.

Il centro di Splendarrmornn era occupato dal leggendario Palazzo di Adamantio, un castello fatto interamente del metallo nero da cui traeva il nome. Buona parte delle sue pareti interne e dei suoi soffitti erano decorati con immagini scolpite, placcate in metalli preziosi e abbellite con gemme incastonate. Anche se buona parte dell'oro, dell'argento e delle gemme è stato strappato via dai bassorilievi, ne resta ancora abbastanza da rendere un'idea sufficiente della smisurata ricchezza a disposizione dei nani che vivevano quaggiù.

L'unica entrata esterna alle Caverne Reali è situata dietro le Cascate Splendenti, al di sopra del Fiume Delimbiyr. Le grandi porte di adamantio della città giacciono ancora nel punto in cui furono abbattute cinquecento anni fa. Gli invasori lasciarono ben poco delle ricchezze trasportabili della città dietro di loro: gli Arpisti avvertono quegli avventurieri che partono alla ricerca degli antichi tesori di Ammarindar che avrebbero maggior fortuna se scoprissero le rovine di Hellgate Keep.

Splendarrmornn è recentemente diventata il rifugio di quasi duecento orog provenienti dal Sottosuolo Inferiore. Il loro capo, Ufarskaddun (guerriero 13 orog LM) scoprì le rovine circa due anni fa, mentre cercava una base da cui lanciare l'invasione delle

terre di superficie. Da quando si sono impadroniti del luogo, gli orog si sono dati da fare per sgombrare le rovine dai non morti e dai suoi residenti immondi, come preparazione per l'adunata del loro esercito. Ma Ufarskaddun potrebbe essere costretto a mettere i suoi piani di conquista da parte temporaneamente, in quanto deve far fronte a un dilemma inaspettato. Le sue pattuglie hanno catturato alcuni tanarukk[Mos] nei tunnel al di fuori di Splendarrmornn. Ufarskaddun ha dichiarato che questi orchi demoniaci sono degli abomini, e che devono essere distrutti, e ha previsto un momento nell'immediato futuro in cui dovrà condurre una crociata contro queste aberrazioni corrotte dagli immondi. Ma dal momento che le forze del capo degli orog sono nettamente inferiori a quelle della Legione Pestilenziale, deve temporeggiare finché non convince le altre tribù di orog del Sottosuolo ad unirsi a lui.



Splendarrmornn, la capitale del perduto Ammarindar

Illustrazione di Dana Knutson

CITTADELLA YAUNOROTH

La Cittadella Yaunoroth fu costruita in risposta alle preoccupazioni crescenti riguardo alle invasioni degli orchi che tormentavano i nani del Nord. La fortezza fungeva da bastione meridionale dell'Ammarindar e non fu mai attaccata finché le orde di Ascalhorn non assaltarono il regno.

La Cittadella Yaunoroth fu teatro di una delle battaglie risolutive per le sorti dell'Ammarindar. I difensori, guidati dalla Principessa Olmma, la sorella della Regina Helmma, erano palesemente in inferiorità numerica, ma il loro sacrificio procurò del tempo prezioso ai nani che fuggivano a sud per mettersi in salvo.

Le rovine di questa rocca nanica a pianta circolare, costruita sul fianco della montagna che sovrastava, il Passo delle Ossa Sbiancate, comprendono chilometri di tunnel sinuosi a misura di nano che si snodano sotto la parte inferiore dei Picchigrigi. Un singolo tunnel rozzamente scavato dai goblin collega i livelli inferiori di Yaunoroth alle miniere del Dekanter.

Molti fantasmi e creature non morte di ogni genere infestano ancora Yaunoroth e vagano per i tunnel, gridando i nomi dei loro cari perduti. Lo spirito della Principessa Olmma (guerriera 6 nana degli scudi LN) comanda ancora queste truppe e può chiamarle alle armi, se necessario.

PICCO NORD

A nordovest dell'Alto Passo si erge un piccolo gruppo di montagne ben scavate, che portano il nome collettivo di Picco Nord e che ospitavano il più attivo complesso minerario dell'Ammarindar. Le miniere di Picco Nord, ricche di adamantio, fornivano la materia grezza da cui venivano ricavate le armature naniche indossate dalle forze scelte di Eaerlann, Netheril e Illefarn. Ora Picco Nord funge da accampamento da guerra per una guarnigione della Legione Pestilenziale degli immondi, la formidabile armata di tanarukk[Mos], orchi e altre creature demoniache guidate dal mezzo-demone Kaanyr Vhok (guerriero 7/ladro 2/mago 6 umano mezzo-immondo CM).

La guarnigione è comandata dal braccio destro di Vhok, Trawg (guerriero 6/stregone 2 tanarukk CM), occupato a rendere Picco Nord sicuro mentre il suo padrone muove guerra ai drow di Menzobenzarran. Trawg diventa sempre più frustrato, in quanto gli orog[Raz] di Splendarrmornn hanno condotto incursioni nell'accampamento con allarmante frequenza. Il fatto che soltanto dei tanarukk siano rimasti uccisi in queste incursioni ha spinto Trawg a interrogarsi sulle motivazioni degli orog. Dal momento che tutti i suoi sforzi per allearsi con loro sono falliti, Trawg ora è intenzionato a schiavizzare gli orog come punizione per i loro attacchi alla Legione Pestilenziale.

XOTHOL

Questo collegio magico nanico fu fondato circa duemila anni fa da Re Azkuldar III. Xothol doveva rivelarsi l'arma segreta dell'Ammarindar qualora i Netheresi avessero puntato i loro occhi conquistatori sui nani degli scudi. Il collegio era prudentemente nascosto tra i Picchigrigi sud-occidentali, e la sua esistenza era ignota a buona parte della popolazione dell'Ammarindar.

I nani maghi di Xothol svilupparono nuovi incantesimi e nuovi metodi di preparazione magica, tutti ideati per sbaragliare gli arcanisti Netheresi. Dopo la caduta di Netheril, tuttavia, il sostegno a Xothol scemò rapidamente. Alla fine Tormalk chiuse il collegio e ordinò di sigillarlo magicamente fino al momento in cui l'Ammarindar non avesse avuto di nuovo bisogno della sua protezione. A tutt'oggi gli archivi delle conoscenze di Xothol rimangono inviolati.

Delzoun

Molti secoli fa, il Delzoun era un regno possente e orgoglioso che vantava prosperosi rapporti commerciali con le potenti nazioni di Eaerlann, Netheril e Illefarn. All'apice della sua potenza, il grande Regno del Nord dei nani degli scudi copriva i territori che si estendevano a sud delle Montagne di Ghiaccio e che abbracciavano sia il Rauvin che le Montagne Inferiori.

Come molti loro simili di Ammarindar, al sud, i nani del Delzoun erano tenuti in grande stima dai loro alleati e dai loro interlocutori commerciali per le loro abilità nella lavorazione dei metalli e della pietra. I Netheresi davano grande valore alle abilità tradizionali dei nani ed erano pronti a cedere il loro oro e le loro conoscenze arcane in cambio delle armi, delle gemme, e dei manufatti in ferro del Delzoun.

A partire da circa milleseicento anni fa, una sequenza di incursioni da parte di vari nemici del Sottosuolo e le frequenti razzie condotte dagli orchi costrinsero il Regno del Nord a una costante, inesorabile ritirata. In un terribile giorno nell'Anno dell'Unicorno Nero (-100 CV), quando il Delzoun alla fine cadde, soltanto le Cittadelle Adbar, Felbarr, Sundbarr e poche altre rocche naniche di superficie sopravvissero.

Le terre di superficie ora note come Antico Delzoun sono disseminate di tronconi di strade, avamposti in rovina e resti di villaggi rasi al suolo che un tempo portavano nomi come Osstkar e Meruindelve. Numerose bande di fuorilegge e di orchi razziatori infestano ora queste terre abbandonate, in cerca di prede facili. I nani hanno intensificato le pattuglie nell'area, ma restano comunque una presenza insufficiente a garantire ai viaggiatori una protezione effettiva.

Gli architetti nanici del Delzoun prediligevano la funzione alla forma, soprattutto dal momento che le frequenti incursioni degli orchi lasciavano loro poco tempo per le decorazioni e gli ornamenti. Nella parte di superficie del loro impero, i nani degli scudi avevano eretto solide fortezze le cui pareti esterne erano fatte di solida pietra e rinforzate con una struttura interna di travi in ferro. Nella parte sotterranea del loro reame, le sale principali e gli ingressi al labirinto di tunnel sotterranei noto come il Fardrimm erano dotate di salde difese, tra cui mura rinforzate, cancelli di ferro e fosse con spuntoni acuminati. I cancelli infranti, le mura violate e le difese schiantate di cui ora sono costellate le terre desolate del Delzoun restano una muta testimonianza dell'effetto di secoli e secoli di costanti attacchi nemici, che alla fine riuscirono a mettere in ginocchio il grande impero nanico.

Ascore

Ai tempi dell'Impero Netherese, Ascore era una frenetica città portuale nanica sulle rive nord-occidentali del Mare Stretto. Un

Athalantar

Athalantar, fondato nel 183 CV da Uthgrael Aumar, il cosiddetto Re Cervo, era situato appena a sud di quella che ora è la Grande Foresta. Il Re Cervo conquistò la sua nazione tra troll e hobgoblin selvaggi, elfi diffidenti e nani che non si curavano granché delle vite degli abitanti di superficie. Uthgrael, un ex-avventuriero, usò l'autorità innata di cui era dotato per unire le comunità agricole lungo il Fiume Delimbiyr prive di un capo, facendone un prosperoso regno di contadini, cacciatori e soldati. Il giovane regno di Athalantar sembrava destinato alla grandezza in un'epoca di imperi in decadenza... finché il Re Cervo non morì nel 216 CV.

Quando il padre morì in battaglia contro un'enorme orda di orchi, i sette principi di Athalantar si contesero il trono e il loro conflitto presto sfociò nella guerra aperta. Alla fine, il primogenito del re, Belaur Aumar, conquistò il trono nel 218 CV, con l'aiuto dei maghi più potenti del reame. Ma a differenza di suo padre, saggio ed esperto politico, Belaur era un sempliciotto duro di comprendonio che fu facilmente manipolato dai suoi nuovi "amici". Gli stessi maghi che con il loro potere gli avevano garantito il trono presto divennero i veri padroni di Athalantar, e Re Belaur divenne nient'altro che un fantoccio. La gente comune di Athalantar temeva e odiava questi "signori della magia", e specialmente Undarl, il cosiddetto Mago Reale.

Nel 224 CV, cinque dei fratelli di Belaur erano scomparsi o morti (per ordine di Belaur o come risultato dei loro stessi complotti) e il sesto si era trasferito nel lontano Calimshan. Soltanto un Aumar oltre al re rimaneva ad Athalantar: il giovane Elminster, che era sopravvissuto alla distruzione del suo villaggio nativo e all'omicidio dei suoi genitori per mano di Undarl. Mentre Undarl e il re fantoccio Belaur stringevano la loro morsa sul regno, Elminster si nascose assumendo varie identità fittizie, si dedicò allo studio della magia e formulò un piano per vendicarsi.

Nel 240 CV, Elminster fece ritorno alla capitale di Hastarl all'età di 28 anni e mise in atto il suo piano. Pose fine al dominio dei signori della magia e uccise sia Re Belaur che il Mago Reale Undarl, rivelando quest'ultimo come uno yuan-ti. (Perfino quell'identità, tuttavia, era solo una maschera, dal momento che Undarl era in realtà uno dei temuti malaugrym del Piano delle Ombre). Grazie alla sua autorità come ultimo principe di Athalantar, Elminster incoronò allora il cavaliere fuorilegge Helm Stoneblade come nuovo re di Athalantar. Riposta la sua patria in buone mani, Elminster, ora un Eletto di Mystra, partì per la città di Cormanthor. Purtroppo, Athalantar sopravvisse soltanto per poco più di un secolo. Nel 342 CV, un'orda di orchi predoni spazzò via l'intero regno.

Oggi soltanto le storie elfiche dei primi anni di Myth Drannor e qualche confusa leggenda di Secomber menzionano la storia di Athalantar. Elminster è la fonte primaria di informazioni sul Regno del Cervo, ma il Saggio di Shadowdale è famoso per la sua reticenza riguardo al proprio passato.

Hastarl

La capitale e l'unica vera città di Athalantar era Hastarl. Anche se era affollata e sporca come tante altre città di Faerûn, i suoi abitanti ne andavano estremamente orgogliosi e credevano fermamente che un giorno sarebbe diventata un pinnacolo di cultura e di sapere umano. Il dominio dei signori della magia finì quasi per schiacciare quel sogno, e la distruzione del regno nel 342 CV lo soppresse completamente. In seguito, la città di Secomber, costruita sulle rovine di Hastarl, divenne il quartier generale di molti avventurieri moderni delle Terre Centrali Occidentali.

Torre di Undarl

Lungo la riva nord del Fiume Delimbiyr, ad appena pochi chilometri a ovest di Hastarl, le rovine della torre di Undarl si ergono sulla cima di un picco roccioso come una zanna spezzata. Molte delle camere di superficie della torre sono state distrutte da più di mille anni di esposizione alle intemperie, ma il laboratorio sotterraneo del malaugrym esiste ancora, nascosto sotto una botola segreta e protetto da potenti magie di conservazione. Oltre ai libri degli incantesimi, all'equipaggiamento per le ricerche arcane e agli oggetti magici, il laboratorio contiene anche un *portale* malfunzionante verso il Piano delle Ombre, che ha consentito a creature d'ombra d'ogni genere di riversarsi nell'area circostante per secoli.

flusso incessante di merci provenienti da Netheril e oltre giungeva nel Delzoun attraverso i moli di pietra di questa porta verso l'est del reame e attraverso una grande via sotterranea chiamata la Strada Sotterranea.

La caduta di Netheril e la scomparsa del Mare Stretto segnarono la fine di questo porto. Oggi Ascore è un complesso di rovine solitario e spazzato dal vento che si erge ai margini del Deserto dell'Anauroch. Strane navi di pietra giacciono semisommerse nella sabbia là dove un tempo si trovavano i suoi moli.

Le rovine di Ascore sono famose soprattutto per le sue tredici piramidi di origine ignota. Queste strutture sono state costruite con uno strano tipo di pietra rossa non troppo diverso dalla pietra sanguinante di Karse. Una spedizione di Shadovar proveniente dalla Città di Shade sta studiando queste piramidi rosse da ormai un anno.

Fardrimm

La maggior parte di questo vasto labirinto di tunnel sotterranei si snoda sotto la superficie devastata delle terre note come Antico Delzoun. All'apice della potenza del Regno del Nord, il Fardrimm era una grande strada nascosta che collegava tutte le grandi rocche naniche agli altri insediamenti del Delzoun. Ma mantenere i tunnel liberi non era facile, e gli invasori provenienti dal Sottosuolo si erano impadroniti di buona parte del Fardrimm da ben prima della caduta del Delzoun nel -100 CV.

Il Fardrimm resta un imponente sistema di ampi tunnel, anche se per buona parte è controllato dalle creature del Sottosuolo. I profughi drow provenienti da Ched Nasad e i cacciatori di chitine di Yathchol hanno approfittato della lunga assenza dei nani scavando i loro tunnel personali per collegarsi al Fardrimm. Ma l'influenza dei nani è ancora evidente nei molti scavi, roccaforti, armerie nascoste, grandi templi e miniere abbandonate naniche, ancora sparse per tutti i tunnel di Faerdrimm.

Le pattuglie naniche provenienti dalle Cittadelle Adbar, Felbarr e Sundbarr montano la guardia su quei tratti di Fardrimm più vicini alle loro fortezze, ma nessuno si sforza di riprendere il controllo dell'intero sistema di tunnel. Il ricco e idealista mercante Rurik Silverhilt (guerriero 6 nano degli scudi CB), tuttavia, è convinto che il Fardrimm possa tornare a essere una strada sotterranea sicura, di esclusiva proprietà dei nani. Rurik offre ricompense sontuose per qualsiasi aiuto mirato a ripulire i tunnel tra Adbar e Delbarr, e ha già isolato una manciata di tunnel dei mostri attorno alla Cittadella Adbar. Resta ancora molto lavoro da fare per realizzare il suo sogno, ma Rurik è determinato e vede un grande profitto potenziale in questa operazione. Varie carovane di ritorno hanno già affermato di avere tratto grandi profitti dal commercio con le razze del Sottosuolo.

Rifugio di Ghaurin

Le rovine di questo maniero in pietra di quattromila anni fa appartenevano all'eroico combattente nanico Ghaurin, il più grande figlio dell'antico clan Stoneheart. Le poche pietre rimanenti del maniero noto come Rifugio di Ghaurin si trovano alla Forca, il punto in cui la Strada di Adbar e la Strada della Forca si incontrano nell'Antico Delzoun.

Dopo millenni di avventure, il clan Stoneheart aveva raccolto innumerevoli cimeli, che esponeva nel maniero che da sempre apparteneva al suo clan. Col tempo, la rocca divenne una sorta di museo storico in cui i viaggiatori potevano recarsi per ammirare spade, asce e armature leggendarie indossate o impugnate dai nani e dai loro nemici nell'arco dei secoli.

Nell'882 CV, quando gli immondi di Ascalhorn dilagarono per buona parte del Nord, il clan Stoneheart rimase saldo e respinse il primo assalto dei demoni. Ma la seconda ondata fu molto più forte, e intere schiere di nani caddero in battaglia. Quando l'intero clan giaceva morto ai suoi piedi e tutto sembrava perduto, Ghaurin si appellò a Moradin per proteggere la dimora dei suoi antenati dagli immondi profanatori. Rispondendo in apparenza alla sua preghiera, un improvviso terremoto fece crollare la parte di superficie del grande maniero, schiacciando gli invasori e sigillandone le caverne sotterranee. Intrappolato tra i detriti, Ghaurin fu trasformato in un golem di pietra senziente. In questa nuova forma, chiuse tutti i tunnel che collegavano il suo maniero al Fardrimm. Da allora, Ghaurin pattuglia instancabilmente la miriade di tunnel e cripte della dimora dei suoi antenati, proteggendola da qualsiasi intrusione.

Strada Sotterranea

Questo tratto dimenticato di tunnel naturali e scavati un tempo fungeva da via commerciale sotterranea che collegava le cittadelle del Delzoun alla città portuale di Ascore e al suo principale interlocutore commerciale, Netheril. Nell'Antico Delzoun il suo corso corrisponde grossomodo al Fiume Rivorosso e alla Strada della Forca, e attraversa il cuore del Fardrimm fino a Felbarr. Le destinazioni della Strada Sotterranea nell'antico Netheril ora giacciono sepolte sotto le sabbie dell'Anauroch.

Nei suoi giorni di gloria, la Strada Sotterranea era costeggiata da dozzine di punti di sosta fortificati e protetti da cancelli, e qualsiasi tratto del tunnel poteva essere chiuso in caso di pericolo. Quando Netheril cadde, i nani di Ascore, spaventati, sigillarono la parte della Strada Sotterranea che conduceva a est. Gli spiriti non morti dei Netheresi e dei mercanti nanici che morirono assieme alle loro carovane ora vagano per la Strada Sotterranea a est di Ascore.

Eaerlann

L'Eaerlann, il regno elfico dominante della Grande Foresta, sopravvisse per quasi seimila anni. Gli elfi dei boschi e gli elfi della luna che costituivano la sua popolazione vivevano in città e paesi arborei di indescrivibile bellezza, disseminati nelle aree settentrionali e orientali della Grande Foresta.

Quando l'Eaerlann era ancora un reame giovane, i suoi capi percepirono la graduale corruzione di Siluvanede e decisero di agire con fermezza per impedire ai Siluvanedenn di ripetere gli errori dei loro arroganti antenati dell'Aryvandaar. Contando sull'alleanza con Sharrven, gli Eaerlanni soggiogarono con la forza il reame di Siluvanede, assicurandosi cinquemila anni di pace e di prosperità. Negli anni del declino dell'Eaerlann, la sua popolazione iniziò a ridursi mano a mano che molti abitanti partivano per Evermeet o si univano ai nuovi reami che nascevano lungo la Costa della Spada. Così indebolito, l'Eaerlann non fu in grado di organizzare alcuna difesa efficace contro i demoni di Hellgate Keep che emersero da Ascalhorn nell'882 CV e il reame cadde presto sotto la loro avanzata.

Molti viaggiatori in cerca delle rovine Eaerlanni più conosciute percorrono la Vecchia Strada, un'antica strada lastricata sconnessa e infranta che collega Porto Elfico, Mhilamniir e il Dungeon Senza Nome. Ad ovest di Mhilamniir, il sottobosco è cresciuto al punto di inghiottire la Vecchia Strada, anche se alcuni tratti che di tanto in tanto spuntano tra le radici e gli arbusti possono condurre i viaggiatori ad altri luoghi situati lungo il suo percorso.

Molte città Eaerlanni erano costituite da alberi cavi e piattaforme collegate da dozzine di esili ponti di corde. Ogni insediamento principale disponeva almeno di un albero-tempio dedicato agli dei elfici. Molte di queste città hanno ceduto da tempo all'usura del tempo e della natura, ma qualche traccia rimane ancora.

Conca di Hellgate

Ascalhorn fu fondata in cima al Corno di Ascal, nell'angolo nordest della Grande Foresta, per proteggere le frontiere dell'Eaerlann. Dopo la caduta di Netheril, gli Eaerlanni concessero la fortezza ai profughi Netheresi, una decisione che pagarono a caro prezzo secoli dopo. Un mago Netherese di nome Wulgreth iniziò ad evocare diavoli all'interno della città nell'820 CV nella speranza di ottenere un vantaggio sui suoi rivali. Disperati, gli altri maghi si fidarono delle parole sussurrate dai fey'ri e iniziarono a evocare a loro volta dei demoni nell'880 CV. Nell'Anno della Maledizione (882 CV), i demoni evocati spazzarono via i diavoli evocati e si impadronirono della città. Poco dopo, l'orda demoniaca calò sulla valle del Delimbiyr e invase sia l'Eaerlann che l'Ammarindar.

Cinque anni fa, gli Arpisti rasero al suolo le rovine di Ascalhorn (nota anche come Hellgate Keep). Il grande treant Turlang reclamò il controllo della Conca di Hellgate e ampliò i confini della Grande Foresta fino ad abbracciarne le sue rovine. I treant ora vegliano attentamente su quel luogo per impedire agli esploratori di entrare e agli immondi di uscire. Ma gli Arpisti sono riusciti solo ad arginare il male nei sotterranei della Conca di Hellgate, non a distruggerlo. Il che spinge Turlang a credere che stia sorvegliando una ferita cancrenosa che potrebbe riaprirsi da un momento all'altro.

Myth Glaurach

Questa favoleggiata città protetta da un *mythal* fu costruita sulle rovine senza nome di un'antica città Aryvandaaran situata tra i corsi d'acqua e le colline boscose degli Artigli, presso le sorgenti del Delimbiyr. Myth Glaurach era una sfavillante città-giardino composta da eleganti manieri, ampi terrazzi e svettanti torri dalle bianche cupole, ma nemmeno il suo leggendario *mythal* riuscì a proteggerla dagli orchi razziatori che la saccheggiarono nell'864 CV.

Nel 1372 CV, la Contessa Sarya Dlardrageth giunse tra le rovine di Myth Glaurach assieme alle sue forze fey'ri e iniziò a studiare meticolosamente il *mythal* locale. Nei primi mesi del 1374 CV, la stregona daemonfey riuscì a corrompere il *mythal*, distorcendo molte delle sue antiche interdizioni e usando il suo potere per evocare e piegare numerosi immondi al suo servizio. L'esercito di Sarya marciò contro gli elfi di Evereska e seminò morte e distruzione finché un'armata radunata a Evermeet da Lord Seiveril Miritar non fermò le sue forze e non la respinse. Il mago elfo del sole Araevin Teshurr di Evermeet riuscì a rimuovere la corruzione di Sarya dal *mythal* e ad alterarlo in modo da impedire future interferenze da parte degli immondi. I daemonfey abbandonarono Myth Glaurach poco dopo la sconfitta di Sarya.

Attualmente, buona parte dell'armata di Evermeet è ancora accampata tra le rovine di Myth Glaurach, e Lord Seiveril Miritar ha inviato numerose pattuglie di ricognizione in cerca del nuovo nascondiglio di Sarya. Gli elfi non hanno ancora determinato le destinazioni dei numerosi *portali* che hanno trovato sepolti nei tunnel sotto il vecchio palazzo del grande mago.

Mhilamniir

Questa città Eaerlanni un tempo vantava numerosi templi dedicati ai Seldarine. Mhilamniir era la sede centrale del clericato elfico dell'Eaerlann, prima che l'orda demoniaca la travolgesse. La città saccheggiata fu quasi del tutto rasa al suolo dai demoni di Hellgate Keep, e le sue rovine ora sono interamente coperte da grovigli di edera.

Il più grosso edificio rimasto in piedi a Mhilamniir è un grande tempio di Corellon che si erge in un boschetto nei pressi del centro della città. Per oltre seicento anni, il drago verde femmina molto vecchio Chloracridara e la sua covata hanno fatto la loro tana sotto la cupola infranta del tempio. Uno strano boscaiolo (ranger 5/stregone 2 mezzo-drago verde/mezzelfo dei boschi NM) che

Il mythal di Glaurachyndaar

Anche se il *mythal* di Myth Glaurach rimase considerevolmente danneggiato dagli incantesimi corruttori della stregona daemonfey Sarya Dlardrageth, Araevin Teshurr è riuscito a ripristinare buona parte della sua forza e dei suoi obiettivi originari.

Il *mythal* sopprime il lancio di vari tipi di incantesimi, rende altri incantesimi predominanti e un altro piccolo numero di incantesimi conferiti (Vedi "Mythal", pagina 44). La maggior parte degli incantesimi conferiti è utilizzabile solo da quegli individui che si sono sottoposti con successo a un rituale per entrare in armonia con il *mythal*.

Il *mythal* di Myth Glaurach sopprime gli incantesimi della sottoscuola di evocazione (convocazione) e con il descrittore di morte, male, fuoco e acido. I seguenti incantesimi sono prevalenti in tutto il *mythal: antipatia* (nei confronti di tutti i demoni, diavoli, draghi, drow, duergar, goblinoidi, orchi e troll di allineamento malvagio), *interdizione alla morte, individuazione dello scrutamento* e *protezione dal male*.

L'Interdizione Esterna del *mythal* un tempo proibiva l'accesso alla città a tutti gli immondi e alle creature che hanno mai mangiato carne di elfo, di nano o di umano. Questa particolare interdizione fu la prima ad essere rimossa da Sarya, e non è stata ripristinata.

L'Interdizione Interna copre l'intera città e le sue mura eterne, più una distanza verticale di 30 metri sia verso l'alto che verso il basso. In questa porzione del *mythal, calmare animali* diventa un incantesimo predominante, e un'altra componente predominante regola la crescita dei vegetali in città per evitare che Myth Glaurach sia invasa dalla vegetazione.

Qualsiasi personaggio che desideri entrare in armonia con il *mythal* deve passare 10 giorni a studiare un rito speciale e superare una prova di Sapienza Magica per padroneggiarlo, per poi eseguire il rito, che richiede 24 ore e un costo di 2.000 PE. Qualsiasi personaggio in armonia con il *mythal* può usare i seguenti incantesimi conferiti: *caduta morbida, esilio, estinguere fuoco, inviare, libertà di movimento, linguaggi, rendere integro, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, rimuovi paralisi, rimuovi paura, rivela bugie.*

afferma di essere imparentato con il drago offre ai viaggiatori l'opportunità di interrogare la sua onnisciente madre, purché siano in grado di pagare il suo prezzo.

Onthrilaenthor

Le antiche miniere di Onthrilaenthor, scavate sotto i Monti della Stella orientali dai nani per conto dei loro alleati elfici, non furono più utilizzate fin dalla caduta di Eaerlann. Esistono due entrate nascoste ad Onthrilaenthor: una tra gli aspri rilievi nei pressi delle pendici sud-orientali dei Monti della Stella e un'altra sulle pendici settentrionali, appena a nord del Fiume Cuorsangue.

Le miniere di Onthrilaenthor sono costituite da chilometri e chilometri di gallerie, scale a chiocciola, magazzini e condotti verticali che salgono fino alle cime più alte dei Monti della Stella più a sud della catena. La presenza di stalle e aperture verso il cielo all'interno di quel picco lascia credere che gli Eaerlanni in passato facessero uso di cavalcature alate.

Forti raffiche di vento soffiano attraverso queste aperture e corrono lungo i condotti e le gallerie delle miniere. Camminare controvento è estremamente difficile, e le parole che non vengono urlate si perdono spesso nel ruggito del vento incessante.

Le miniere sono state la dimora di uno stormo di arpie per un decennio. Queste creature sono state scacciate da un drago delle profondità[Mos] di nome Onskarrarrd, che ha abbandonato il suo covo nei pressi di Ched Nasad dopo la catastrofe che ha fatto precipitare quella regione nel caos.

Passo Voltapietre

Non tutte le rovine appartengono a edifici o tombe. Il Passo Voltapietre un tempo era un'affollata via commerciale di superficie che collegava Ascalhorn alla città nanica di Sundbarr. Ora, tuttavia, questa strada da tempo abbandonata versa in pessime condizioni. Lungo tutto il percorso del Passo Voltapietre, presenze malvagie occulte si nascondono nelle stazioni di sosta in rovina che un tempo fornivano cibo e acqua alle carovane mercantili e ai viaggiatori. Nell'Anno dello Stivale (1343 CV), gli Uomini della Luce Lunare, guidati da Mintiper Moonsilver, distrussero l'Orda della Marea Nether proprio su questo passo, prima che potesse minacciare Everlund o Silverymoon.

Il Passo Voltapietre vede poco traffico in questi giorni. Coloro che osano attraversarlo rischiano di essere attaccati nel migliore dei casi dai banditi, o nel peggiore dei casi da demoni famelici. Turlang, il treant guardiano della Grande Foresta, ha sepolto la parte del passo che attraversa la Grande Foresta, nella speranza di scoraggiare chiunque cerchi di raggiungere Hellgate Keep.

sharrven

L'antico reame elfico di Sharrven fu fondato dagli elfi della luna assieme ad alcuni elfi del sole che non tolleravano l'elitarismo e l'odiosa arroganza dei nobili di Siluvanede. Sharrven cadde alcuni secoli dopo la sua alleanza con Eaerlann per sconfiggere Siluvanede nella Guerra delle Sette Cittadelle. Senza alcun preavviso, dei misteriosi *portali* creati dai fey'ri sopravvissuti di Siluvanede si aprirono simultaneamente in tutto il regno, riversando una marea di mostri sciamanti. I sopravvissuti di Sharrven fuggirono a Eaerlann e a Evereska, lasciando il loro vecchio regno deserto, se si eccettuano alcuni sporadici insediamenti e avamposti.

Oggi di Sharrven rimane ben poco, dal momento che le creature che hanno massacrato gli elfi hanno demolito anche buona parte delle aree colonizzate. Molte delle strutture sopravvissute sono sormontate da smisurati trespoli di pietra, una testimonianza dei tempi in cui i combattenti elfi scendevano in battaglia a cavallo di draghi d'oro e d'argento. L'unica fortezza ancora in piedi è una torre nota come Farsilver, che ricorda da vicino gli edifici di Silverymoon. Questa struttura è protetta da interdizioni magiche simili a quelle di cui gli elfi della luna solitamente dotano i loro edifici.

A tutt'oggi, i viaggiatori che attraversano la parte meridionale della Grande Foresta sono destinati a imbattersi in strani tratti di terreno e in creature insolite. Molte di queste bestie sono il risultato degli eventi che condussero alla caduta di Sharrven.

Farsilver

L'antica fortezza di Farsilver è una torre di pietra ricoperta d'edera, situata nella zona sud-orientale della Grande Foresta, poco più a nord di Loudwater. Questo raro reperto di Sharrven era un avamposto meridionale del reame.

Le interdizioni magiche all'interno di Farsilver offuscano qualsiasi fonte di luce e impediscono alle forme di oscurità magica di funzionare. Ognuna delle finestre fatte di gemme situate sul piano più alto della torre funzionano come *sfere di cristallo* dotate di *individuazione dei pensieri*, con la differenza che colui che le usa può scrutare soltanto nella direzione in cui una determinata finestra è rivolta. In caso di luna piena, l'ingresso principale della torre diventa un *portale* collegato con la città in rovina di Lhuve, sempre parte del regno di Sharrven.

Farsilver è diventata il quartier generale di due membri dell'Eldreth Veluuthra, un gruppo di fanatici della supremazia elfica che mira allo sterminio degli umani. Fairra Waeviyrn (guerriera 8 elfa del sole NM) e Urrinnar Mithanai (mago 7 elfo del sole CM) tendono imboscate alle carovane dirette a Loudwater. Nessuno dei due elfi si fa problemi a massacrare gli umani o coloro che li accompagnano, quindi ogni razzia solitamente si conclude con almeno un omicidio. Una volta completato l'assalto con successo, gli elfi bruciano i carri e lasciano i corpi delle vittime a marcire.

Tomba di Nithrithvinae

A circa 60 km ad est della Fortezza dei Nove si trova l'unico luogo di sepoltura conosciuto dei casati nobiliari di Sharrven. Una singola statua, ormai resa irriconoscibile dal tempo, segna il punto di ingresso a questa tomba sotterranea. Oltre la statua si trova un gigantesco labirinto di catacombe in pietra scolpita che si inoltra fin nelle viscere della terra. Una serie di passaggi tortuosi conduce a varie cripte separate, ognuna costruita per un casato nobiliare specifico, e ogni cunicolo si dirama in una direzione diversa. Ogni cripta di famiglia è un elaborata cappella che contiene uno o più mausolei di pietra. Molte di queste cripte sono protette da incantatori baelnorn[Mos], in genere membri del casato nobiliare della cripta che hanno accettato il fardello della non vita per vegliare sui morti e proteggere i segreti di famiglia.

Quando Sharrven era un reame vivente, i suoi capi si recavano spesso alle tombe per chiedere consiglio e aiuti magici ai baelnorn più rispettati. Ma i lich elfi hanno ricevuto poche visite negli ultimi anni, se si eccettua qualche sporadico saccheggiatore. I Caerilcarn, un gruppo di elfi che si proclamano araldi di un nuovo regno di Eaerlann, di recente hanno contattato il baelnorn più anziano, Alarendi Eveningshine (maga 17/arcimaga 2 elfa della luna baelnorn CB). Alarendi attualmente sta riflettendo sulla richiesta di aiuto del gruppo per riconquistare la Grande Foresta in nome degli elfi.

siluvanede

Questo regno degli elfi del sole fu il primo reame elfico fondato nella Grande Foresta dopo le Guerre delle Corone. Siluvanede occupava la parte nord-occidentale della Grande Foresta, che all'epoca comprendeva anche il Bosco d'Argento. I Siluvanedenn prediligevano le strutture in pietra slanciate e aggraziate e i colori vivaci, e le loro città erano ricche di torri ed esili guglie costruite in pietre e mattoni sgargianti. Su ogni viale si affacciavano splendidi palazzi, e ogni strada terminava con un parco o un giardino dove gli artigiani avevano creato opere d'arte plasmando il legno e la pietra con la magia.

Ma tra le ombre di Siluvanede cresceva un cancro nascosto, la tendenza ad abbracciare le arti oscure. Nei primi anni di vita di Siluvanede, il ricordo del decreto della Corte Elfica contro i Vyshaanti e la Discesa dei Drow era ancora vivido nella memoria di molti elfi, quindi i cittadini del nuovo regno vivevano nel timore dei Seldarine. In reazione a quelle paure, nel nuovo regno i templi furono banditi e i sacerdoti furono perseguitati o scacciati. L'ateismo dei Siluvanede col tempo si rivelò utile al Casato Dlardrageth per attirare i casati Siluvanedenn alla loro causa oscura. Mano a mano che sempre più Siluvanedenn cadevano nella ragnatela di complotti del Casato Dlardrageth, sempre più elfi sceglievano di seguire il sentiero oscuro tracciato dai loro antenati Vyshaan.

Dungeon Senza Nome

Nel corso delle Guerre delle Corone, gli elfi dell'Aryvandaar eressero una cittadella nota come Nar Kerymhoarth nella regione nord-orientale della Grande Foresta, affinché fungesse da armeria per le loro magie da guerra. Quando l'impero cadde, l'armeria venne abbandonata.

Cinquemila anni fa, un gruppo di elfi del sole ribelli, influenzati dal Casato Dlardrageth, reclamarono la vecchia armeria e la rifornirono con le magie create dagli elfi dell'antico Impero Vyshaantar. Anni dopo, durante le ultime campagne della Guerra delle Sette Cittadelle, l'esercito dell'Eaerlann sconfisse oltre duemilà combattenti fey'ri del Casato Dlardrageth e del Casato Vyshaan e li pose in una stasi magica, imprigionandoli nei livelli sotterranei dell'armeria. I fey'ri imprigionati furono presto dimenticati dai loro carcerieri e la loro prigione, nota come il Dungeon Senza Nome, divenne un luogo ricercato da molti avventurieri.

Dopo la caduta dell'Eaerlann, le pattuglie di elfi dei boschi che sorvegliavano questa area della Grande Foresta riuscirono a impedire l'accesso al Dungeon Senza Nome per un certo periodo di tempo. Nel 1369 CV, un contingente di orchi e di tanarukk della Legione Pestilenziale si impadronì del dungeon, ma solo per venirne scacciato da una tribù di naga oscure e di altri rettili provenienti dalla Palude Strisciante. Questi mostri, che avevano raggiunto il dungeon tramite un *portale*, si organizzarono per fare del dungeon la loro tana.

All'inizio del 1374 CV, la daemonfey Sarya liberò una potente magia dal *cristallo del custode dei portali* per liberare i fey'ri intrappolati. L'esplosione risultante devastò i livelli più alti della fortezza e uccise molti degli yuan-ti e delle naga che la popolavano, intrappolando il resto nei livelli inferiori del Nar Kerymhoarth.

Lothen, la Città delle Guglie Argentee

Questa splendida città dai colori argentati un tempo segnava i confini meridionali di Siluvanede. Prima di essere annessa all'Eaerlann, Lothen era un centro di studi Siluvanedenn. Le orde saccheggiatrici di Hellgate Keep non giunsero mai alla Città delle Guglie Argentee, e così Lothen fu risparmiata dalla devastazione che i demoni seminarono nel resto della Grande Foresta.

Oggi, le esili torri di pietra di Lothen si ergono ancora solide, ma la grande città è abitata dagli orchi delle tribù del Grovigliospinoso, Puntaffilata e dei Signori delle Corna. I druidi orcheschi hanno convertito molti dei vecchi templi elfici in templi di Malar e la foresta attorno a Lothen si è riempita di bestie di Malar che fungono da spie e sentinelle per i druidi orchi loro padroni.

Sotto la superficie di Lothen si nasconde una roccaforte del Casato Dlardrageth, composta da numerose camere di evocazione dimenticate da tempo. Quando Sarya e i suoi figli furono liberati dalla loro prigione sotto Hellgate Keep cinque anni fa, si insediarono in questo rifugio sotterraneo per poter rintracciare di nascosto i discendenti dei loro servitori fey'ri e individuare i luoghi in cui gli altri fey'ri erano tenuti prigionieri. Quando i Dlardrageth occuparono Myth Glaurach l'anno scorso, abbandonarono quasi del tutto il rifugio situato a Lothen.

Telardon, la Città delle Guglie Smeraldine

Telardon fu costruita sui confini occidentali del Bosco d'Argento che si affacciano sulla Brughiera Sterminata, ai tempi in cui quelle regioni facevano ancora parte della Grande Foresta. La Città delle Guglie Smeraldine era nota in Siluvanede e nei dintorni per gli insoliti artefatti magici prodotti dai suoi maghi.

Nel corso della Guerra delle Sette Cittadelle, le forze alleate dell'Earlann e di Sharrven ridussero Telardon in macerie. Nella loro fretta di radere al suolo la città, tuttavia, gli Eaerlanni non notarono intere dozzine di sale e biblioteche sotterranee che alcuni elfi del sole ribelli avevano usato per praticare le loro arti immonde.

Ora soltanto alcuni cumuli di pietra verdastra indicano i punti in cui un tempo sorgevano le grandi torri di smeraldo di Siluvanede, ma centinaia di oggetti magici degli elfi del sole restano sepolti sottoterra. Secoli di abbandono hanno fatto sì che la magia di questi artefatti si degradasse, e le loro energie mescolate hanno dato luogo a una forza corruttrice che ha trasformato gli animali, gli umanoidi e perfino i folletti dell'area in mostri simil-vegetali noti come servitori arborei (vedi l'archetipo della creatura servitrice arborea, a pagina 165). Dozzine di troll che hanno ceduto a queste alterazioni arboree ora si nascondono tra le rovine di Telardon.

Eredità della Grande Foresta

Le storie dei regni elfici e nanici che un tempo occupavano la Grande Foresta, unite assieme, compongono un vasto arazzo di eroiche battaglie, devastanti tradimenti, interventi demoniaci e potenti alte magie. Questi e molti altri eventi hanno lasciato il segno sui territori del Nord.

Spunti per Avventure

La Grande Foresta costituisce un ottimo punto di partenza per gli avventurieri animati da uno spirito pionieristico. La particolare storia di questo bosco selvatico, unitamente alla natura di frontiera senza leggi delle Marche d'Argento, fornisce un miscuglio solido e ben bilanciato di forze passate e presenti da cui far nascere molte avventure.

Il Mythal Dimenticato

Gli Eaerlanni nascosero numerosi oggetti potenti e imprigionarono molte creature malvagie prima che il loro regno cadesse,



Sarya Dlardrageth libera i fey'ri intrappolati nel Dungeon Senza Nome

Illustrazione di Francis Tsai

ma quasi tutte queste imprese sono ormai state dimenticate da tempo. La recente liberazione dei fey'ri imprigionati dal Dungeon Senza Nome, tuttavia, ha generato molto interesse nel recupero dei segreti perduti Eaerlanni.

In particolare, numerose vecchie canzoni in Elfico menzionano la città Siluvanedenn di Myth Adofhaer, avvolta nel *mythal*, che gli Eaerlanni allontanarono dal Faerûn circa seimila anni fa. Corre voce che esista un vecchio tomo, custodito in una biblioteca in rovina di Eaerlann, che spiega le cause dell'esilio di Myth Adofhaer e le condizioni per il suo ritorno. L'organizzazione nota come Eldreth Veluuthra è molto interessata a una città popolata da elfi del sole che condivida il suo stesso disprezzo per il declino del potere elfico degli ultimi secoli, e i suoi agenti sono impegnati in una forsennata ricerca del tomo scomparso.

Le strade di Hellgate

Secoli fa, i demoni nelle viscere di Hellgate Keep scavarono una vasta rete di tunnel sotterranei nelle terre attorno alla Grande Foresta. Alcuni di questi passaggi si collegavano al Fardrimm, e altri si spingevano fino alle Montagne Inferiori e al Picco Nord.

Un demone opportunistico di nome Scauuont (CM maschio bar-lgura[FT]) ora usa questi tunnel per spostarsi senza essere individuato. Di recente ha preso l'abitudine di spingersi fino a un remoto villaggio e di ucciderne crudelmente alcuni abitanti, per poi fuggire attraverso la rete di tunnel prima che i suoi crimini vengano scoperti. Il demone ha seminato il terrore in questo modo in ben tre paesi diversi (Jalanthar nella Valle del Rauvin, Newfor nella Valle di Sundabar e Quaevarr nel Bosco della Luna) soltanto nell'ultima settimana. Tutte le vittime del demone sono morte allo stesso modo: crudelmente torturate tramite una lenta rimozione delle viscere. Le autorità delle Marche d'Argento sono in scacco, in quanto nessuno è mai riuscito a vedere l'autore di questi crimini, e nessuno è al corrente della rete di tunnel sotterranei che attraversa l'area.

Il saccheggio di Hellgate Keep

I demoni che si sono riversati da Hellgate Keep cinquecento anni fa sono tornati dalle loro razzie carichi di bottino saccheggiato nell'Eaerlann, nel Delzoun e nell'Ammarindar. Molti cimeli inestimabili e tesori unici sono svaniti nel baratro oscuro di Hellgate Keep per diventare i giocattoli degli immondi.

Quando l'Ammarindar e l'Eaerlann sono caduti in mano ai demoni, gli Arpisti hanno compilato le seguenti liste di oggetti che sono con certezza finiti a Hellgate Keep.

Ammarindar: *armatura cuordidrago di Re Connar IV*[GGF], *elmo di Aoxar*†, *elmo di pegaso di Kloeth Ironstar*[GGF], *guanto di Taarnahm il Vigile*[GGF], *lame gemelle lucenti*[GGF], *martello di Craemmol*[GGF], *rintocco della tirannia*[GGF], *scudo del Capitano Aerad*[GGF], *spada sferzante di Samos il Frantumateschi*[GGF].

Eaerlann: *bastone inferiore di Silverymoon*†, *bracciale di Ynloeth*[GGF], *cheldaorn katar*[GGF], *corona lacrima di drago di Sharrven*†, *corona sudario*[GGF], *cuore di Tasmia*[GGF], *globo dorato di Siluvanede*†, *lancia guaritrice di Nychyaella*[GGF], *spade frantumate del Coronal Ynloeth*[GGF], *thyrsus del druido*†.

†Nuovo oggetto descritto nel Capitolo 10.

Ben pochi di questi oggetti sono mai stati recuperati, nonostante i molti tentativi condotti dai nani e dagli elfi dei vari casati nobiliari. Molti demoni hanno infatti usato i cimeli di questo antico bottino per attirare molti nani ed elfi altolocati in qualche trappola. I cercatori di tesori che sperano di strappare questi antichi cimeli dalle grinfie dei demoni dovranno prima oltrepassare Turlang e i suoi treant (vedi "Conca di Hellgate", pagina 90).

Vulcanico conto alla rovescia

Recentemente, una serie di piccoli terremoti al Passo di Silverymoon ha provocato una gigantesca frana che ha riportato alla luce un'antica fortezza del Delzoun, sulle pendici delle Montagne Inferiori. Sia Re Emerus Warcrown della Cittadella Felbarr che Helm Dwarf-Friend, Signore di Sundabar, hanno reclamato il possesso di questa fortezza e hanno inviato delle guarnigioni a reclamare quel luogo. Avventurieri, ladri e banditi di tutto il nord stanno correndo alla fortezza nella speranza di impadronirsi dei tesori dei nani, ma ulteriori scosse sismiche continuano a provocare frane nel passo, rendendo difficile il viaggio.

All'insaputa di coloro che arrivano alla fortezza, i terremoti hanno provocato l'innalzamento del magma da una crepa vulcanica di profondità. Ad ogni nuova scossa, il livello del magma sale e minaccia di eruttare dalla montagna, seppellendo la fortezza e tutti i suoi antichi segreti. Gli avventurieri che riescono ad arrivare sul posto scopriranno di essere in corsa contro il tempo per salvare almeno una parte del tesoro nanico.

Eredi della Grande Foresta

Il retaggio dell'Eaerlann, dell'Ammarindor e delle forze demoniache che li distrussero non è andato del tutto perduto. I discendenti di questi regni sono i villaggi di elfi dei boschi disseminati nella Grande Foresta, il nuovo reame della Marche d'Argento e le orde di orchi capeggiate dai demoni che ancora infestano l'area.

Caerilcarn

Per molti anni, alcuni elfi della Grande Foresta e delle Marche d'Argento hanno sognato di dare vita a un nuovo Eaerlann. Numerosi anziani tra gli elfi dei boschi e i nobili degli elfi della luna, accomunati da questo sogno, hanno formato il Caerilcarn, vale a dire il Consiglio del Bosco. Il Caerilcarn non ha mai affermato di rappresentare tutti gli elfi della regione: non tutti i clan o i villaggi di elfi dei boschi si disturbano a mandare dei rappresentanti, e non tutti i casati degli elfi della luna credono che ripulire la Valle del Delimbiyr o i luoghi più importanti dell'antico Eaerlann sia un obiettivo sensato o fondamentale. In pratica, il consiglio costituisce un punto di incontro in cui discutere dei problemi comuni e passarsi notizie riguardo agli eventi delle varie zone della foresta. Grazie agli sforzi del Caerilcarn, le rovine dell'antico insediamento Eaerlanni noto come Alti Alberi sono state di nuovo colonizzate, e altri insediamenti tra cui Reitheillaethor e Nordahaeril sono stati fondati.

A seguito della recente invasione di daemonfey nella Grande Foresta, il Caerilcarn improvvisamente è diventato molto più importante. I capi degli elfi dei boschi che prendono parte al consiglio hanno collaborato per evacuare i villaggi e i clan sulla strada dell'avanzata degli orchi e dei demoni, e hanno organizzato un esodo verso ovest, in direzione dei Picchi Perduti. Laggiù, i capi degli elfi sono riusciti a radunare un'armata di elfi dei boschi, e altri elfi della luna provenienti da Silverymoon e da Everlund si sono uniti alle forze della Legione d'Argento per marciare in loro aiuto. Ora che l'armata di Evermeet occupa le rovine di Myth Glaurach, il sogno della restaurazione dell'Eaerlann non sembra più così lontano.

Morgwais, la Signora del Bosco, in genere è riconosciuta come il capo del consiglio... almeno nella misura in cui gli elfi dei boschi danno importanza a queste cose. Un'altra voce importante è quella di Yrind Morninglight (guerriero 9 elfo dei boschi LB), che prevede un ritorno alla grandezza per gli elfi del Nord. Yrind è il portavoce di quei membri del consiglio che preferiscono una rifondazione ufficiale dell'Eaerlann e un'unione formale delle tribù di elfi dei boschi e di elfi della luna in un reame elfico vivo ed energico.

Casato Dlardrageth

I membri del Casato Draldrageth sono i discendenti immondi di un nobile e orgoglioso casato nobiliare degli elfi del sole, i cui membri decisero di mescolare il proprio sangue a quello dei demoni. Dopo la sconfitta delle loro armate alle porte di Evereska, alle pendici dei Picchi Perduti e sulla Brughiera Solitaria, questi daemonfey hanno abbandonato la loro roccaforte a Myth Glaurach e molti altri loro rifugi, tra cui quello che avevano stabilito al di sotto dell'antica città Siluvanedenn di Lothen (vedi pagina 92). Ma nonostante le perdite subite nella guerra di Sarya Dlardrageth contro Evereska nella Grande Foresta, i daemonfey restano comunque più forti di quanto non siano mai stati negli ultimi millenni, ora che migliaia di combattenti fey'ri liberati dal Dungeon Senza Nome hanno rinfoltito i loro ranghi.

Le spie e gli agenti dei fey'ri infestano ancora molti luoghi segreti all'interno e nei pressi della Grande Foresta, ma il corpo principale dell'esercito dei daemonfey (oltre un migliaio di veterani della Guerra delle Sette Cittadelle) è sfuggito alla distruzione alla Brughiera Solitaria e la sua ubicazione attuale è ignota. Anche se i loro numeri sono relativamente limitati, questi antichi combattenti fey'ri sono abili sia nell'uso della magia che della spada, possono contare sul retaggio demoniaco dei daemonfey e sono fedeli fino in fondo a Sarya Dlardrageth.

Marche d'Argento

Questo nuovo reame è un'unione di terre umane, elfiche e naniche disseminate per le Valli di Rauvin e Sundabar. Molti cittadini delle Marche d'Argento discendono dagli abitanti dell'Eaerlann, del Delzoun e di Netheril.

Le Marche d'Argento annoverano già molte delle vecchie fortezze del Delzoun (tra cui Sundabar, Cittadella Adbar e Cittadella Felbarr, riconquistata di recente) tra i membri della sua federazione. Altre rocche naniche dovrebbero presto fare richiesta di ingresso, mano a mano che i nani continuano a reclamare le loro terre ancestrali.

Molti degli elfi che ora vivono a Everlund e a Silverymoon sono i figli o i nipoti degli Eaerlanni che fuggirono a nord o a ovest per sottrarsi alla caduta del loro regno nell'882 CV. Molti degli elfi più anziani delle Marche d'Argento erano addirittura presenti al momento della caduta dell'Eaerlann e ricordano quei momenti fin troppo bene.

Rovine di Netheril



Netheril, l'Impero della Magia, dominava il Faerûn del nord circa duemila anni fa, abbracciando quello che ora è il Grande Deserto dell'Anauroch e le terre selvagge circostanti. I Netheresi sono forse famosi soprattutto per l'arroganza dei loro arcanisti, in grado di strappare le cime delle montagne, innalzarle nel cielo e costruire città sospese su di esse. La loro incredibile padronanza dell'Arte giunse a una brusca fine quando la superbia di Karsus, il più grande degli arcimaghi, provocò la caduta di quasi tutte queste città.

Ben pochi sanno, tuttavia, che la vera eredità lasciata da Netheril è la diaspora dell'Arte che ebbe luogo dopo la caduta dell'impero. Mentre gli incantesimi dei phaerimm risucchiavano la vita e trasformavano le terre di Netheril in un deserto, molti Netheresi fuggivano verso altre terre, portando con loro i segreti della magia e il desiderio di riafferrare la gloria che avevano perduto.

Alto e basso Netheril

Dal momento in cui la prima città sospesa salì nel cielo e volò su Faerûn, Netheril fu a tutti gli effetti diviso in due nazioni, ognuna dotata di una storia e di una cultura a sé stante. L'Alto Netheril era composto dalle città sospese occupate dagli arcimaghi e dai loro servitori, mentre il Basso Netheril era composto dalle dimore degli arcanisti minori, dalle città del Popolo Libero e dalle tribù di barbari che vagavano per le pianure settentrionali e sud-occidentali.

La caduta dell'Alto Netheril fu uno dei più tragici momenti della storia di Faerûn. Karsus, il più grande degli arcanisti di Netheril, sfidò Mystryl, la dea della magia, a un duello arcano per determinare chi dei due fosse il supremo. La battaglia che ne seguì portò quasi alla distruzione della Trama e provocò la caduta delle città volanti degli arcimaghi, che si schiantarono al suolo.

La caduta del Basso Netheril fu molto più graduale. I Netheresi abbandonarono lentamente le terre centrali del reame e si sparpagliarono a ovest, a sud e a est, verso quelle aree di confine che un tempo erano solo terre selvagge. Nel corso di questa migrazione, l'Impero della Magia si frammentò gradualmente. Le distinzione tra Basso Netheril e gli stati Netheresi sopravvissuti che ne nacquero è più una convenzione dei saggi moderni che non un vero e proprio evento storico.

Le radici della divisione geografica, culturale e magica di Netheril vanno cercate nella diffusione del *mythallar*, la più grande invenzione degli arcimaghi e il motivo principale per cui le loro opere non sopravvissero. Un *mythallar*, alimentato dalla Trama stessa, consentiva a un arcanista Netherese[GGF] di creare dei potenti oggetti magici senza dover sprecare alcuna energia personale. Fintanto che gli oggetti magici creati tramite il potere di un *mythallar* rimanevano entro pochi chilometri da esso, funzionavano come dei normali oggetti magici permanenti. Se rimossi dall'area del *mythallar*, tuttavia, questi quasi-oggetti magici diventavano inerti. Due decenni dopo, Ioulaum fece uso del suo *mythallar* personale per ottenere effetti ancora più spettacolari. Dopo avere lanciato un potente incantesimo per strappare la cima di una montagna dalla sua base, rese il picco strappato un oggetto quasi-magico, sospendendolo nell'aria a testa in giù, e collocò un *mythallàr* sulla sua cima. Sul lato piatto del picco, ora rivolto all'insù, costruì una città, e i Netheresi altolocati accorsero a quella città, ansiosi di vivere in mezzo alle nuvole.

L'impatto dell'invenzione di Ioulaum produsse due effetti. Ogni arcanista di prestigio si diede da fare per costruire il proprio *mythallar*, in modo da ricavare da esso una città sospesa personale. Il risultato fu immediato e duraturo. I Netheresi altolocati, gli arcimaghi (da allora in avanti così furono chiamati quegli individui che governavano una città sospesa) e i loro assistenti e apprendisti migrarono a frotte sulle città sospese tra le nuvole. Continuavano a creare nuovi incantesimi, ma la produzione di oggetti magici veri e propri finì quasi per scomparire, dal momento che potevano sempre "portare con loro la città" per alimentare i loro oggetti quasi-magici.

Nel frattempo, i popolani e gli arcanisti minori Netheresi, che non erano ancora in grado di creare dei *mythallar*, continuavano a vivere nelle città tradizionali, erette al suolo. Anche se i *mythallar* erano sufficienti a garantire gli spostamenti nelle città del Basso Netheril, per viaggiare al di fuori di quegli insediamenti era necessario ricorrere alla difficile ma regolare produzione di oggetti magici permanenti. Gli studi per creare nuovi, potenti incantesimi finirono quasi per arrestarsi del tutto nel Basso Netheril, dal momento che molti degli arcanisti in grado di compiere tali imprese si erano trasferiti tutti sulle città sospese in cielo.

Il linguaggio dell'Alto Netheril era il Loross, mentre la lingua del Basso Netheril e dei successivi "stati sopravvissuti"

era il Netherese. Il linguaggio odierno più vicino a entrambi questi linguaggi è l'Halruaan, anche se l'Illuskan, il Tethyrian, il Chondathan e il Damaran portano tutti tracce delle influenze linguistiche Netheresi, ed esiste ancora perfino qualche sparuta sacca di creature che parlano il Loross e il Netherese. I documenti scritti in Loross sono costituiti soprattutto dai tomi perduti degli arcimaghi, recuperati di tanto in tanto dalle rovine delle città volanti distrutte e dalle tombe degli arcanisti che morirono prima della Caduta dell'Alto Netheril. Le mura delle rovine del Basso Netheril, quasi tutte sepolte sotto le sabbie dell'Anauroch, offrono vari esempi di frasi in Netherese, e gli oggetti magici costruiti dagli arcimaghi spesso portano una parola d'ordine in Netherese incisa sulla loro superficie.

Oggi i bardi parlano soprattutto dell'Alto Netheril, a causa del nemmeno troppo velato patronato delle Chiese di Azuth e Mystra. I loro canti e i loro racconti sono infarciti di moniti e si concentrano sulla superbia degli arcimaghi e sulla loro caduta, sia in senso fisico che spirituale. Coloro che si mettono alla ricerca di ciò che rimane dell'Impero della Magia, tuttavia, scoprono che oltre agli incantesimi degli arcimaghi, ben poco è sopravvissuto alla caduta dell'Alto Netheril. Molte rovine e molti oggetti magici Netheresi appartengono al Basso Netheril e alla Diaspora Netherese.

storia

La storia di Netheril è una storia lunga e ricca di eventi. Grazie a vari documenti Netheresi ottimamente conservati, alle cronache scritte della Diaspora Netherese e al fatto che diversi cittadini Netheresi sono tutt'oggi ancora in vita, gli storici sono in grado di ricostruire una cronologia pressoché completa della storia di Netheril.

cronologia

La storia di Netheril solitamente è ripartita in otto ere o età, anche se alcuni studiosi non considerano l'ultima (la Diaspora) un'età di Netheril.

Anno	Evento
Prima Età (dal -3859 al -3534)	
-3859	Vari villaggi sulle rive del Mare Stretto si uniscono per proteggersi meglio a vicenda, formando l'alleanza di Seventon, che in seguito diventerà Netheril.
-3845	Gli Eaerlanni iniziano con discrezione a osservare Netheril.
-3839	Gli elfi di Eaerlann iniziano a commerciare con gli avamposti Netheresi.
-3830	Gli elfi Eaerlanni avviano rapporti diplomatici formali con gli umani di Netheril e cominciano a istruire gli studenti Netheresi più promettenti nell'Arte. Il primo arcanista (mago) di Netheril è Therion di Gers.
-3655	Orde di orchi calano dal Dorso del Mondo, ma gli elfi di Illefarn e dell'Eaerlann li respingono grazie all'aiuto del neonato Impero Netherese e dei barbari Rengarth. Le terre tribali dei Rengarth vengono annesse a Netheril, anche se i barbari restano quasi del tutto autonomi.
-3649	I Netheresi iniziano a schiavizzare gli gnomi delle rocce che vivono sulle colline vicine.
-3552	I Netheresi fondano Runlatha, un porto sul Mare Stretto.
Età di Nether (dal -3533 al -3316)	
-3533	Le *pergamene di nether* vengono rinvenute tra le rovine dell'Aryvandaar. I Netheresi abbandonano la magia che



Illustrazione di Ralph Horsley

Ioulaum distrugge un'orda di orchi alla Pianura delle Pietre Verticali

hanno appreso dagli Eaerlanni in favore del maggior potere contenuto nelle pergamene.

-3520 Gli elfi del Nord iniziano ad aiutare gli gnomi schiavi a fuggire dai loro carcerieri Netheresi e a condurli verso le zone orientali e meridionali di Faerûn.

-3458 I Netheresi scoprono l'esistenza dei nani degli scudi del Delzoun.

-3419 I Netheresi costruiscono una via carovaniera nota come la Strada Sotterranea che passa attraverso i tratti più sicuri del Sottosuolo, per collegarsi alla città portuale nanica di Ascore.

-3392 Gli arcanisti Netheresi invadono Thaeravel, la Terra delle Torri di Alabastro. Nel farlo, strappano molti nuovi incantesimi dalle menti degli stregoni Thaeraveliani.

Età del Mythallar (dal -3315 CV al -2759 CV)

-3315 Nascita di Ioulaum.

-3150 Viene tracciato il Sentiero delle Nebbie per agevolare la fuga degli gnomi schiavi da Netheril.

-3145 Ioulaum guida i Netheresi contro un'orda di orchi radunatisi ai margini meridionali della Pianura delle Pietre Verticali. Lo sterminio degli orchi che ne segue consente al Netheril di espandersi indisturbato sia a sud che a ovest.

-3095 Il Popolo Fiero del Cormanthyr ruba una serie delle *pergamene di nether* e la nasconde nelle viscere della Torre Canto del Vento. Uno dei ladri, uno gnomo amico degli elfi chiamato Rilmohx Sha'Quessir, esamina fugacemente una delle *pergamene di nether* e sviluppa un'approfondita conoscenza su come lanciare gli incantesimi di illusione. Questa conoscenza si diffonde rapidamente in tutta la comunità gnomesca.

-3014 Ioulaum crea il primo *mythallar*.

-3011 Ioulaum crea il primo oggetto magico alimentato dal *mythallar*.

Circa -3000 Gli umani del Ruathym fondano l'insediamento di Illusk alle foci del Fiume Mirar, scacciando le tribù di Cacciatori dei Ghiacci locali.

-2954 Ioulaum crea l'enclave di Xinlenal, la prima città sospesa di Netheril. L'impero si divide in Alto Netheril e Basso Netheril.

Età dell'Argento (dal -2758 al -2208)

-2758 I Netheresi fondano le miniere del Dekanter. Il governo di Netheril si riduce a un consiglio chiamato gli Alti Maghi di Netheril, che comprende i principali arcanisti dell'Alto e del Basso Netheril.

-2387 Netheril libera tutti gli gnomi schiavi.

-2375 Su pressione di Athindol il Terraseer, gli esploratori Netheresi iniziano a esplorare l'area che un giorno diventerà la Costa della Spada Settentrionale.

-2368 Il Terraseer fonda Quesseer a nord delle Montagne della Spada. L'insediamento diventa un avamposto commerciale per gli emigrati Netheresi, gli elfi di Illefarn, i navigatori di Illusk, i Cacciatori dei Ghiacci nomadi e i nani della caduta Haunghdannar.

Età dell'Oro (dal -2207 al -1206)

-2207 Nasce Jeriah il Cronomante

-2103 Un'immensa orda di orchi proveniente dal Dorso del Mondo attacca Illusk. Nonostante gli sforzi di una squadra di arcanisti Netheresi guidati dal Cronomante, Illusk cade sotto l'avanzata degli orchi.

-2095 Jeriah muore, e Quesseer viene abbandonata.

-1896 Ventiquattro delle *pergamene di nether* rimanenti vengono trafugate.

-1715 Tzindylspar, la Città dei Rubini, viene fondata dai nani del Delzoun e da alcuni emigranti Netheresi.

Circa -1770 I Netheresi iniziano a esplorare il Mare Interno. Fondano tre colonie sottomarine protette da cupole di cristallo: Cullmath, Werapan e Quelauuvis, sul crinale continentale che un giorno diventerà la Sembia. Le colonie vengono indicate con il nome collettivo di Profondo Netheril.

-1660 Dal momento che gli abitanti del Profondo Netheril hanno reso schiavi tutti i Serosiani (soprattutto i locathah) che si sono avventurati nei pressi della loro colonia, gli alti maghi di Aryselmalyr decidono di distruggere il Profondo Netheril. Trasformano le cupole di cristallo in una sostanza che brucia a contatto con l'acqua, e le esplosioni che ne conseguono creano la Baia di Saerloon e la Baia di Selgaunt.

-1658 Le miniere del Dekanter si esauriscono e vengono abbandonate. Nel giro di pochi anni, gli arcanisti Netheresi iniziano a usarle per collaudare le loro nuove creazioni realizzate tramite l'Arte.

-1657 L'enclave di Maunator ("Riposo del Sole") si disintegra a causa di un incidente provocato da una ricerca magica condotta erroneamente.

-1471 Viene creata l'enclave sospesa di Thultanthar (l'attuale Città di Shade).

-1428 La Dinastia Cajaan del Calimshan cade sotto il controllo degli occhi tiranni dell'Alveare Alimir. Il commercio tra Tzindylspar e il Calimshan crolla quasi nell'arco di una notte.

-1427 Ynamalik Nadim e un piccolo esercito di mostri provenienti dal Calimshan invadono Tzindylspar. La Città dei Rubini cade nel giro di dieci giorni.

-1382 Ha luogo lo Scisma Barbarico quando la tribù Angardt apprende l'uso della stregoneria.

-1375 I barbari Angardt si separano dalla tribù Rengarth, che teme la magia.

Età della Scoperta (dal -1205 CV al -697 CV)

-1205 Una miniera di *chardalyn* viene scoperta nella Pianura delle Pietre Verticali, nel Basso Netheril centrale.

-1114 Gli Alti Netheresi iniziano a condurre viaggi sperimentali verso altri mondi.

-1064 I Netheresi entrano in contatto per la prima volta con gli illithid.

-1014 I Netheresi tornano a concentrarsi sull'esplorazione di Faerûn quando i viaggi verso altri mondi si rivelano sia pericolosi che dispendiosi.

-800 Gli arcanisti Netheresi fondano la dimora di Sargauth nel Sottomonte.

Età dell'Ombra (dal -696 CV al -340 CV)

-696 *Anno delle Grandi Piogge:* Nasce Karsus.

-681 *Anno degli Incubi:* Alcuni arcanisti Netheresi migrano sul Semipiano degli Incubi. Le energie magiche di quel reame da incubo trasformano i loro discendenti in un gruppo di creature orribilmente deformate note come la Processione della Notte.

-669 *Anno del Gelo Estivo:* Karsus crea l'enclave di Eileannar.

-665 *Anno delle Rovine Pericolanti:* Un possente terremoto scuote le Montagne Inferiori, provocando il crollo della città perduta di Tzindylspar. La Città dei Rubini scompare e diventa una leggenda.

-664 *Anno del Cambio di Marea:* Le restanti *pergamene di nether* vengono trafugate sulla strada per Eileanar.

-628 *Anno delle Corone Vuote:* I nani del clan Ironshield abbandonano l'insediamento di Andalbruin per trasferirsi a Settlestone, più elevato e più facile da difendere.

-626 *Anno dei Giuramenti Infranti:* Un gruppo di maghi Netheresi rinnegati noto come l'Ordine di Selskar fonda una scuola di magia chiamata la Torre della Stella tra le rovine di Andalbruin.

-585 *Anno della Terra Tonante:* Il troll signore della guerra Harska Thaugh raduna un'orda di troll e di orchi che conduce a sud del Dorso del Mondo per assaltare il reame elfico di Rilithar. L'orda attacca la Torre della Stella. I difensori evocano il signore degli slaad Bazim-Gorag, noto come il Portatore del Fuoco, che distrugge l'orda.

-584 *Anno delle Piramidi:* Harska Thaug raduna un'altra orda e invade la Torre della Stella, segnando la fine dell'Ordine di Selskar.

-553 *Anno del Vino Abbondante:* Gli arcanisti Netheresi scoprono il Piano delle Ombre.

-461 *Anno dei Pionieri Coraggiosi:* I phaerimm iniziano a lanciare gli incantesimi che un giorno condurranno alla creazione del Deserto dell'Anauroch e all'abbandono del Basso Netheril.

Circa -450 Ha inizio una migrazione Netherese in grande scala verso la Frontiera Selvaggia quando l'effetto dei dweomer *risucchia-vita* lanciati dai phaerimm diventa palese.

-427 *Anno delle Tempeste Distruttrici:* Gli incantesimi dei phaerimm provocano la caduta delle città sospese di Lhaoda e Tith Tilendrothael. Le altre enclavi Netheresi lanciano delle interdizioni per difendersi da questo tipo di attacchi.

-425 *Anno delle Voci Ancestrali:* Alcuni coloni Netheresi rifondano Illusk sotto forma di magocrazia. Il gruppo di arcanisti regnanti, noto come la Grande Cabala, elegge Fynran il Signore delle Fiamme come alto arcanista e reggente.

-408 *Anno dei Draghi Dormienti:* Karsus scopre la *magia pesante*. Nel corso di un esperimento per determinarne la potenza, uccide Wulgreth di Netheril, un arcanista rinnegato, e lo trasforma in un lich.

-371 *Anno degli Orsi Bruni:* Anche se è già vissuto per secoli, Ioulaum sceglie il destino dei lich e si rifugia in una fortezza inespugnabile nell'Oscuro Nord.

-354 *Anno delle Molte Fauci:* L'arcanista Melathlar fugge da Netheril e si reca a Illusk. Temendo gli assalti dei phaerimm, si sacrifica al fine di alimentare una possente opera dell'Arte, innalzando una grande torre di pietra, mura e poderose interdizioni magiche attorno a questo insediamento appena nato. Ha luogo il primo scontro documentato tra gli sharn e i phaerimm.

-351 *Anno delle Vie Oscure:* Mentre gli incantesimi risucchia-vita dei phaerimm prosciugano lentamente la vita dal Netheril centrale, vari arcanisti Netheresi abbandonano le loro dimore e iniziano a cercare un luogo nel Sottosuolo al di sotto delle terre selvagge occidentali dove costruire una città. Lo scontento si diffonde tra gli abitanti di molte città del Basso Netheril.

Circa -350 La migrazione Netherese a Illusk giunge al suo apice quando i colonizzatori di molti paesi del Basso Netheril si recano a est per sfuggire alle depredazioni dei phaerimm.

-349 *Anno dei Bracconieri Coraggiosi:* Il mago Netherese Saldrinar distrugge Kisonraathiisar, il drago di topazio che regnava su Westgate, e diventa il primo re umano di quella città.

-345 *Anno del Coraggio Virtuoso:* Arthindol il Terraseer compare un'ultima volta. Giunto all'enclave di Karsus, annuncia che la dea Mystryl sta per affrontare la sua grande sfida... una che potrebbe alterare la percezione Netherese della magia per sempre.

Diaspora (dal -339 al 1371)

-339 *Anno delle Ragnatele Squarciate:* Ioulaum abbandona la sua città sospesa e si rifugia nelle profondità dell'Oscuro Nord. Il malcontento civile nell'Alto e nel Basso Netheril giunge al suo apice. Karsus lancia *avatar di Karsus*, e le città sospese precipitano al suolo in tutto il Faerûn. La dimora di Sargauth crolla. Mystryl si sacrifica per salvare la magia di Faerûn e si reincarna nella prima Mystra. Salva tre delle città sospese (Anauria, Asram e Hlondath) dalla distruzione. Gli abitanti fondano tre stati sopravvissuti che portano gli stessi nomi delle città. I profughi scoprono Philock, nel Sottosuolo intermedio, al di sotto del Bosco dei Denti Aguzzi. Nel frattempo, l'arcimago Raumark guida una flotta di *navi celesti* Netheresi verso sud, per colonizzare il bacino Halruaan.

-338 *Anno delle Torce Quasi Spente:* Il Bey di Runlatha e i nani di Ascore guidano i profughi Netheresi da Runlatha in salvo attraverso il passaggio sotterraneo noto come la Strada Sotterranea. I profughi si spingono ulteriormente a ovest, nella speranza di fondare un nuovo reame a ovest del Delzoun.

-335 *Anno dei Sette Spiriti:* L'arcanista Maerin di Illusk commissiona a Immar Fardelver e a molti altri artigiani del Delzoun la costruzione di una grande città sotterranea, Gauntlgrym sui Burroni, a est di Illusk.

-334 *Anno dell'Ira dei Tre Mari:* Un gruppo di arcanisti Netheresi fonda la città di Helbrester sulle Isole Nelanther.

-333 *Anno dell'Umiltà dei Rifugi:* I nani della Cittadella Sundbarr offrono rifugio temporaneo ai sopravvissuti umani di Netheril. Gli elfi dell'Eaerlann consentono ad altri profughi Netheresi di insediarsi ad Ascalhorn.

-330 *Anno delle Cerche Vacue:* Il Bey di Runlatha muore nei pressi dei confini occidentali del Delzoun nel corso di uno scontro con il nalfeshnee Zukothoth. I profughi Runlathan si disperdono in vari gruppi familiari informalmente alleati e tornano a uno stile di vita primitivo. Questi gruppi diventano i precursori delle tribù Uthgardt dell'era moderna.

-325 *Anno dell'Odio della Corona:* Alcuni nomadi Netheresi fondano l'insediamento di Valle del Cervo sulle Montagne di Ghiaccio, a est del Boscofreddo.

-321 *Anno delle Colline Cave:* I nani del Delzoun completano la distruzione di Gauntlgrym. L'arcanista Maerin di Illusk dà il benvenuto a una nuova composizione della cittadinanza, che comprende gli umani di Illusk, i profughi Netheresi provenienti dal Golfo del Nord e Sundabar, e i nani del Clan Goldspire del Delzoun.

-298 *Anno dei Nove Osservatori:* Il culto di Karsus fonda Karse nel cuore della Grande Foresta.

-286 *Anno degli Empi Risvegli:* Una serie di aspre dispute tra gli abitanti di Karse conduce gradualmente all'abbandono e alla distruzione della città. Wulgreth di Netheril, un arcanista lich Netherese, si insedia nelle rovine.

-267 *Anno delle Caverne Pericolanti:* Un forte terremoto ostruisce il collegamento tra Tzindylspar e la superficie e crea nuovi passaggi verso il Fardrimm.

-111 *Anno della Terribile Collera:* L'intero Nord precipita nel caos quando grandi orde di orchi calano a sud dal Dorso del Mondo e dalle Montagne di Ghiaccio in un evento noto come le Marce degli Orchi. Gli orchi assetati di sangue seminano la distruzione ovunque passino, e radono al suolo Illusk e Gauntlgrym. Buona parte della popolazione di Illusk fugge via mare o tramite la magia. Gli elfi di Iliyanbruen, Rilithar, Siluvanede ed Eaerlann si uniscono per combattere la furia degli orchi.

-108 *Anno delle Bacchette:* Illusk attira molti umani rimasti senza una casa a causa delle Marce degli Orchi e viene ricostruita in fretta. La sua magocrazia regnante, la Grande Cabala, torna al potere.

-54 *Anno dei Volumi:* Alcuni pirati del Tethyr, sotto il comando di Alaric il Nero del Clan Fryson tentano di conquistare Helbrester, ma vengono respinti. L'area delle Torri del Tramonto diventa un luogo di incontro neutrale per mercanti e pirati.

-33 *Anno della Letizia dell'Arpista:* Asram è decimata da un'epidemia inviata da Talona per raccogliere più seguaci.

-8 *Anno delle Molte Collere:* I lich Thakloamur e Mingaudorr distruggono Helbrester tramite la loro magia arcana. Le rovine sono saccheggiate dal clan Fryson del Tethyr, dichiarato fuorilegge, e dai pirati che si annidano tra le Isole Nelanther.

10 *Anno dei Sogni:* La regione del Netheril diventa nota come il Grande Deserto dell'Anauroch.

95 *Anno dell'Eroe Riluttante:* Uthgar, un Ruathym del Nord, conduce una flotta di predoni contro Illusk e saccheggia la città. La Grande Cabala si rifugia nella Casatorre dell'Arcano. Molti dei suoi membri sono massacrati dall'assalto furioso delle truppe di Uthgar, che pur di passare a fil di spada tutti i maghi non si curano delle ingenti perdite. Altri membri della cabala fuggono magicamente verso altre roccaforti o si sigillano in qualche camera inviolabile. Gli Illuskan bruciano le navi dei predoni e alla fine riescono ad allontanare gli assalitori indeboliti dalla città.

96 *Anno dell'Arpa Luttuosa:* Il combattente Stefan Blackspear si proclama Signore Supremo di Illusk e assume il controllo della città priva di guida. Nel timore che la Grande Cabala possa tornare per sfidare la sua precaria autorità, il Signore Supremo Blackspear esilia tutti i maghi da Illusk e proibisce a qualsiasi cittadino di avvicinarsi alla "perfida" Casatorre dell'Arcano. Le generazioni successive si tengono alla larga dalla torre, convinte che sia abitata da creature terribili e corrotte.

Circa 100 I seguaci di Uthgar si uniscono ad altri nomadi umani che discendono dal gruppo di Netheresi che seguì il Bey di Runlatha e si dispersero per il Nord dopo la sua morte.

111 *Anno delle Guardie Cadute:* Anauria cade preda di un'orda di orchi, anche se i suoi difensori distruggono a loro volta l'orda. La presenza degli orchi in questa area si fa sporadica.

173 *Anno dello Sharn Urlante:* Vari signori dei maghi Halruaan fedeli a Leira sono insoddisfatti della morsa di ferro in cui gli adoratori di Mystra e di Azuth stringono il Consiglio degli Anziani. Partono da Halruaa a bordo di alcune *navi celesti* e alla fine colonizzano l'isola di Nimbral.

199 *Anno dell'Ammaliatore Freddo:* Holdath inizia le Guerre della Corona contro lo Scettro contro il Cormanthyr.

308 *Anno della Promessa:* Le Guerre della Corona contro lo Scettro si concludono con la vittoria del Cormanthyr.

329 *Anno della Pergamena Sigillata:* Hlondath viene abbandonata quando l'avanzata delle sabbie dell'Anauróch inizia a distruggere i suoi campi. I suoi abitanti migrano a est, verso il Mare della Luna, e a sud verso le Valli. Il Deserto dell'Anauroch smette di espandersi quando gli sharn finalmente distruggono i phaerimm. Ioulaum apparentemente viene ucciso da una cabala di illithilich. Per vendetta, la sua apprendista Tabra uccide gli illithid di Ellyn'taal.

620 *Anno delle Cripte di Montagna:* Un terzo terremoto scuote le rovine di Tzindylspar, uccidendo buona parte dei suoi abitanti mostruosi.

806 *Anno del Riposo del Guerriero:* Laeral, Strega-Regina del Nord, fonda il regno di Stornanter. Rendendosi conto dell'importanza strategica di Illusk, ordina la ricostruzione e la nuova colonizzazione della città. Dopo avere esplorato la Casatorre dell'Arcano e avere incontrato i lich sopravvissuti della Grande Cabala, Laeral innalza delle possenti barriere magiche attorno alla struttura per vietarne l'accesso.

882 *Anno della Maledizione:* Ascalhorn cade quando alcuni maghi evocano dei demoni per combattere i diavoli.

883 *Anno del Codice del Gigante:* Wulgreth di Ascalhorn fugge da Hellgate Keep e si rifugia nella città in rovina di Karse. Mentre tenta di attingere al potere immortale dei dio defunto Karsus, viene ucciso dal suo servitore Jhingleshod. Le energie magiche scatenate dalla sua morte creano il Bosco Crudele e trasformano Wulgreth di Ascalhorn in un lich.

1311 *Anno del Pugno:* Il mago Arklem Greeth giunge a Luskan e oltrepassa le interdizioni magiche che Laeral Silverhand aveva collocato attorno alla Casatorre dell'Arcano. Con l'aiuto degli Antichi, un gruppo di potenti lich che un tempo facevano parte della leggendaria Grande Cabala di Illusk, fonda la Confraternita Arcana.

1344 *Anno della Luna Calante:* Corre voce che Mintiper Moonsilver abbia disperso le tre *pergamene di nether* custodite nella Sala delle Nebbie nascondendole in altri luoghi.

Nuova Ascesa di Netheril (dal 1372 in poi)

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Thultanthar, la Città di Shade, torna nei cieli di Faerûn.

Custodi del passato

I più grandi depositi di conoscenze perdute su Netheril si trovano nel cuore del Monte Talath, ad Halruaa. La Biblioteca di Raumark contiene innumerevoli testi portati ad Halruaa dai Netheresi in fuga dalla Follia di Karsus, e la Biblioteca delle Ombre contiene una grande quantità di libri conservati dagli shadovar durante il loro soggiorno sul Piano delle Ombre. Anche Candlekeep dispone di molti volumi raccolti nel corso della Diaspora Netherese e provenienti dalle Terre Centrali Occidentali e dal Nord, e i custodi di questi volumi sono assai più ben disposti a consentirne la consultazione rispetto ai bibliotecari del Monte Talath o agli Shadovar di Thultanthar.

Molti sapienti di Faerûn conoscono quanto meno i capisaldi della storia di Netheril, e nelle terre confinanti con l'Anauroch vivono numerosi saggi il cui interesse nella storia esoterica di Netheril è tutt'altro che dilettantistico. Molti sapienti di Candlekeep, Evereska, Halruaa, Nimbral e Suzail hanno fatto degli studi di storia e archeologia Netherese il loro campo di interesse primario e spesso si cimentano in lunghe discussioni sui dettagli dello stile di vita Netherese.

Qualsiasi PG o PNG che sia esperto di storia può richiamare alla mente informazioni specifiche con una prova di Conoscenze (storia) (Vedi la Tabella 6-1: "Informazioni su Netheril" per le relative CD).

È possibile ottenere informazioni su Netheril e sulla sua caduta anche dai vivi e dai non morti che vi assistettero di persona. Alcuni dei più noti lich Netheresi comprendono Aumvor l'Immortale, vari membri della Grande Cabala che vivono nella Casatorre dell'Arcano e tra le rovine di Illusk, e il leggendario Larloch della Cripta dello Stregone (descritto in *Signori dell'Oscurità*). L'Alto Principe Telamont Tanthul (vedi *Signori dell'Oscurità*), sovrano di Thultanthar, è abbastanza anziano da ricordare il vecchio Netheril, anche se ha abbracciato il mondo delle ombre invece della non morte. Questi individui non vedono di buon grado le domande sui misteri di Netheril, ma i seguenti sopravvissuti alla sua caduta a volte possono essere convinti a fornire testimonianze dirette.

Morasha della Brughiera Solitaria

Nel cuore della Brughiera Solitaria si erge un castello diroccato in basalto nero che appartiene al lich noto come Aumvor l'Immortale. Nelle sue sale si aggira la sua pronipote Morasha (necromante 5/chierica 5 di Jergal/teurga mistica 8 umana Netherese LM). Morasha era un'arcanista di rango inferiore durante l'Età dell'Ombra del Basso Netheril, e nonostante sia irrimediabilmente pazza, ricorda comunque molte cose di quel periodo. Non rivela facilmente ciò che conosce, ma spesso è possibile persuaderla a rispondere a qualche domanda in cambio di qualche segreto necromantico di cui ancora non è a conoscenza. Ama anche conversare delle arti oscure ed è disposta ad abbassarsi a qualsiasi livello di depravazione, quindi le informazioni che le interessano probabilmente sono le più sciagurate e infami, nonché le più difficili da reperire.

Oracolo di Ellyn'taal

Il leggendario inventore del *mythallar* era uno dei pochi restregoni che non perirono al momento della caduta di Netheril e non fuggirono ad Halruaa. Grazie alla creazione dell'incantesimo epico perduto *longevità di Ioulaum* (vedi pagina 43), Ioulaum di Seventon visse per vari secoli e assistette a buona parte dell'era Netherese. Quando arrivarono i phaerimm, tuttavia, capì presto che i loro incantesimi *risucchia-vita* danneggiavano i suoi incantesimi di prolungamento della vita. Avendo previsto il destino di Netheril, scelse di diventare un lich e si creò un covo nelle profondità dell'Oscuro Nord.

Nel -339 CV, Ioulaum scomparve da Netheril. Dal momento che l'arcimago era diventato una figura immensamente popolare e quasi un eroe nazionale, la sua scomparsa generò il panico tra la popolazione. Gli Alti Maghi di Netheril temettero una rivolta popolare e Karsus si decise a lanciare *avatar di Karsus*, l'incantesimo che segnò la fine dell'Impero della Magia.

Dopo la caduta, Ioulaum continuò con discrezione a scegliere degli apprendisti tra i profughi Netheresi più promettenti. Curiosamente, accettava anche apprendisti dalla vicina città dei mind flayer, Ellyn'taal, e si crede che i suoi studenti illithid, che si facevano chiamare Alhoon, siano diventati i primi illitilich. Le intenzioni di Ioulaum divennero chiare quando creò un cervello antico non morto usando le menti dei suoi studenti illithid e poi fuse ad esso la sua stessa essenza. Molti dei suoi apprendisti illitilich furono distrutti nel corso del rituale arcano, ma alcuni fuggirono e diffusero il segreto della creazione degli illitilich presso tutte le comunità sotterranee degli mind flayer dei reami.

L'ultima apprendista umana di Ioulaum, Tabra (maga 18/arcimaga 5 umana NB) assistette al rito, e ritenne che il suo

Tabella 6-1: Informazioni sul Netheril

CD di Conoscenze (storia)	Informazioni scoperte
5	Conoscenze elementari (Netheril era situato nell'area oggi occupata dal Deserto dell'Anauroch.)
10	Conoscenze basilari (La creazione dell'Anauroch provocò il declino del Basso Netheril e la superbia di Karsus provocò la caduta dell'Alto Netheril.)
15	Conoscenze basilari ma insolite (Ioulaum era il famoso arcimago Netherese che creò le prime città sospese. Aumvor l'Immortale e il Larloch sono dei lich Netheresi. Karsus era l'arcimago Netherese che sfidò Mystryl e provocò la caduta dell'Alto Netheril.)
20	Conoscenze insolite e oscure (*Avatar di Karsus* fallì perché Karsus non era pronto a riparare e controllare la Trama una volta strappata al controllo di Mystryl. Gli incantesimi risucchia-vita dei phaerimm furono in parte responsabili del declino del Basso Netheril.)
25	Conoscenze rare (Tzindylspar fu fondata dai nani del Delzoun e da alcuni emigranti Netheresi. Morasha è una necromante folle che vive nella Brughiera Solitaria).
30+	Conoscenze estremamente oscure (In una città Illithid abbandonata si nasconde l'Oracolo di Ellyn'taal, che può fornire conoscenze riguardo all'antico Netheril, ma a un terribile prezzo. Arthindol il Terraseer potrebbe avere passato secoli interi nascosto nelle profondità di Oreme.)

maestro fosse rimasto ucciso nella lotta contro i suoi studenti. Per vendetta, massacrò gli ultimi mind flayer lanciando *longevità di Ioulaum* su se stessa nel bel mezzo della comunità. Poi distrusse tutte le copie scritte dell'incantesimo (tranne la sua e quella che lo stesso Ioulaum aveva messo al sicuro) e fuggì in superficie.

Grazie al ripetuto lancio di quell'incantesimo epico, Tabra è ancora viva attualmente. Fino a poco tempo fa, gestiva un ostello e una sala dei banchetti chiamata Locanda dei Barcaioli, e spesso lavorava con gli Arpisti. Molti abitanti del luogo sospettavano che fosse un drago d'oro in incognito, grazie alla sua evidente longevità e a qualche sporadico lancio di *cambiare forma* per assumere la forma di un drago. Poco tempo fa, tuttavia, è stata catturata dagli Shadovar e portata alla Città di Shade. La sua attuale condizione è un mistero, ma se dovesse cedere alle persuasioni degli Shadovar, i principi di Shade potrebbero ottenere importanti indizi sull'ultima posizione nota e sulle condizioni di Ioulaum.

Ioulaum a tutt'oggi sopravvive in forma di un cervello anziano[Sot] non morto (mago 31/arcimago 5/arcanista Netherese[GGF] 5 cervello anziano lich LN). Ioulaum, ora noto come l'Oracolo di Ellyn'taal, si nasconde nelle profondità della miniera abbandonata dei mind flayer, circondato da camere vuote decorate con sculture illithid aliene. Dal momento che la permanenza prolungata in queste strane sale vuote conduce a un'insolita forma di follia (una forma letale di febbre da gallina e fuoco mentale che si rivela inevitabilmente mortale), soltanto i servitori non morti di Ioulaun e i fantasmi dei mind flayer uccisi da Tabra restano assieme a lui.

I pochi intrepidi esploratori che si sono imbattuti nell'Oracolo di Ellyn'taal hanno ottenuto informazioni arcane risalenti ai giorni di gloria di Netheril nel corso dell'incontro. Finora, nessuno sospetta che questo "oracolo" fosse un tempo il leggendario Ioulaum, ma le voci riguardo alla sua esistenza iniziano a circolare, seppure appena sussurrate, in tutto il Nord. Ioulaum esige un terribile prezzo per le informazioni che fornisce: la perdita volontaria e permanente di un frammento di sanità del richiedente (perdita permanente di 1d4 punti di Saggezza) o la conoscenza completa di un nuovo incantesimo epico (che viene rimosso per sempre dalla mente del richiedente).



Illustrazione di Jason Engle

Lady Saharel di Spellgard

SCRIBA INCATENATO DI LARLOCH

Il lich noto come Rhaugilath il Senza Tempo (mago 22/arcimago 5/arcanista Netherese[GGF] 2 umano arcilich[Mos] LB) regnava sulla città sospesa di Orbedal prima della caduta dell'Alto Netheril. Quando Orbedal si schiantò a terra nei pressi delle foci delle Acque Tortuose, Rhaugilath (ancora "vivo" grazie al suo filatterio) rimase intrappolato sotto i suoi detriti.

Nei mesi che seguirono alla caduta, l'arcirivale di Rhaugilath, Larloch, trovò le rovine di Orbedal e le reclamò per sé. Costruì la sua cripta (ora nota come la Cripta dello Stregone) usando le guglie infrante di Orbedal, poi si dedicò all'esplorazione sistematica delle rovine restanti. Molti anni dopo, i suoi scavi raggiunsero la sacca dove Rhaugilath era intrappolato. I due combatterono ferocemente, ma alla fine fu Larloch a trionfare e a soggiogare Rhaugilath.

Rhaugilath non fu che il primo degli oltre sessanta lich che oggi servono il leggendario signore della Cripta dello Stregone. Il prigioniero preferito di Larloch passa la maggior parte del suo tempo a trascrivere la storia di Netheril, e la sua opera *Della Caduta di Netheril*, che è già composta da molti volumi ed è tuttora incompleta, continua a crescere. Dopo che Larloch ha esaminato i capitoli completati, li invia a Candlekeep affinché siano custoditi laggiù. È improbabile che l'opera possa mai dirsi completa, tuttavia, dato che Rhaugilath considera la storia completa della Diaspora Netherese e la successiva rinascita di Netheril (un evento tuttora in corso) parti integranti del suo trattato.

Di tanto in tanto, Larloch consente a Rhaugilath di accedere a un incantesimo *sogno* o *incubo*, in base ai suoi capricci. Il re-lich della perduta Oberdal usa queste rare ricompense per raggiungere qualche individuo che ha scrutato e fargli dono di un piccolo frammento di conoscenze Netheresi. Corre voce che coloro che ricevono questi lasciti riescano a sentire i sospiri disperati di Rhaugilath e la cinica risata di Larloch prima che la visione scompaia.

STREGONA FANTASMA DI SPELLGARD

In cima a un crinale roccioso sinuoso che separa le Terre Cadute dalle sabbie dell'Anauroch si ergono le rovine pericolanti di quello che era noto come Saharelgard quando gli Alti Maghi di Netheril governavano l'Impero della Magia. I ladri hanno da

tempo saccheggiato il castello delle sue ricchezze, degli oggetti magici più potenti, dei mobili e degli oggetti di lusso. A causa dell'aria umida, grosse chiazze di muschio, muffa e funghi hanno oscurato le sue splendide sale.

Lady Saharel, la Stregona di Saharelgard, era un tempo un'esponente di spicco degli Alti Maghi di Netheril. Sopravvisse alla caduta dell'Impero della Magia come un arcilich[Mos] e visse tra le rovine del suo castello, rinominato Spellgard, per i secoli successivi.

Ogni arcilich ha una passione, una a cui dedica la sua vita, il suo amore e tutto il potere della sua arte. La passione di Lady Saharel era Elminster Aumar. Durante il Periodo dei Disordini difese il Saggio di Shadowdale uccidendo Manshoon, e nel farlo perse la sua stessa non vita. Manshoon fece ritorno quasi immediatamente attraverso il suo incantesimo *clone in stasi*, e dal momento che la sua impresa non era compiuta, anche Lady Saharel tornò come fantasma (maga 20/arcimaga 5/arcanista Netherese[GGF] 5 umana fantasma CB). Non potrà raggiungere l'eterno riposo finché Manshoon degli Zhentarim e tutti i suoi cloni e le sue incarnazioni non saranno morti definitivamente.

Fin dal Periodo dei Disordini, Lady Saharel si è manifestata a chiunque abbia restaurato una parte del suo castello riportandolo allo stato originario. In un'occasione del genere, risponde volontariamente a tre domande sul Basso Netheril prima di svanire di nuovo. Ma non è il caso di insistere più del dovuto con la dama: attacca chiunque tenti di raggiungerla sul Piano Etereo, con una furia che può essere solo frutto della follia, e poi usa i suoi incantesimi per allontanarsi in tutta fretta.

Terraseer

Da ben prima dell'ascesa di Netheril, l'impero sarrukh noto come Isstosseffifil dominava il bacino dell'Anauroch. Nei giorni della sua massima potenza, Isstosseffifil abbracciava le rive orientali del vecchio Mare Stretto e le terre fertili che correvano dal Saiyaddar ai Grandi Ghiacci, e dalle coste alla Pianura delle Pietre Verticali.

Oggi il poco che rimane di questo grande impero del passato è costituito soltanto dalla città sepolta chiamata Oreme e quelle poche caverne che i suoi abitanti restanti riescono a difendere dalla potenza dei phaerimm. I sessanta lich sarrukh di Oreme si alternano alla guida di questo minuscolo reame: ognuno emerge dall'ibernazione e sale al trono per quattro anni, per poi tornare in letargo nella Cripta delle Lucertole Sognanti quando il lich successivo si sveglia.

All'insaputa dei Netheresi, l'arcimago noto come Arthindol il Terraseer era in realtà un lich sarrukh proveniente dell'antico Isstosseffifil, che assunse la guisa di un arcanista umano durante i suoi turni come reggente di Oreme. Sfruttava le sue visite periodiche a Netheril per portare avanti i suoi studi dell'Arte e plasmare l'evoluzione della storia. Sperava in questo modo di sviluppare nuove forme di magia che avrebbero consentito ai sarrukh di sconfiggere i phaerimm una volta per tutte.

È difficile dire se il Terraseer consideri il suo "esperimento Netherese" un successo o un disastro, ma è dai tempi della Follia di Karsus che non era mai più emerso dalla sua cripta. Dal momento che ora è a metà del suo periodo quadriennale di regno, chiunque riesca a raggiungere le cripte di Oreme ed entri in pace può chiedere di parlare con lui. Se un visitatore tratta gli asabi che sorvegliano Oreme con rispetto e si dimostra un promettente studente dell'Arte, Arthindol (mago 25/arcimago 5 sarrukh lich N) potrebbe esaudire un'audace richiesta di informazioni riguardo al Netheril, in cambio di nuove conoscenze arcane che i sarrukh possano usare contro i phaerimm. Oppure potrebbe semplicemente massacrare quello che considera un curioso impertinente.

canti e storie

La seguente sezione descrive in dettaglio la storia del Netheril, a partire dalla sua evoluzione iniziale fino alla sua tragica caduta e alla nascita degli stati sopravvissuti dalle sue ceneri.

Prima Età

La storia di Netheril ebbe inizio quasi cinquemila anni fa, sulle rive del Mare Stretto, che fu inghiottito dai Grandi Ghiacci secoli addietro. Sette villaggi di pescatori (Fenwick, Gers, Gilan, Gustaf, Moran, Nauseef e Janick) unirono le forze per difendersi meglio a vicenda e per agevolare il commercio. Chiamarono il loro nuovo minuscolo reame l'Alleanza di Seventon, in onore dei sette villaggi. Secondo il Calendario delle Valli, questo evento storico ebbe luogo nell'anno -3589, ma il calendario di Netheril indica la fondazione di Seventon come l'inizio dell'anno 1 AN (Anni Netheresi).

Nether l'Anziano, Re-Sciamano di Gers, si distinse come capo del consiglio reggente di Seventon e ribattezzò la terra Netheril (Terra di Nether). Col tempo divenne un tiranno, preoccupato soltanto di conservare il suo potere e la sua posizione. Dopo avere eliminato tutti i suoi rivali, fu assassinato da suo figlio, Alandril Nether il Giovane, che gli successe come primo re di Netheril. Tuttavia, un consiglio reggente composto da rappresentanti eletti fungeva da organo di controllo del potere di Nether il Giovane, e il potere del consiglio crebbe ad ogni ulteriore successione.

Durante questo periodo i Netheresi iniziarono a studiare l'Arte sotto la guida di vari elfi della luna, ambasciatori giunti da Eaerlann. Gli elfi avevano visto un grande potenziale nel nascente regno di Netheril e speravano di farlo crescere come alleato contro la perenne minaccia degli orchi e delle loro orde devastatrici. Un'altra figura che riconobbe il potenziale dei Netheresi fu il misterioso mago noto come il Terraseer, che apparse alcuni secoli dopo l'arrivo del Popolo Fiero e iniziò a istruire alcuni arcanisti Netheresi nell'uso di altre forme di magia, ignote o rifiutate dagli elfi.

Età di Nether

L'età di Nether ebbe inizio con la scoperta delle *pergamene di nether* tra le rovine dell'Aryvandaar. Un arcanista Netherese, un discendente di Therion di Gers, scoprì due serie di pergamene negli antichi sotterranei della fortezza oggi nota come la Cittadella delle Nebbie. All'epoca della scoperta, l'arcanista era un apprendista e studiava a Glaurachyndaar (in seguito nota come Myth Glaurach), la Città delle Pergamene. Durante il suo soggiorno nell'Eaerlann esplorò in segreto molte rovine, con l'aiuto di un tomo rilegato in pelle di serpente e affidatogli segretamente dal misterioso Terraseer.

Con la scoperta delle *pergamene di nether*, i Netheresi diedero il via a un lungo periodo di sperimentazione e di ricerca magica che consentì loro di progredire a grandi passi nella comprensione dei molti segreti della Trama e nelle sue applicazioni. Nel farlo, i Netheresi abbandonarono molti dei principi guida che avevano appreso dagli elfi Eaerlanni, e i rapporti tra le due nazioni si fecero freddi. Tuttavia, i Netheresi trovarono dei nuovi alleati nel Popolo Tozzo del Delzoun, e il commercio tra Netheril e

il porto nanico di Ascore presto si esplicitò in un fitto flusso di navi sul Mare Stretto.

Verso la fine di questa era, una serie delle *pergamene di nether* fu trafugata, nonostante le grandi precauzioni che gli arcanisti Netheresi avessero preso per proteggerle. All'insaputa dei Netheresi, i ladri avevano agito per conto degli alti maghi del Cormanthyr. Allarmati dai rapporti che riferivano dei rapidi progressi dei Netheresi nell'uso dell'Arte, gli alti maghi elfici desideravano studiare i testi che avevano provocato mutamenti tanto drastici prima che Netheril potesse giungere a minacciare il Cormanthyr. Gli elfi nascosero le pergamene nelle profondità della Torre Canto del Vento a Cormanthor (in seguito divenuta Myth Drannor) e diedero loro la forma del Quess Ar Teranthvar (il Bosco Dorato delle Conoscenze Nascoste), un leccio dorato.

Età del Mythallar

Dopo l'Età di Nether, la magia Netherese passò a concentrarsi su un ulteriore nuovo elemento, grazie all'ascesa di un arcanista di nome Ioulaum, il cui potere eclissava tutti coloro che erano venuti prima di lui e, a detta di alcuni, anche di tutti coloro che sarebbero venuti dopo. Nel corso della sua lunghissima vita, Ioulaum fu l'autore di molte imprese meravigliose e fece dozzine di scoperte mirabolanti, ma il suo contributo più significativo fu l'invenzione del *mythallar*. Questa singola innovazione arcana consentì la produzione relativamente economica di oggetti quasi-magici e la creazione delle città sospese di Netheril. Una volta divenuti esperti nell'uso del *mythallar*, i Netheresi innalzarono un'enclave dopo l'altra nel cielo, dividendo l'Impero della Magia in Alto e Basso Netheril.

Età dell'Argento

Nel corso dell'Età dell'Argento, i Netheresi iniziarono a posare lo sguardo oltre i confini del bacino dell'Anauroch. Spinti in parte dal bisogno di materie prime, gli Alti Maghi di Netheril fondarono le miniere del Dekanter per rifornirsi di metalli rari. Gli Alti Maghi di Netheril fondarono numerosi avamposti in questo periodo, sia per spiare le nazioni vicine che per agevolare il commercio con esse. Altri arcanisti partirono per seguire un cammino solitario, in cerca dell'isolamento necessario per proseguire i loro studi.

Età dell'Oro

Anche se la distinzione tra l'Età dell'Argento e l'Età dell'Oro è quanto mai arbitraria, molti saggi concordano nell'affermare che l'Età dell'Oro di Netheril ha inizio con la nascita del Cronomante. In quest'epoca, dozzine di città sospese ormai solcavano i cieli di Netheril e l'Impero della Magia era giunto all'apice della sua potenza.

Età della Scoperta

L'Età della Scoperta ebbe inizio quando una miniera di *chardalyn*[SO] fu scoperta nel Basso Netheril. Dopo questa scoperta, i Netheresi abbandonarono le loro ricerche sui misteri della magia delle gemme e si concentrarono sugli ulteriori sviluppi della "magia senza sacrifici" introdotta dall'invenzione del *mythallar*.

I viaggi e le esplorazioni divennero la passione dell'epoca. Le città sospesi Netheresi si spostavano oltre i confini del Basso Netheril e attraversavano i cieli di tutto il Faerûn. Gli arcimaghi si interessarono anche all'esplorazione di altri mondi e crearono numerosi *portali* planari a questo scopo.

Età dell'Ombra e Diaspora Netherese

La nascita di Karsus segna l'inizio dell'Età dell'Ombra in quasi tutte le cronologie storiche di Netheril. Karsus, un genio del calibro di Ioulaum, padroneggiò rapidamente e con facilità anche le magie più complesse dell'epoca. Dopo avere costruito la sua enclave personale, Karsus iniziò a fare esperimenti con la *magia pesante*. In seguito avviò Telamont Tanthul, che un giorno sarebbe diventato il signore di Thultanthar, allo studio delle ombre. Quando Ioulaum scomparve, Karsus fece la scelta fatale per cui divenne più noto: lanciò un incantesimo chiamato *avatar di Karsus*, che creò un legame diretto tra lui e Mystryl, e strappò alla dea il controllo della Trama. Questo gesto, in seguito noto come la Follia di Karsus, provocò l'immediata caduta dell'Alto Netheril.

Mentre il corpo di Karsus si colmava di potere divino, la sua mente si arricchiva di conoscenze inconcepibili, tra cui anche la terrificante comprensione dell'errore che aveva appena commesso: aveva strappato l'essenza divina all'unico essere che conosceva la Trama a sufficienza da riparare costantemente i danni inferti ad essa dai Netheresi e dai phaerimm assetati di potere. Per salvare la Trama prima che il danno diventasse irreparabile, Mystryl si immolò. La sua morte annullò la magia in tutto il Faerûn, facendo precipitare al suolo le città sospese e spezzando il legame con Karsus, il cui corpo rimase pietrificato. Quasi immediatamente, la dea della magia si reincarnò in Mystra, e ricreò la Trama in tempo per salvare le tre città dell'Alto Netheril che ancora non avevano toccato terra. La nuova Trama poneva limiti più severi all'uso della magia, in modo da prevenire gli estremi a cui i Netheresi erano giunti.

Un evento altrettanto importante di questa era fu la comparsa dei phaerimm, strani stregoni sotterranei i cui incantesimi risucchia-vita trasformarono lentamente il fertile Basso Netheril nel Grande Mare di Sabbia. I cambiamenti ambientali da essi provocati diedero origine alla più grande migrazione a cui l'umanità avesse mai assistito nel Faerûn occidentale. Per quasi due secoli, i Netheresi migrarono a ovest, a sud e a est, fondando nuovi reami e mescolandosi ad altri gruppi per formare nuove etnie. Quando gli sharn[Mos] riuscirono finalmente a contrastare i phaerimm, Netheril era già stato inghiottito dalle sabbie del tempo.

Luoghi importanti

Il grande impero umano chiamato Netheril nacque come l'Alleanza di Seventon, un gruppo di villaggi sulle rive sud-orientali del Mare Stretto, sotto la regione ora nota come i Grandi Ghiacci orientale. Alla vetta della sua potenza, il Basso Netheril occupava l'intera area che il Popolo Fiero chiamava il bacino dell'Anauroch, L'Alto Netheril comprendeva le enclavi sospese Netheresi che viaggiavano per tutto il Faerûn e anche oltre. Le esplorazioni degli Alti Netheresi erano di fatto arginate soltanto dall'esistenza di altri potenti imperi, come ad esempio Calimshan, Cormanthyr, Delzoun, Illefarn, Jhaamdath, Mulhorand, Narfell, Raumathar e Unther, tutti dotati della potenza magica per far valere la loro forza militare anche in cielo.

La stragrande maggioranza delle rovine Netheresi sopravvissute appartiene al Basso Netheril, anche perché molte delle città sospese dell'Alto Netheril andarono distrutte quando caddero e fu impossibile identificarle. Molte rovine del Basso Netheril sono tombe e avamposti eretti prima della Follia di Karsus o insediamenti che i profughi Netheresi costruirono dopo la caduta.

Per lo stesso motivo, furono rinvenuti più artefatti Netheresi nel Nord e nelle Terre Centrali Occidentali che non nell'area del

Basso Netheril, a causa dell'avanzata dei Grandi Ghiacci, delle sabbie spinte dal vento dell'Anaourch meridionale e alle capacità risucchia-magia dei phaerimm. Molti oggetti magici di fattura Netherese sopravvissuti non sono oggetti quasi-magici dipendenti dai *mythallar*, dal momento che emigranti e profughi se li lasciarono prudentemente alle spalle.

Regni perduti

Dopo la Follia di Karsus, le città sospese di Asram, Anauria e Hlondath (note anche come i Tre Reami) atterrarono delicatamente lungo la frontiera sud-orientale di Netheril, salvate dalla misericordia di Mystra. I sopravvissuti di queste enclavi fondarono dei reami che portavano lo stesso nome delle città e occuparono le terre fertili tra le sabbie dell'Anauroch e la regione oggi nota come le Montagne della Bocca del Deserto. Anche se le tradizioni popolari segnano la fine dell'Impero di Netheril con il folle gesto di Karsus, molti studiosi considerano i Regni Perduti come l'ultima era del Basso Netheril.

ANAURIA

Anauria era il più ricco dei Regni Perduti, una terra popolata da umani, elfi e mezzelfi e governata dagli umani. I nobili Anaurian cacciavano cinghiali, cervi e varie creature mostruose mentre i contadini producevano cibo a sufficienza per i Tre Reami e grano in eccedenza da vendere a tutte le terre che si affacciavano sul Mare Interno. Anauria cadde sotto l'assalto di un'orda di orchi nel 111 CV, ma i suoi abitanti combatterono con tale furia che i ranghi degli invasori furono decimati al pari di quelli dei difensori. Le rovine di Anauria portano ancora le insegne araldiche dei suoi casati nobiliari: Maluradek (umani), Nemrin (umani), Nyntynel (elfi), Olyrnn (elfi) e Thardresk (umani, reali).

Le rovine di Amazandar, la capitale di Anauria, si trovano a ovest di Rausrawna (noto agli Anaurian come Monte Shaddath), il picco all'estremo ovest delle Montagne della Bocca del Deserto. Tutto ciò che rimane della cosiddetta Città delle Gemme è qualche rovina semisepolta, abbattuta dalla furia degli orchi, e qualche condotto minerario che scende sotto la città e conduce fino alle vene sotterranee di gemme, ancora ricche al giorno d'oggi. Oggi le miniere di gemme di Amazandar sono la dimora dei phaerimm e dei loro servitori, tra cui legioni di orchi guidati da beholder e deformati dagli incantesimi corrotti dei phaerimm. Le fondamenta di un tempio di Jergal in rovina sembrano racchiudere la favoleggiata tomba di Thausimbel il Saggio e di sua figlia, la Regina Shaddara la Bella. In realtà contiene invece un *portale* che conduce al Dungeon delle Spade sulle Colline del Serpente (vedi *Regni del Serpente*). questo *portale* è in realtà il fulcro di una rete di *portali* che collega varie tombe Anaurian tra loro.

Le rovine di Anauril, la Città delle Spade, si trovano a nord e a est di Amazandar e a ovest della Torre Contorta di Shadowdale. Queste rovine sono in condizioni di gran lunga migliori rispetto a ciò che resta della Città delle Gemme, dal momento che l'avanzata dell'orda orchesca si infranse sulle spade dei difensori di Anauria ad Anauril. La Città delle Spade traeva il suo nome dalle ottime lame d'acciaio che si producevano laggiù, molte delle quali venivano potenziate magicamente dai maghi dei casati Nyntynel e Olyrnn. Un ingente numero di queste spade magiche è ancora custodito tra le rovine, ma è impugnato dalla legione di wraith spadaccini[AI] che ancora difende le pareti sommerse dalla sabbia di Anauril.

I resti diroccati di Helvara, il principale centro agricolo e di pesca del reame, è situato sulle rive meridionali del Lago Miir, sulle pendici delle Montagne della Bocca del Deserto. Due fortezze, la Torre Hlithal e la Torre Ramanath, sono sopravvissute più o meno intatte. Le truppe che un tempo occupavano le fortezze avevano il compito di difendere Anauria dai goblin di Araugul (Cavalcagoblin) all'estremo sud e del Bosco di Orlath a ovest, dalle orde di orchi nomadi delle montagne a est e dai briganti e mostri delle Colline dei Cacciatori a sud, nonché dalle sporadiche razzie dei fuorilegge di Asram al nord.

ASRAM

Asram era il secondo in ricchezza dei Regni Perduti. I suoi cittadini organizzavano regolarmente spedizioni nel Grande Mare di Sabbia per recuperare le magie perdute di Netheril, nonché i suoi metalli preziosi (oro, zinco e rame). Ad Asram si faceva ampio uso dell'Arte per soddisfare le necessità giornaliere, e i peggiori eccessi dei nobili decadenti dell'Alto Netheril venivano praticati dai membri di tutti gli strati sociali. Asram finì per essere distrutta da un'epidemia scatenata da Talona nel corso di una battaglia divina con il suo rivale, Kipyutto. Dato che l'epidemia aleggia ancora sulle sue rovine, il regno rimane quasi del tutto inviolato.

I resti di Phelajarama, la capitale dell'Asram, si trovano a ovest delle sorgenti del Fiume Tesh, nelle propaggini meridionali della Lente di At'ar. Anche se diverse statue di serpenti placcate in oro e altri tesori sono ancora custoditi tra le macerie annerite delle sue antiche ville, la Città del Serpente ora rimane per lo più silenziosa e abbandonata, protetta dalla minaccia del tocco di Talona. Di tanto in tanto, tuttavia, gli Shadovar si recano quaggiù per sperimentare le loro nuove creazioni dell'Arte, e sono più che lieti di fornire dimostrazioni della potenza dei loro incantesimi agli ospiti non invitati.

Orolin, la Città dei Maghi, era una serie di ville e frutteti disposti attorno a un centro cittadino circolare dotato di canali, parchi e una fortezza. Più di un decennio fa, nel corso di alcune battaglie tra i Bedine e gli Zhentarim, i canali furono avvelenati e gli spalti merlati della fortezza furono abbattuti in vari punti. Oggi, una fortezza in rovina circondata da vari chilometri di edifici pericolanti si erge al centro di una vasta vallata erbosa circondata da costoni rocciosi. Quattro canali dividono ciò che rimane della città in quattro quartieri, mentre un quinto canale abbraccia l'intero complesso di rovine. Al centro della fortezza si apre un pozzo artesiano dal quale sgorga ancora dell'acqua, che giunge in superficie attraverso una magnifica fontana. Gli Zhent uccisi vagano ancora per queste rovine, trasformati in un branco di ghoul famelici sotto il controllo di una piccola banda di signori delle pestilenze di Talona che hanno raggiunto il posto dopo avere ricevuto dalla dea una visione in cui si annunciava la diffusione di una grande epidemia. Le leggende Bedine parlano di un grande tesoro sepolto a Orofin (il nome con cui ora vengono chiamate le rovine), ma ben poco è stato recuperato finora.

Le altre rovine di Asram comprendono la città di Ulshantir, famosa per i suoi fabbri e i suoi manufatti in ottone, e la città portuale di Miirsar, i cui abitanti un tempo raccoglievano granchi speziati dalle acque del Lago Miir.

HLONDATH

L'Hlondath del Nord era una terra di boscaioli e pastori che allevavano pecore, capre e rothé. Gli Hlunditi costruivano solidi carri, mobili di qualità e carta, ed esportavano legname grezzo

nelle altre terre. Hlondath iniziò una lunga serie di conflitti con il Popolo Fiero del Cormanthyr, nella speranza di reclamare per sé qualche magia. Le cosiddette Guerre della Corona contro lo Scettro costò agli Hlunditi molte perdite e molto oro e non fornì alcun beneficio pratico. Alla fine, Hlondath scomparve quando le sabbie dell'Anauroch consumarono i suoi campi, spingendo gli abitanti a est, verso la regione del Mare della Luna e delle Valli.

La capitale, Mhaelos, ora giace sotto la sabbie mutevoli della Spada nord-orientale, a nordovest delle miniere di Tethyamar. Secondo le spie Zhentarim della regione, alcune bande di cantori della lama di Evermeet hanno condotto diverse incursioni nella zona. Tali attività lasciano credere che gli Hlunditi abbiano rubato qualche oggetto di valore dal Cormanthyr, e che a tutt'oggi la refurtiva non sia stata recuperata.

La città fortificata di Rulvadar, che si erge appena a ovest della Foresta di Confine, fungeva da possente bastione di difesa contro le depredazioni degli orchi, degli ogre e dei goblinoidi del Mare della Luna Settentrionale. Da questo rifugio partivano le incursioni di varie compagnie di lancieri verso l'area oggi nota come la Foresta di Confine. Come la città gemella Mhaelos, anche Rulvadar ora giace sepolta sotto il Grande Mare di Sabbia. Gli Zhentarim hanno parzialmente riportato alla luce la fortezza centrale, e di tanto in tanto inviano delle guarnigioni a presidiare questa rovina solitaria. Tale incarico era considerato una delle forme di punizione più severe presso gli Zhentarim, finché non è stato scoperto un ricco bottino costituito da diademi incastonati di gemme e risalenti agli ultimi giorni delle Guerre della Corona contro lo Scettro.

CITTÀ INDIPENDENTI

Porto Miir era una città di usurai e capi carovanieri sulle rive orientali del Lago Miir, al capolinea occidentale della Pista di Berothir, che conduceva a ovest fino alla Torre Contorta di Shadowdale. La città era governata da un gruppo informale di maghi che faticava a porre un argine ai furti dilaganti. Un terremoto seppellì sia il sentiero che la città dopo che quest'ultima fu abbandonata, lasciando soltanto alcune rovine isolate disseminate lungo i confini orientali delle Montagne della Bocca del Deserto. Queste rovine ora sono infestate dagli orchi o da creature peggiori, e i tesori nascosti laggiù sono stati saccheggiati da tempo.

La città di Oum sorgeva a un crocevia situato al confine tra Hlondath e Asram. Era abitata da librai, studiosi e orgogliosi artigiani che producevano specchi e finestre, tessuti di qualità, gioielli, lampade, vasi e utensili in ferro. Oggi la città è scomparsa del tutto e dei suoi edifici, che erano fatti per buona parte di legno, non rimane alcuna traccia. Tuttavia, coloro che sanno dove scavare a volte trovano qualche gingillo di valore che possono vendere nel Cormyr o in Sembia, e almeno un volume di conoscenze Netheresi è stato recuperato quaggiù.

Basso Netheril

All'apice della sua potenza, il Basso Netheril era una terra di piccoli paesi, enclave isolate e tribù di nomadi barbari. Era circondato da foreste ricche di bestie e collegato agli altri reami tramite cavalcature volanti e incantesimi *volare* piuttosto che per le strade.

Le enclavi terrestri del Basso Netheril, note come dimore, erano governate dall'alto di possenti torri in cui vivevano quegli arcanisti minori che non avevano ancora padroneggiato le tecniche necessarie per creare le grandi città sospese dell'Alto Netheril. Ogni dimora era caratterizzata da condizioni magiche speciali (ad esempio prati verdi, una fitta foresta, rilievi rocciosi, gravità alterata o clima insolito) decise dai capricci del suo governante. I membri della classe popolare Netherese, noti come il Popolo Libero, vivevano in città arboree simili a quelle degli elfi Eaerlanni. Col passare degli anni, il Popolo Libero iniziò a non gradire la tirannia degli arcanisti, che li consideravano alla stregua del bestiame e utili soltanto per i lavori di fatica e gli esperimenti. Si rivolsero alle divinità affinché li conducessero verso un futuro splendente, lontano dalla portata degli arcimaghi.

Le tribù barbariche Rengarth e Angardt vagavano per le zone a nord del Mare Stretto e per le pianure occidentali formate dal fondale del Vecchio Mare Stretto. I Rengarth erano estremamente diffidenti nei confronti della magia e la loro presenza contribuì a convincere i Netheresi a non colonizzare le rive settentrionali del Mare Stretto. La tribù Angardt era in origine un clan dei Rengarth, finché i suoi membri non abbracciarono volontariamente la stregoneria, scatenando una guerra civile che finì per scindere la tribù in due gruppi separati.

Lo scorrere del tempo e le sabbie fameliche dell'Anauroch hanno lasciato ben poche rovine appartenenti al Basso Netheril vero e proprio. Molte di quelle che rimangono, compresa Hlaungadath (descritta nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS), Rasilith, Runlatha e Spellgard (pagina 101), sono state inghiottite dalla sabbia o ricoperte dai Grandi Ghiacci. Alcune sono sorvegliate dai servitori dei phaerimm, mentre altre sono ancora abitate. I viaggiatori che attraversano il Grande Mare di Sabbia spesso si imbattono in strani effetti magici, e alcuni riescono a recuperare un gingillo o un oggetto magico minore, ma per la maggior parte l'Impero della Magia è scomparso quasi del tutto.

MINIERE DEL DEKANTER

Nel corso dell'Età dell'Argento, i Netheresi fondarono le miniere del Dekanter sulle pendici orientali delle Montagne Picchigrigi. Queste miniere fornivano oro, ferro, mercurio, argento e platino per soddisfare il bisogno sempre crescente di tali metalli che affliggeva il Netheril. Nella tarda Età dell'Oro, le miniere si esaurirono, ma invece di abbandonarle, gli arcanisti Netheresi le convertirono in laboratori dove condurre i loro esperimenti con l'Arte.

Oggi le miniere sono un vasto complesso di rovine circondato da basse colline (formate dai detriti estratti dalle miniere. I suoi abitanti comprendono la sottorazza Dekanter dei goblin (vedi *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*), alcuni gargoyle e un misterioso illitilich[Mos] conosciuto come il Signore delle Bestie (mago 15 mind flayer lich LM). Le miniere sono piene di pericolose magie Netheresi mai collaudate a dovere, ma corre voce che nei suoi tunnel siano nascosti anche alcuni preziosi tesori.

RASILITH

L'antica città di Rasilith fu la capitale dell'antica Thaeravel, la Terra delle Torri di Alabastro per secoli, prima della fondazione dell'Alleanza di Seventon. Mentre Netheril ampliava i suoi confini a sud e a ovest, gli stregoni di Thaeravel cedevano alla vecchiaia e alla decadenza, e si ritiravano nelle loro torri per immergersi nel loro studio dell'Arte.

Alla fine dell'Età di Nether, gli arcanisti di Netheril, grazie alle conoscenze estrapolate dalle *pergamene di nether*, invasero la Terra delle Torri di Alabastro. Gli aggressori strapparono molti incantesimi a loro sconosciuti dalle menti degli stregoni

Thaeraveliani prigionieri, riducendoli a gusci vuoti e farneticanti. Il destino di coloro che fuggirono rimane ignoto, ma c'è chi ipotizza che si trasformarono in phaerimm e alla fine ottennero la loro vendetta.

L'unica traccia conosciuta della perduta Thaeravel è la leggendaria Torre Sospesa, la dimora (e inseguito la tomba) di Ondil dai Molti Incantesimi. Quando Rasilith cadde, Ondil fuggì verso l'area che in seguito sarebbe diventata Athalantar. Secoli fa, la sua torre fu saccheggiata da un gruppo di avventurieri noti come le Lame Lucenti (che comprendeva tra i suoi membri anche un giovane Elminster Aumar). Oggi della torre non rimane nulla, se non alcune fugaci scintille di magia che danzano nella valle a nord di Secomber dove un tempo essa si ergeva.

Dopo la caduta di Thaeravel, Rasilith divenne un'importante centro militare del Netheril meridionale. Gli arcanisti, ansiosi di ottenere nuove conoscenze dell'Arte dalle antiche rune di Thaeravel, accorsero in città a frotte. Rasilith perse gradualmente importanza nel corso dell'Età del Mythallar e fu una delle prime città a essere lasciate in mano ai phaerimm nel corso dell'Età dell'Ombra.

Oggi questa antica città giace sepolta nel Terreno del Nulla, circondata da solide mura di pietra grigia. All'interno del cerchio di mura, una serie di torri di alabastro circonda una fortezza centrale costruita in un secondo tempo. Nel cortile della fortezza si trova un pozzo che conduce a un reticolato di caverne governato dai phaerimm e sorvegliato dai loro servitori asabi[RS]. Eventuali rimasugli di conoscenze Thaeraveliane custodite in quell'insediamento probabilmente sono finite nelle mani dei phaerimm.

RUNLATHA

Runlatha (Golfo del Nord in linguaggio Loross) fu fondata nel corso della Prima Età di Netheril e divenne un porto prosperoso quando furono stabiliti i primi rapporti commerciali con i nani di Ascore. Una volta fondate le miniere del Dekanter, Runlatha tornò gradualmente a essere un paese di provincia. Nel corso dell'Età della Scoperta era retta da un crudele arcanista che traeva piacere dal torturare le creature esotiche provenienti dalle altre terre e dagli altri piani.

Il reggente di Runlatha morì al momento della caduta dell'Alto Netheril. Poco dopo, un carismatico guerriero noto come il Bey di Runlatha radunò una schiera di membri del Popolo Libero dalle terre circostanti e la guidò a ovest, attraverso la Strada Sotterranea fino ad Ascore, con l'aiuto di alcuni nani ranger. Da laggiù, i profughi Runlathan avanzarono lentamente a ovest, attraverso il Regno del Nord, nella speranza di trovare un nuovo reame nelle terre che nessuno aveva ancora reclamato.

Il bey e il suo sogno morirono al confine occidentale di Delzoun. Tre ex prigionieri del defunto reggente di Runlatha, un nalfeshnee di nome Zukothoth, un rakshasa di nome Ickshar e un mind flayer di nome X'ss'a di Ellyn'taal, diedero la caccia ai profughi. Resi quasi folli dalle torture che avevano subito e non avendo bersagli migliori su cui sfogare la loro furia, attaccarono il bey e i suoi seguaci. Anche se morì in quella battaglia, il bey riuscì a far crollare una caverna sugli aggressori. Zukothoth fu "ucciso" e fece ritorno all'Abisso, ma Ickshar e X'ss'a furono messi in *stasi* da un alleato arcanista e seppelliti dal crollo che seguì.

Dopo la morte del bey, i suoi seguaci si dispersero e tornarono a uno stile di vita primitivo. Presso le tribù Uthgardt, che fanno risalire la loro discendenza ai profughi Runlathan, e presso alcuni predoni Illuskan scacciati nell'entroterra, il bey è ricordato nelle leggende con il nome di Beorunna ("Berun" in linguaggio Illuskan), il padre di Uthgar.

I resti di Runlatha sono sepolti sotto i Grandi Ghiacci e non è più possibile accedervi, ma l'eredità di quell'antica città



Illustrazione di Vince Locke

Esplorando le miniere del Dekanter

sopravvive nelle molte armi magiche Uthgardt che sono state tramandate di generazione in generazione. Ickshar e X'ss'a rimangono intrappolati nelle profondità della loro caverna sotterranea, che ora giace sotto il monte ancestrale degli Uthgardt noto come il Pozzo di Beorunna. Assieme a loro giace sepolta un'immensa fortuna in tesori Netheresi, nonché una vasta gamma di melme, gelatine, muffe e creature insettoidi.

colonie netheresi

Gli arcanisti Netheresi iniziarono a esplorare per prime le terre a ovest di Eaerlann, su consiglio del Terraseer, che cercava di stabilire un avamposto segreto da cui osservare il Popolo Fiero di Illefarn. Anche se la prima colonia fondata di questo tipo durò soltanto duecentosessantacinque anni, il suo involontario successo come avamposto commerciale spinse alla fondazione di altri siti, come Tzindylspar, la Torre della Stella dell'Ordine di Selskar e la magocrazia di Illusk (vedi pagina 142). Anche se alcuni studiosi attribuiscono tali colonie al Basso Netheril, furono tutte costruite prima della Follia di Karsus, ma rimasero indipendenti dagli Alti Maghi di Netheril. Quindi non appartenevano né al Basso Netheril né alla Diaspora Netherese successiva alla caduta.

Pozzo del Vecchio Gufo

A nord delle Montagne della Spada, lungo ciò che rimane della via carovaniera che collegava un tempo la città portuale nanica di Barrindlun a Delzoun, giacciono le rovine di un avamposto Netherese eretto secondo le indicazioni del Terraseer. Il misterioso arcanista convinse gli Alti Maghi di Netheril a erigere un avamposto spionistico in un punto che consentisse loro di osservare le attività di Illefarn.

All'insaputa dei Netheresi, il Terraseer aveva un obiettivo segreto. Al di sotto di quel luogo si trovava un'antica cripta che i sarrukh avevano costruito negli anni del declino di Isstossefifil, e che conteneva una vasta riserva di *chardalyn*[SO]. Ma le progenie abissali prigioniere poste a guardia della cripta svolgevano troppo bene il loro lavoro: il flusso costante di bestie magiche che riversavano nella regione impediva ogni tentativo di colonizzazione. E così il Terraseer fu costretto a cercare un impero potente a sufficienza da sventare i pericoli e recuperare i *chardalyn*.

Al costo di ingenti perdite militari, i Netheresi distrussero un'ondata dopo l'altra di bestie magiche, e alla fine riuscirono a fondare l'avamposto, a cui diedero il nome di Quesseer. Gli esploratori Netheresi seguirono le tracce delle bestie magiche rimanenti fino alle loro caverne, le progenie abissali nascoste all'interno e recuperarono una smisurata quantità di *chardalyn*. Questa scoperta "casuale" condusse a sua volta a grandi svolte nelle ricerche della magia delle gemme (vedi *Magia di Faerûn*), il che forse era l'intento del Terraseer fin dall'inizio.

Grazie alle grandi battaglie necessarie per rendere sicuro il luogo, tuttavia, gli elfi di Illefarn erano venuti a sapere dell'esistenza dell'avamposto fin da prima che questi venisse completato. Dal momento che il suo scopo originario era stato compromesso e si trovava al centro di una regione selvaggia, che nessuno aveva reclamato, ma al punto di incrocio di diverse comunità, Quesseer finì per diventare un florido avamposto commerciale per gli emigrati Netheresi, i marinai Illuskan, i Cacciatori dei Ghiacci nomadi, gli elfi di Illefarn e i clan di nani degli scudi più isolati della perduta Haunghdannar. L'avamposto era famoso per il suo sofisticato pozzo, costruito con perizia, che ancora oggi fornisce acqua fresca, pulita e abbondante alle numerose bestie magiche (soprattutto orsogufi) che continuano a infestare la regione circostante.

A meno di tre secoli dalla sua costruzione. Quesseer fu abbandonata quando Illusk cadde per mano di una grande orda di orchi. Da allora il Pozzo del Vecchio Gufo, come viene chiamato il pozzo dell'avamposto, funge da punto di rifornimento delle scorte d'acqua per tutte le carovane di passaggio. Vari mostri, tribù umanoidi e gruppi di potere hanno reclamato Quesseer per farne il loro covo, ma i mercanti della regione ingaggiano sempre delle truppe mercenarie per scacciare gli usurpatori di turno. Gli ultimi occupanti erano una tribù orchesca che, seguendo le visioni del suo sciamano, ha marciato su Triboar soltanto per essere annientata da Claugiyliamatar, l'antico drago verde della Foresta Kryptgarden.

Dopo la distruzione degli orchi, il Pozzo del Vecchio Gufo è tornato a essere accessibile a tutti i mercanti e gli avventurieri di passaggio. Le caverne sotterranee da cui attinge l'acqua potrebbero contenere altre cripte dei sarrukh[RS] non ancora scoperte, ma anch'esse potrebbero essere dotate di progenie abissali come guardiani (vedi pagina 186).

Tzindylspar

Sulle Montagne Inferiori occidentali, appena a nord del Passo di Silverymoon e a nordest di Silverymoon, giacciono i resti sepolti di Tzindylspar, la leggendaria Città dei Rubini fondata dagli emigranti Netheresi e dal Popolo Tozzo dell'Antico Delzoun. Gli abitanti di Tzindylspar divennero ricchi quando scoprirono una ricca vena di rubini proprio sotto la città. Vendevano le loro gemme grezze o intagliate al distante regno del Calimshan attraverso un *portale* creato da un intraprendente arcanista Netherese. Durante la Dinastia Cajaan, un flusso costante di rubini passava attraverso il *portale*. I Calishiti usavano queste pietre come valuta, e gli oggetti decorati di rubini (specialmente i pettorali) di Tzindylspar divennero presto l'ultima moda tra i Calishiti ricchi e potenti. Dato che pochi abitanti del Calimshan erano disposti a visitare la gelida città del nord, molti casati nobiliari Calishiti inviavano degli halfling come rappresentanti commerciali a Tzindylspar per sbrigare i loro affari.

La caduta della Dinastia Cajaan per mano dei beholder dell'Alveare Alimir provocò il crollo improvviso del commercio dei rubini di Tzindylspar. Uno degli ultimi Calishiti a visitare la Città dei Rubini fu Ynamalik Nadim yn Rahimat el Cajaan, un potente principe-stregone che sospettava che la ricca vena di rubini di Tzindylspar occupasse un nodo terrestre. In cerca di un nuovo quartier generale lontano dalle mire degli occhi tiranni, Ynamalik Nadim e vari membri della sua famiglia tornarono nella Città dei Rubini l'anno successivo, portando un piccolo esercito con loro attraverso il *portale*. Impreparati a fronteggiare un attacco da parte dei loro vecchi soci in affari, i difensori di Tzindylspar non poterono reggere agli invasori Calishiti, e nel giro di dieci giorni tutti i cittadini furono massacrati o ridotti in schiavitù.

Seguendo le indicazioni di Nadim, i Calishiti trasformarono il nodo terrestre in un santuario ai dao (vedi *Manuale dei Piani*), come ne erano stati eretti sotto le dinastie Vahlen e Erehnir, quando il culto dei geni era diffuso. Nadim intendeva evocare un esercito dal Piano Elementale della Terra e usarlo per spodestare i beholder. Ma Nadim morì d'infarto, e i suoi seguaci non avevano le competenze magiche necessarie per aprire un *portale* permanente verso un piano elementale senza

di lui. Dal momento che Nadim aveva sigillato il *portale* verso il Calimshan con un incantesimo *sigilla portale*, molti dei suoi seguaci decisero di sfidare la sorte nelle terre selvagge del nord.

Quasi otto secoli dopo, un terremoto seppellì ciò che rimaneva di Tzindylspar, cancellandola dalla faccia di Faerûn. Quattrocento anni dopo, un secondo potente terremoto scosse le Montagne Inferiori nord-occidentali, facendo crollare i collegamenti di Tzindylspar con la superficie e aprendo nuove caverne sotterranee che collegarono i livelli più bassi delle sue miniere con il Fardrimm. Col passare del tempo, un flusso continuo di mostri dai Reami di Sotto si spinse fino alla città e vi si insediò. In seguito, una piccola banda di mind flayer della Fede del Domatore reclamò le rovine di Tzindylspar ed eresse un insediamento in cui condurre esperimenti e incroci.

Nei secoli che seguirono, gli illithid di Tzindylspar crebbero in forze e in numero e generarono incroci mostruosi di ogni sorta che usarono come servitori. Quelli più graditi venivano gettati in pasto alle progenie abissali prigioniere per ottenerne dei duplicati perfetti, mentre quelli rifiutati venivano consumati dai mind flayer. Il piano degli illithid per la conquista della regione fallì quando un terzo violento terremoto scosse tutta la regione, distruggendo gran parte della città e uccidendo molti dei suoi abitanti. Le scosse telluriche danneggiarono anche il *portale* che collegava Tzindylspar al Calismshan, rendendolo malfunzionante. Tuttavia, almeno un illthid e una progenie abissale sopravvissero al terremoto. Il mind flayer finì per trasformarsi in un illitilich e si immerse nello studio della magia nodale. Ha passato gli ultimi decenni a esplorare i meandri più nascosti del Fardrimm e soltanto raramente torna al suo covo.

Nell'Anno del Pendente di Rubino (845 CV), un nano degli scudi che fungeva da ispettore minerario del Fardrimm tornò a Silverymoon portando con sé un pettorale incrostato di rubini e forgiato nello stile tipico della Seconda Era del Calimshan. Parlò di una città in rovina sepolta nel cuore di una montagna e invasa dai mostri. Ma prima di poter guidare una spedizione per tornare laggiù, il nano fu decapitato nel sonno e il pettorale fu trafugato. Incuriositi, gli studiosi del Collegio della Signora rinvennero degli antichi racconti che parlavano di Tzindylspar, la Città dei Rubini, ma la successiva ondata di esploratori non riuscì a scoprire alcuna traccia della città perduta in superficie, a causa dell'effetto distruttivo dei terremoti. Negli ultimi secoli, qualche intrepido avventuriero ha cercato di ripercorrere la pista del nano attraverso il Fardrimm fino alle miniere inferiori di Tzindylspar, per raggiungere la città attraverso di esse. Finora, nessuno di coloro che hanno cercato quel sentiero è mai tornato.

città distrutte

All'apice della sua potenza, l'Alto Netheril vantava cinquantaquattro città fluttuanti, che furono quasi tutte distrutte dalla follia di Karsus. Alcune, tuttavia, conobbero una fine diversa. Aquessir (Borgo Chiomanera) cadde tre anni prima della Follia di Karsus, quando il suo *mythallar* cessò di funzionare e una ricerca magica errata distrusse Maunator (Riposo del Sole) nel corso dell'Età dell'Oro. Gli incantesimi dei phaerimm provocarono la caduta di Lhaoda e di Tith Tilendrothael. Le città distrutte nel corso della Caduta dell'Alto Netheril comprendevano Akintaer (Quagmire), Delia, Doubloon, Eileanar (l'enclave di Karsus), Farenwey (Attico dell'Uomo Libero), Jethaere, Jiksidur, Jockteleg, Lathery, Nhalloth, Orbedal (Santuario), Palter, Phylornel (Fluttuante), Sakkors, Spiel, Xinlenal (l'enclave di Ioulaum) e molte altre i cui nomi andarono perduti nel corso della storia. Tra tutte le città distrutte dalla Follia di Karsus, soltanto tre (Jiksidur, Nhalloth e Sakkors) sono state localizzate e identificate. Una quarta potrebbe essere sprofondata nell'Arcipelago di Korinn, e una quinta potrebbe trovarsi nelle propaggini nord-occidentali dell'Anauroch.

Jiksidur

Nel momento in cui Karsus lanciò il suo incantesimo fatale, l'enclave di Jiksidur si trovava nell'alto dei cieli di Faerûn orientale, intenta a spiare gli imperi di Narfell e Raumathar. Larloch, Re-Stregone di Jiksidur, fu avvertito da alcune magie di contingenza che la distruzione dell'enclave incombeva, e così la abbandonò in sella a un drago appena prima della sua caduta. Poco dopo, la città si capovolse nel corso della caduta, precipitando a testa in giù, e fu schiacciata dalla sua stessa massa al momento dell'impatto. Gli agenti del Nentyarch del Narfell si fecero strada scavando all'interno del picco infranto, poco dopo la caduta, per recuperare tutti i tesori che riuscivano a trovare.

I resti di Jiksidur ora formano la montagna nota come Dito di Hark, che spunta vistosamente al centro delle pianure di Narfell. Alcuni dei tesori di Jiksidur ora sono custoditi nelle tombe dei costrittori di demoni del Narfell, e Larloch è riuscito a recuperarne altri contrattando con Szass Tamm, lo Zulkir Thayan della Necromanzia, offrendogli in cambio due artefatti (il *Globo della Luna Mortale* e il *Seggio di Tharkosil*). Molti dei tesori di Jiksidur, tuttavia, restano sepolti sotto la montagna.

Nhalloth

L'enclave di Nhalloth si trova sotto 60 metri d'acqua nel Mare delle Stelle Cadute. Il punto della sua caduta è stimato a circa 28,5 km a nordovest di Pugno di Thonn (nota anche come Vosos), la grossa isola all'estremo nord dell'arcipelago che si trova al largo delle coste meridionali di Altumbel. Nhalloth, già vecchia di novecento anni al momento della Follia di Karsus, è rimasta sott'acqua per oltre diciassette secoli. Fu scoperta dagli abitanti di superficie nell'anno della Zanna Strisciante (1305 CV). Da allora, innumerevoli cercatori di tesori l'hanno esplorata, ma ben pochi hanno rimediato più di una visuale imponente delle strutture architettoniche che sono rimaste intatte, nonostante la caduta e l'erosione del mare.

Sakkors

L'enclave di Sakkors, già vecchia diciotto secoli all'epoca della caduta, precipitò da centinaia di metri di altezza nel Mare delle Stelle Cadute, appena a sud del luogo dove oggi sorge Urmlaspyr. Durante la caduta si inclinò paurosamente, colpendo il margine della costa continentale e rotolando sulle Pianure di Duna, dove schiacciò tre piccole colonie di elfi del mare e di marinidi, oltre che alle sue stesse architetture di superficie. Quando finalmente si fermò con un violento impatto, giunse a 135 km a sud e a 189 metri sotto il livello del mare.

Sakkors è ora poco più di un cumulo di detriti corroso da vari effetti magici pericolosi corrotti dal passare del tempo e dall'acqua del mare. Centinaia di oggetti quasi-magici e vari artefatti restano sepolti sotto la ghiaia e i detriti lungo la scia di 22,5 km lasciata da Sakkors. Dopo milleseicento anni di immersione nel mare, tuttavia, rimane ben poco di riconoscibile e ancora meno di utilizzabile.

città sopravvissute

Due città sospese dell'Alto Netheril sfuggirono alla Follia di Karsus rifugiandosi su altri piani.

Selûnarra

Selûnarra (Opera Musicale in linguaggio Loross) sfuggì alla distruzione grazie all'intervento della Vergine della Luna, che trasferì l'enclave e la sua intera popolazione ai Portali della Luna (vedi la *Guida del Giocatore a Faerûn*). Oggi, Selûnarra continua a fluttuare nel cielo notturno di quel piano, illuminata dalla luce della luna e immutata dal passare del tempo. I Selûnarrani dell'era attuali sono aasimar, i discendenti dei Netheresi salvati e dei servitori di Selûne. Alcuni Selûnarrani hanno visitato il Faerûn, ma sono considerati esterni non nativi quando si trovano su Abeir-Toril.

Thultanthar

Thultanthar (Tenebra in linguaggio Loross) fuggì sul Piano delle Ombre e i suoi abitanti dovettero combattere con i malaugrym e con gli altri orrori di quel mondo per molte generazioni, prima di tornare nel Faerûn nell'Anno della Magia Selvaggia (1372 CV). La Città di Shade, come ora si fa chiamare, e i suoi abitanti sono descritti in dettaglio nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, in *Signori dell'Oscurità* e nella *Guida del Giocatore a Faerûn*.

diaspora occidentale

Gli incantesimi *risucchia-vita* dei phaerimm, unitamente alla caduta dal cielo dell'Alto Netheril, provocarono una delle più grandi migrazioni umane mai avvenute nel Faerûn occidentale. Dal -461 CV al -333 CV, i profughi Netheresi si spostarono a ovest e a sudovest, nelle terre note come le Marche d'Argento, il Retroterra e la Valle del Tramonto. Coloro che attraversarono i passi montani a nord furono accolti dai nani degli scudi della Cittadella Sundbarr (vedi *Marche d'Argento*) e dal Popolo Fiero dell'Eaerlann. Col tempo, la città elfica di Ascalhorn fu concessa ai profughi Netheresi, a condizione che essi collaborassero alla difesa dell'Eaerlann e rinunciassero alle pratiche più pericolose dei loro antenati.

Quei pochi che avevano visto in Karsus un salvatore furono perseguitati per le loro convinzioni. Si rifugiarono nel fitto della Grande Foresta, radunandosi attorno al suo corpo pietrificato, ed eressero la città di Karse ai suoi piedi.

I sopravvissuti che migrarono lungo i due corsi d'acqua oggi noti come le Acque Tortuose e il Fiume Remoto si mescolarono ai Calishiti, ai Chondathan e ai Talfir per formare nuovi regni come il Ducato di Indoria, situato nella regione oggi nota come i Campi dei Morti. Alcuni emigrarono verso città sotterranee come Gauntlgrym (vedi pagina 144) o le Caverne Netheresi di Philock (vedi *Sottosuolo di Faerûn*), mentre altri usarono l'Arte per creare nuove città, come Helbrester.

Helbrester (Torri del Tramonto)

La città fortificata delle torri collegate sembrava una mano protesa verso le stelle, fondata su un'isola pianeggiante appena a est di Irphong. Le sue famose torri erano grandi cilindri, costruite con la pietra verde tipica dell'isola da un piccolo gruppo di profughi del Basso Netheril. I profughi decisero di insediarsi nelle Isole Nelanther, in quanto il controllo Calishita sulla regione si era indebolito e consentiva loro di fondare un regno indipendente, pur rimanendo a una discreta vicinanza a vari insediamenti.

La città era composta da una serie di torri talmente vicine le une alle altre e collegate a così tanti livelli che soltanto le bestie in grado di volare o di strisciare sulle pareti potevano sfruttare gli spazi tra una torre e l'altra. Molte torri culminavano con un grande soffitto di cristallo, che lasciava filtrare la luce nelle grandi sale interne adibite a giardino, mentre le camere più piccole e i passaggi erano perennemente immersi nell'oscurità o illuminati da globi fluttuanti.

I fondatori di Helbrester usavano la magia per prolungarsi la vita, e presto divennero noti con il nome di anziani. Preferivano passare il loro tempo immersi negli studi arcani, e incoraggiavano una politica di isolazionismo nei confronti del resto del mondo. Pur avendo costruito numerosi *portali* verso il continente, li usavano solo per rapire le bestie magiche di cui volevano cibarsi o per rubare gli oggetti di cui volevano entrare in possesso.

Col passare del tempo, gli anziani morirono o si ritirarono in completo isolamento, e furono bollati come "impazziti per la vecchiaia" dai loro discendenti. Nel frattempo, la popolazione di Helbrester era cresciuta a dismisura a causa degli incroci tra i discendenti originari e i soggetti rapiti dal continente e portati in città. Questi nuovi Helbrestan iniziarono a commerciare con i nuovi reami e adibirono la città a porto di rifornimento e di manutenzione per le navi che solcavano la Costa della Spada. Quando i pirati cercarono di prendere il controllo di Helbrester, gli anziani incenerirono gli intrusi e le loro navi con i loro potenti incantesimi, procurando a Helbrester una rispettabile fama di città "intoccabile".

Molti abitanti del continente che desideravano la libertà da varie forme di oppressione veleggiavano verso le Torri del Tramonto nelle speranza di potersi insediare laggiù, e in genere venivano accettati. La città si trasformò gradualmente in un porto neutrale usato sia dai pirati che dai mercanti, nonostante molti Tethyriani la considerassero un covo di pirati che presto o tardi avrebbe assalito il resto della costa. Helbrester era governata dai Signori e dalle Signore, i capi delle dodici famiglie più anziane, che comprendevano Arathtaea, Hallowhand, Iyrimsar e Kolthund.

All'insaputa degli Helbrestani, due anziani di nome Thakloamur e Mingaudorr, che si erano ritirati dalla vita pubblica molti anni prima, si nascondevano nelle profondità della città, rinchiusi in camere e corridoi protetti magicamente. Col tempo acquisirono due forme diverse e imperfette di lich. Entrambe le forme costringevano i lich a nutrirsi di energia (essenza vitale per Thakloamur e potere magico per Mingaudorr) a intervalli regolari, onde evitare di svanire in polvere. E così Thakloamur divenne un rapitore e un assassino, e Mingaudorr un ladro di magia. I due riuscirono a rimanere nell'ombra per alcuni anni, alimentandosi soltanto degli stranieri in visita, sebbene in città iniziassero a circolare voci inquietanti. Poi, un giorno fatale, i due si incontrarono e diedero il via a un'accanita faida.

Intere torri crollarono nei tentativi di ciascun lich di distruggere il proprio rivale. Gli Helbrestan, spaventati e stupefatti, correvano tra i detriti a spade sguainate, nel tentativo di localizzare la fonte di questa minaccia, ma non riuscivano a fermare la distruzione dilagante. Alla fine, quando l'intera parte meridionale di Helbrester crollò, Mingaudorr fu sconfitto e sepolto tra i detriti.

I pirati giunsero rapidamente in città per saccheggiarla, e quei pochi Helbrestan che sopravvissero alle loro razzie

fuggirono dalla città per sempre. I pirati che cercarono di reclamare le torri ancora in piedi per farne la loro fortezza furono uccisi da Thakloamur, che ancora si nascondeva nella città, e quando una flotta pirata si radunò per dare la caccia a questo misterioso assassino, gli incantesimi del lich incenerirono le navi.

I tremiti provocati dalla battaglia liberarono Mingaudorr dalla sua prigionia, e il lich fece ricorso a un titanico incantesimo che non solo distrusse il suo avversario, ma anche la stessa isola su cui Helbrester poggiava, assieme a ciò che rimaneva della città e a se stesso. L'isola dilaniata volò a pezzi nel cielo, e quella fu la fine di Helbrester.

Alcuni credono che Thakloamur, Mingaudorr o entrambi i lich siano sopravvissuti alla battaglia finale in qualche modo. Queste voci sono alimentate dal fatto che di tanto in tanto, lungo le coste dell'Amn e del Tethyr, si aprono dei misteriosi *portali* senza alcun preavviso, e qualche creatura o qualche oggetto scompare nel nulla. D'altro canto, questi incantesimi potrebbero essere opera di qualche discendente Helbrestan, o perfino di qualcuno che abbia ottenuto tali magie da altri profughi del vecchio Netheril.

Oggi soltanto alcune rocce aspre e appuntite spuntano al largo di Irphong, dove un tempo si innalzavano le fiere torri di Helbrester. I tesori di Netheril che un tempo arricchivano le loro superbe sale sono stati saccheggiati da tempo, e ora adornano le sale del tesoro dei pirati o dei nobili di tutto il Tethyr, l'Amn e le Nelanther.



Mingaudorr reclama un'altra vittima

Illustrazione di Chris Hawkes

KARSE

Negli anni immediatamente successivi alla Follia di Karsus nacque un culto in onore di Karsus. I suoi membri erano convinti che lo stesso atto che aveva provocato la caduta dell'impero avesse anche trasformato Karsus in un essere sia umano che divino, e che la sua essenza divina persistesse ancora. Credevano che Karsus sarebbe rinato per guidare l'umanità verso una nuova era di magia che sarebbe sorta sulle ceneri di quella vecchia, ma temprata dall'esperienza.

Anche se il Culto di Karsus attirò diversi seguaci, i suoi nemici furono di gran lunga più numerosi. Alla fine, le persecuzioni costrinsero i cultisti a fondare la città di Karse alla base di un alto pinnacolo di pietra rossa, che i cultisti credevano essere i resti della forma fisica del Dio Momentaneo.

Ben prima di lanciare il suo incantesimo fatale, Karsus aveva preso a sperimentare con una scoperta che chiamava la *magia pesante*, e nel farlo aveva inavvertitamente trasformato un altro arcanista di nome Wulgreth in un lich. Wulgreth di Netheril non perdonò mai Karsus, e dopo la morte del suo rivale mise in atto una meschina vendetta fomentando le divisioni tra il Culto di Karsus. A causa di queste macchinazioni, la città di Karse fu dilaniata dalle lotte intestine poco dopo un decennio dalla sua fondazione, e il culto si disgregò. Wulgreth di Netheril si trasferì allora tra le rovine della città, per assicurarsi che nessuno la potesse mai ricostruire. Nel frattempo, si trasformò in un demilich[LE].

Oltre mille anni dopo, un mago Ascalhi che casualmente si chiamava a sua volta Wulgreth prese a trafficare con i diavoli, violando l'antico patto che i suoi antenati avevano stretto con gli elfi Eaerlanni, di abbandonare le arti oscure dei Netheresi. Grazie ai diavoli che obbedivano al suo volere, Wulgreth di Ascalhorn riuscì ad avere la meglio sui suoi rivali per sessant'anni, ma poi anche i suoi nemici presero a trafficare con i demoni per difendersi. I demoni evocati svolsero il loro compito fin troppo bene: non solo distrussero i diavoli, ma conquistarono tutta Ascalhorn, invasero l'Eaerlann e l'Ammarindar e distrussero entrambi i regni.

Wulgreth di Ascalhorn sfuggì alla distruzione, accompagnato soltanto da Jingleshod Giustiziere di Ferro, la sua guardia del corpo. Quando Jingleshod si rese conto che Wulgreth intendeva vendicarsi dei demoni animando un esercito di non morti dalle rovine di Karse, il Giustiziere di Ferro finalmente trovò il coraggio di uccidere il suo padrone. Purtroppo compì il gesto proprio mentre Wulgreth stava lanciando il suo incantesimo epico. Le energie arcane che l'arcimago stava plasmando in quel momento esplosero senza controllo, trasformandolo in un lich e alterando la regione attorno alle rovine di Karse, che divenne nota come il Bosco Crudele.

Oggi, Wulgreth di Netheril è definitivamente morto, distrutto dalla magia di Galaeron Nihmedu, un elfo adepto d'ombra. Ma Wulgreth di Ascalhorn (mago 20/arcimago 3/arcanista Netherese[GGF] lich umano LM) continua a sopravvivere, dal momento che il suo filatterio è la *pietra di Karse*, che ora si trova nelle mani della dea Shar. Il Bosco Crudele e Wulgreth di Ascalhorn non possono essere distrutti, e Jingleshod (guerriero 10 mezzo-golem di ferro/mezzo-umano NB) non può morire finché Wulgreth non viene ucciso. La città in rovina di Karse è destinata a rimanere una piaga cancrenosa nel cuore della Grande Foresta ancora per molte generazioni.

Eredità di Netheril

L'Impero della Magia ha lasciato dietro di sé una quantità smisurata di magie nascoste e di segreti. I suoi abitanti migrarono verso molte altre terre, e i loro discendenti odierni vivono in tutto il Faerûn. Le rovine sepolte delle città cadute di Netheril, i laboratori degli arcanisti e gli avamposti dimenticati offrono grandi opportunità agli avventurieri di mettere alla prova il loro valore, mentre i mostri e i *portali* dimenticati collegati ai piani più pericolosi minacciano di distruggere il Faerûn praticamente ogni giorno.

Questa sezione offre una selezione di spunti per avventure che riguardano il Netheril, le nazioni e i popoli che vantano discendenze Netheresi e i segreti arcani più spaventosi di quell'impero perduto.

Spunti per avventure

Praticamente qualsiasi avventura che preveda l'uso di antiche magie epiche può usare Netheril come scenario. L'immane potenza degli arcanisti Netheresi e la loro diffusa noncuranza per le conseguenze delle loro magie garantisce che esistano sempre numerosi artefatti in grado di minacciare il mondo, in attesa di essere recuperati, distrutti o strappati dalle mani dei malvagi da qualche gruppo di avventurieri volenterosi.

Luna crescente

Kyriani Agrivar (maga 12 mezzo-drow femmina N) possiede una taverna chiamata il Sorriso di Selûne, nel Quartiere del Porto di Waterdeep. Ereditò questa attività da un avatar della Vergine della Luna che aveva vissuto a Waterdeep durante il Periodo dei Disordini. Nei suoi giorni come avventuriera, Kyriani e i suoi compagni (molti dei quali sono ora impegnati nella riconquista del Tethyr) acquisirono un artefatto noto come l'*Occhio di Selûne*, che può aprire e chiudere *portali* di diametro arbitrario verso altri piani. Non rendendosi conto di ciò che avevano recuperato, riposero l'artefatto su una mensola e se ne dimenticarono quasi del tutto.

Dopo avere ricevuto una visione da parte di Selûne, Kyriani contatta una banda di avventurieri alleata (o quanto meno in buoni rapporti) con la Chiesa di Selûne e chiede loro di intraprendere una cerca in nome della Vergine della Luna. Se accettano, li incarica di portare l'artefatto ad "Elah'zad, la Casa della Luna" e di completare il Rituale della Luna Crescente al centro del palazzo di alabastro che si trova laggiù. Kyriani non sa nulla di un luogo o di un rituale del genere, ma alcune ricerche svelano che Elah'zad si trova sulle Colline del Fiuto, nel cuore della Spada dell'Anauroch e nei pressi della Città di Shade. Ulteriori approfondimenti rivelano che il Rituale della Luna Crescente può essere eseguito da qualsiasi seguace di Selûne nella notte successiva alla luna nuova.

All'insaputa di Kyriani o degli avventurieri, questa impresa è l'ultima di una lunga serie di mosse nell'eterna partita tra Selûne e la sua arcirivale Shar. Se gli avventurieri riescono a raggiungere Elah'zad nonostante gli agenti degli Shadovar e dei chierici della Dea Oscura e a portare a termine il rituale richiesto, un *portale* temporaneo si apre nel cielo sopra il tempio rivelando i Portali della Luna oltre di esso. Poi, con meraviglia e orrore di tutti quelli che assistono, l'antica città sospesa Netherese di Selûnnara torna sul Faerûn per ingaggiare battaglia con gli Shadovar di Thultanthar.

Totem della Tigre Rossa

Ranjar Redclaw (barbaro 5 umano CN), un combattente della tribù della Tigre Rossa, ha avuto una serie di visioni mentre tentava di entrare in comunione con il totem del suo spirito al Pozzo di Beorunna. Ora crede che un'incarnazione vivente del totem della Tigre Rossa sia intrappolato nelle profondità del pozzo, ma non è riuscito a convincere lo sciamano della tribù, Aedelthrang il Nero (chierico 9 di Uthgar umano CM), della validità delle sue visioni. Lo sciamano gli ha proibito di reclutare altri membri della tribù per questa "stolta caccia" e così, disdegnando l'aiuto dei Leoni Neri, che ormai si sono distaccati troppo dalle tradizioni, Ranjar è partito in cerca di una banda di avventurieri coraggiosi che lo aiutino a liberare lo spirito intrappolato.

La verità è una questione assai più sordida. Dopo aver passato secoli intrappolato in una *stasi temporale*, il mind flayer X'ss'a di Ellyn'taal è riuscito a proiettare la sua coscienza quanto bastava per far apparire un'immagine del suo compagno, il rakshasa noto come Ickshar, all'ingenuo Ranjar. Ma sebbene Ickshar dalla testa di tigre possa assomigliare alla bestia totem della Tigre Rossa, egli è più incline a servire Malar che non Uthgar. Se liberati, Ickshar e X'ss'a potrebbero allearsi con le Tigri Rosse, o perfino prendere il controllo della tribù e trasformarla in una potente minaccia per tutte le Marche d'Argento settentrionali. Un avventuriero che riesca a comunicare con il fantasma del bey (guerriero 10/mago 5/cavaliere mistico 5 fantasma umano CB) potrebbe scoprire quanto basta per evitare l'inganno del mind flayer e lasciarlo intrappolato nella sua stasi eterna assieme al suo alleato rakshasa.

Segreti sepolti

Tutte le civiltà scomparse lasciano dietro di sé segreti e misteri irrisolti quando scompaiono nelle nebbie della storia, e Netheril non fa eccezione.

Artefatti Netheresi

Gli arcanisti minori del Basso Netheril costruivano sia oggetti quasi-magici alimentati dai vicini *mythallar* che oggetti magici veri e propri da poter utilizzare lontani dalle loro dimore. Questi ultimi oggetti, in genere non ricaricabili, prendevano spesso la forma di corone (note come archyre), gemme (*chardalyn*[SO], gemme incantate con l'aiuto del talento Sintonizzare Gemme; vedi *Magia di Faerûn*), scettri (oggetti a cariche di potere cospicuo, se paragonato a quello di bacchette o bastoni; vedi il talento Creare Scettro, pagina 6) e anelli frantumatori (da considerare una forma alternativa di bacchette).

Ben poche rune, sigilli e simboli Netheresi sono giunte fino ai giorni nostri, dal momento che tutte facevano uso di movimenti (segni animati) o metamorfosi (un segno si trasformava in un altro quando attivato). I Faerûniani odierni che esaminano questi oggetti in genere trovano solo un'immagine bloccata a entrambe le "estremità" dell'operazione.

Manti Netheresi

Gli arcanisti Netheresi prediligevano un tipo di oggetto magico quasi del tutto sconosciuto oggi. I manti Netheresi, introdotti a Netheril dal Popolo Fiero dell'Eaerlann e del Cormanthyr, erano scudi magici personali costruiti attraverso l'applicazione ripetuta del talento Creare Incantesimi Contingenti (vedi *Irraggiungibile Est*). Un tipico manto Netherese comprende incantesimi come *caduta morbida, contrastare elementi,*

globo di invulnerabilità inferiore, guardia di ferro inferiore (dall'*Ambientazione di Forgotten Realms*), *mano magica, mano magica superiore, protezione dall'energia, protezione dalle frecce* e/o *servitore inosservato.* Alcuni manti più potenti comprendono incantesimi come *globo di invulnerabilità, guardia di ferro superiore*[Mag] e *riflettere incantesimo.*

Anche se è tuttora possibile creare questi manti, nessuno è mai riuscito a riprodurre la capacità degli arcimaghi di creare un "guardaroba" composto da diversi mantelli. Ad esempio, un particolare arcimago Netherese poteva "indossare" un manto da combattimento, un manto da tutti i giorni, un manto da esplorazione e così via, cambiandoli come meglio credeva.

A differenza di molti oggetti magici, non è possibile trovare un manto nel tesoro di in mostro o nelle profondità di una rovina. Soltanto una manciata di maestri dell'Arte ha ridato vita all'antica pratica della costruzione dei manti. Tuttavia, un numero altamente insolito di Netheresi è sopravvissuto alla caduta di Netheril diventando lich o ombre, permanendo come fantasmi o lanciando magie di prolungamento vitale. Quindi gli avventurieri potrebbero imbattersi in un avversario dotato di un manto magico e non essere pronti alla sua grande versatilità magica.

Eredi dell'impero

Anche se la maggior parte dei cittadini dell'Alto Netheril morì quando le loro città sospese precipitarono, molti abitanti del Basso Netheril sopravvissero ed emigrarono per fondare nuovi reami lontani dalla portata degli incantesimi *risucchia-vita* dei phaerimm. Quando anche quei reami scomparvero, gli eredi di Netheril si dispersero ulteriormente. Alcuni colonizzarono ancora altre terre, mentre altri si mescolarono agli insediamenti umani già esistenti.

Impero delle Tenebre

Fatta eccezione per l'enclave chiamata Selûnarra, salvata dalla misericordia di Selûne, Thultanthar (la Città di Shade) è la sola enclave Netherese nota in tutta la cosmologia Faerûniana. Anche se i suoi cittadini sono stati distorti e alterati dal loro lungo esilio sul Piano delle Ombre e la loro magia d'ombra sembra strana e aliena, restano comunque le creature più vicine a Netheril di tutto il Faerûn. Purtroppo per gli studiosi di ogni luogo, gli Shadovar sono famosi per essere riservati e arroganti. Credono che la loro conoscenza di Netheril debba rimanere un segreto fino a quando non saranno i dominatori supremi di un nuovo Impero Netherese.

La fuga di Raumark

Gli abitanti di Halruaa (vedi *Splendente Sud*) e di Nimbral sono i discendenti diretti dei Netheresi, sebbene nel loro sangue scorrano anche tracce di discendenza Lapaliiyan. Dopo la Caduta di Netheril, alcuni Netheresi cercarono di ricostruire l'impero, e così fondarono Anauria, Asram e Hlondath. Altri desideravano una dimora lontana dalle depredazioni dei phaerimm e dalla Follia di Karsus. A tale scopo, Raumark, l'Arcimago di Hlondath, guidò una grande migrazione di *navi celesti* verso il bacino Halruaan, nel Faerûn del sud, dove fondò una nazione assieme alla sua gente. Diversi secoli dopo, un gruppo di Halruaan delusi si separò dagli altri e fondò il reame insulare di Nimbral. Anche se entrambi i reami hanno conservato molte tradizioni e pratiche arcane di Netheril, essi hanno anche sviluppato tradizioni nuove e uniche.

Purosangue Netheresi

Fatta eccezione per gli abitanti di Thultanthar, esistono ancora tre piccoli gruppi di purosangue Netheresi. I Mandriani Palustri della Palude Marlontano sono ritenuti Anaurian che non furono mai assorbiti dagli abitanti Chondathan del Cormyr. Si crede che i barbari Tunlar delle Pianure di Tun siano discendenti dei barbari Angardt del Netheril sud-occidentale che decisero di continuare a osservare le loro antiche tradizioni stregonesche. Infine, i barbari nomadi della Prateria, subito a nord del Mare della Luna, sono ritenuti i discendenti dei barbari Rengarth del Netheril settentrionale (nonché cugini dei Bassi Netheresi), la cui ostilità nei confronti della magia è rimasta intatta.

Barbari Uthgardt

Questi feroci e orgogliosi barbari del Nord sono i discendenti dei marinai di Illuksan spinti nell'entroterra e dei sopravvissuti Netheresi provenienti da Runlatha. Non esiste alcuna prova che tutti i barbari Uthgardt siano imparentati con i Netheresi, ma alcuni legami sono evidenti: una tendenza ai capelli neri in alcune famiglie, alcune parole cerimoniali che assomigliano a delle frasi Netheresi e così via. Tra tutte le tribù Uthgardt, la tribù dell'Albero Fantasma è quella di discendenza Netherese più pura, mentre le Tigri Rosse sono quelle il cui sangue si è mescolato di più.

Manti magici

I manti magici sono creati usando il talento Manto Magico, descritto più sotto. Un incantesimo contingente è un effetto che si attiva sull'incantatore quando si verificano alcune specifiche condizioni. La sola differenza tra un incantesimo contingente e un manto magico è che colui che ne fa uso può anche attivare un manto magico volontariamente come azione standard, anche se le condizioni di attivazione non vengono soddisfatte. In tal caso, il manto magico funziona come una capacità magica.

Manto Magico

Il personaggio è in grado di creare un manto di incantesimi contigenti che può portare su di sé.

Prerequisiti: Creare Incantesimi Contingenti[Irr], Conoscenze (arcane) 5 gradi, Conoscenze (storia) 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio può usare un'azione standard per attivare un determinato incantesimo contingente da lui portato come capacità magica, anche se le condizioni specificate per la sua creazione non sono state soddisfatte.

Normale: Quando un personaggio crea un incantesimo contingente, deve specificare una condizione o un evento che attiverà l'effetto, in modo analogo all'incantesimo *contingenza.*

Sud Imperiale

La vasta regione sud-occidentale di Faerûn è una terra dalle caratteristiche geografiche assai diverse: pianure sterminate e montagne torreggianti delimitano fitte foreste o corrono lungo vasti tratti costieri. L'area può vantare deserti arroventati dal sole, ampie savane, foreste oscure e intricate e montagne prive di sentieri e infestate dai mostri. Queste terre sono molto antiche e furono colonizzate per la prima volta dagli elfi dei perduti regni delle Guerre delle Corone, a cui seguirono i djinn e gli efreet, e infine gli umani. Questo capitolo si concentra sui regni umani che nacquero migliaia di anni dopo la caduta di quelli più antichi, come il Keltormir e l'Ilythiir.

Gli umani che vivevano in questi antichi reami erano individui sinistri, avidi e ambiziosi. Col passare dei secoli, gli eserciti di Coramshan, dell'Impero Shoon e del Jhaamdath massacrarono quasi tutti i geni e gli elfi del sud e allontanarono la maggior parte dei nani degli scudi e degli halfling. Le forze del Coramshan e del Mir (gli antenati del moderno Calimshan), distrussero i geni dei Califfati del Calim e di Memnonnar. Il Calimshan a sua volta invase l'Alto Shanathar, costringendo il Popolo Tozzo a tornare nel Sottosuolo. I sovrani dell'Imperium Shoon massacrarono gli elfi delle foreste meridionali nel corso delle loro espansioni a est, nord e sud. Soltanto il Popolo Fiero del Wealdath e di Shilmista sopravvissero al loro dominio. Nella fretta di costruire un'armata che potesse dominare il Mare delle Stelle Cadute, i reggenti del Jhaamdath lottarono con tenacia per strappare il controllo del Bosco di Chondal agli elfi, ma alla fine furono gli alti maghi di Nikerymath ad avere l'ultima parola.

storia

Dalle nebbie di un'era ormai dimenticata, regni umani, nanici ed elfici sorsero in tutto il Faerûn del sud. Come avvenne in molte altre regioni, gli umani divennero la razza dominante e soppiantarono gradualmente le vecchie razze. La storia di queste civiltà umane è una storia turbolenta, fatta di dinastie delittuose, possenti forze elementali, alta magia elfica e genocidi.

cronologia

Anno	Evento
-11.000	Taark Shanat il Crociato e i suoi otto figli guidano un grande esodo di nani dal Bhaerynden verso un nuovo regno a ovest. Questi emigranti divennero noti come nani degli scudi e fondarono il reame sotterraneo di Shanathar dove oggi sorgono l'Amn, il Tethyr, il Calimshan e il Lago dei Vapori.
-10.800	I seguaci di Shanat vengono attaccati dai misteriosi abitanti di Rringlor Noroth. Il Popolo Tozzo prevale dopo che Taark uccide i quattro draghi blu che avevano reclamato il Dirupo di Dhalnadar. Si forma il *Trono del Teschio del Dragone*. Taark Shanat rinomina il covo dei dragoni Sala Asciasplendente e fonda il regno di Alatorin.
-10.500	Gli otto figli di Shanat partono per fondare i loro regni personali nelle vicinanze. Dal momento che ogni figlio si affilia a un diverso figlio di Moradin come divinità patrona, ogni sottoregno diventa strettamente legato alla chiesa di un determinato dio o dea.
-9600	Fondazione della città drow di Guallidurth. Nascono le prime civiltà drow nel Sottosuolo.
-9000	I sottoregni di Shanat si danno battaglia l'un l'altro nel tentativo di ampliare i loro confini. Questa serie di conflitti diventa nota come le Guerre della Progenie, dal momento che i nani fanno ampio uso di legioni di progenie abissali.
-8800	Dopo una grave siccità e un attacco di uno stormo di draghi rossi alla grande foresta elfica di Keltormir si sviluppa un terribile incendio che distrugge centinaia di chilometri di foreste.
-8170	I drow di Guallidurth attaccano Alatorin, dando il via alla Prima Guerra dei Ragni.
-8150	La Prima Guerra dei Ragni si conclude con la cattura di Sala Asciasplendente da parte dei drow. Il regno di Alatorin cade.
-8145	Gli otto reggenti di Shanatar stringono un armistizio e rivolgono le loro armate contro i drow nella Seconda Guerra dei Ragni.
-8137	I nani scacciano i drow dalle caverne di Alatorin. Gli otto re di Shanatar giurano sul *Trono del Teschio del Dragone* che non si combatteranno mai più l'un l'altro. I sottoregni di Shanatar si uniscono sotto la guida del re di Ultoksamrin.
-8100	I mind flayer di Oryndoll attaccano i regni orientali di Shanatar, dando inizio alla Guerra dei Predoni della Mente.

-8080 Shanatar respinge i mind flayer e scopre che gli illithid hanno reso schiavo il Clan Duergar di Barakuir.

-7800 Un nobile djinni di nome Calim arriva nel Faerûn e fonda l'Impero di Calim nel luogo dove oggi sorge Calimport.

-7790 Calimport cade sotto l'assalto di un volo dei draghi. Per ritorsione, Calim attacca i dragoni nelle loro tane e li spinge a nord delle Montagne del Cammino.

-7717 L'ataman regnante del Grande Antro Cupo (un signore dei dao) stabilisce un *portale* tra i suoi domini sul Piano Elementale della Terra e un complesso di caverne al di sotto di quella che ora è la città occupata di Kzelter.

-7700 Alcuni marid nomadi dell'Impero di Calim giungono a Selmaryl (nelle acque del Golfo di Vilhon), scatenando la guerra contro gli elfi del mare. I marid e i loro jann si diffondono a Serôs, dove si alleano con le altre razze acquatiche. Dal momento che questi nuovi Stati dei Marid sono situati nelle acque più profonde, al di sotto dell'Altopiano di Hmur, i loro residenti non devono far fronte a nessuna rappresaglia da parte degli elfi per le loro attività espansionistiche.

-7690 Calim definisce i confini del suo impero con gli elfi e con i nani attraverso una serie di negoziati e reclama definitivamente per sé le terre a sud del Fiume Agis.

-7687 Il nobile marid Ajhuu fonda un regno all'interno delle terre reclamate dall'Impero di Calim. Gli eserciti di Calim e di Ajhuu si scontano per il dominio della regione a sud delle Montagne del Cammino, in un conflitto noto come le Guerre del Vapore.

-7684 Calim fa sprofondare la città marid di Ajhuutal nel Mare Scintillante.

-6800 Un efreeti di nome Memnon arriva nel Faerûn e fonda la nazione di Memnonnar, a nord del Fiume Agis.

-6500 I profughi elfi di Syòrpiir fondano Nikerymath nel Bosco di Chondal, iniziando dalla città di Rucien Xan. Gli eserciti di Memnon e di Calim si scontrano, dando inizio a una guerra lunga 400 anni nota come l'Era del Cielo di Fuoco.

-6150 I drow di Guallidurth invadono Alatorin, dando inizio alla Terza Guerra dei Ragni.

-6120 I nani abbandonano Alatorin in mano ai drow, il che segna la fine della Terza Guerra dei Ragni.

-6100 Si conclude l'Era del Cielo di Fuoco quando l'alta magia degli elfi provoca la disincarnazione forzata di Calim e Memnon e vincola le loro essenze elementali rispettivamente al cielo e alla terra. La lotta perenne tra i due geni finisce per creare il Deserto di Calim.

-6095 I nani di Shanatat si alleano agli umani Calishiti contro i geni rimanenti.

-6060 Gli umani e i nani eliminano gli ultimi geni dal regno di Calim. Gli umani fondano Coramshan sulle terre liberate e ricostruiscono le città di Calimport e di Keltar.

-5960 I nani fondano il reame dell'Alto Shanatar.

-5800 Nasce la nazione del Jhaamdath quando gli insediamenti umani a nord del Bosco di Chondal si uniscono sotto la Dinastia Dath e il suo più grande combattente psionico, Jhaam.

-5750 I condottieri psionici del Jhaamdath fondano Dhinnilith, la Prima Città della Spada.

-5600 Fondazione di Porrenath, che diventa la Seconda Città della Spada.

-5500 Jhouram la Città Portuale diventa la Terza Città della Spada.

-5425 Fondazione di Gharrent e Golmuth, la Quarta e la Quinta Città della Spada.

-5400 Sulle pendici del Monte Kellarak, i nani uccidono alcuni saccheggiatori di tombe umane, tra cui l'erede al trono di Coramshan. Questo incidente scatena una guerra lunga tre millenni tra i nani e gli umani del Coramshan.

-5360 I nani dell'Alto Shanatar si scontrano con i giganti di Nedeheim, in un conflitto che viene chiamato le Guerre dei Giganti. Durante questi sessanta anni, oltre la metà dei giganti che vivevano a sud dei Picchi delle Nuvole viene sterminata, e il reame di Nedeheim è ridotto a una serie frammentata di rocche naniche.

-5330 Il Murabir (sovrano-guerriero) del Coramshan si impadronisce di buona parte dell'Alto Shanatar meridionale (compresa Iltakar, situata dove oggi sorgono le rovine di Shoonach), mentre gli eserciti dei nani sono impegnati a combattere le forze dei giganti al nord. Lirremar (corrispondente all'odierno Hlondeth) diventa la Sesta Città della Spada del Jhaamdath.

-5300 Ha inizio la Prima Era del Calimshan. La terra viene divisa in due reami, il Mir e il Coramshan.

-5270 Alleatosi al Coramshan, il Mir dà inizio a una serie di conquiste a est.

-5250 Le città gemelle di Tuoxent e Hollinth diventano la Settima e l'Ottava Città della Spada.

-5100 Il Mir consolida il controllo su tutte le terre a sud del Fiume Ith e inizia a fondare una serie di città-fortezze sulla riva settentrionale del Lago dei Vapori.

-5032 Gli eserciti del Mir e del Jhaamdath si scontrano per la prima volta nel corso della Guerra Mir-Jhaamdath. Il Mir subisce una sconfitta cocente.

-5007 Il Coramshan e il Mir si uniscono per far fronte alla minaccia del Jhaamdath.

-5005 Il Coramshan e il Jhaamdath proclamano una tregua ed entrambe le nazioni rinunciano al dominio sul Lago dei Vapori. Il Mir e il Coramshan, riuniti, diventano il Calimshan.

-4850 Fondazione di Jhirrent, la Nona Città della Spada.

-4620 Inixrien diventa la Decima Città della Spada.

-4470 Fondazione di Corrant, che diviene l'Undicesima Città della Spada del Jhaamdath.

-4230 Mirrindith l'Ultima diventa la Dodicesima Città della Spada.

-4000 I duergar si ribellano contro i loro padroni illithid e finalmente riescono a liberarsi dal dominio dei mind flayer. Reclamano un territorio nel Sottosuolo settentrionale al di sotto Delle montagne Orsraun e nelle caverne di profondità del Grande Ghiacciaio.

-2600 Le ultime forze dell'Alto Shanatar cadono sotto l'attacco del Calimshan, lungo le rive del Fiume Sulduskoon. I nani in fuga sigillano le entrate al Profondo Shanatar.

-2391 Alcune meteore vengono avvistate mentre cadono oltre il Lago dei Vapori. Zokir, la Città dei Globi, viene fondata sotto le Montagne Alimir.

-2381 I beholder assaltano le colonie del Jhaamdath e Calishite attorno alle Montagne Alimir.

-1900 Ha inizio la Terza Era del Calimshan. L'impero ora comprende il Coramshan, il Mir, il Tethyr e l'Iltkazar.

-1850 Sotto la guida della loro grande regina, Duerra, i nani grigi delle Guglie Sotterranee lanciano una serie di attacchi contro i drow di Undraeth, gli illithid di Oryndoll e in seguito contro ciò che resta del Profondo Shanatar.

-1838 Ylveraasahlisar, il Drago della Rosa, conquista il Calimshan.

-1800 In una serie di conflitti chiamati le Guerre Fratricide, i discendenti del Clan Duergar invadono i reami di

Ultoksamrin e di Holorarar nel Profondo Shanatar, a cui seguono altre invasioni. Soltano Iltkazar sopravvive all'irruzione dei nani grigi. Duerra viene ricompensata con l'ascensione al rango di divinità. Dunspeirrin, la Città delle Guglie Affondate, cade in un declino che durerà vari secoli.

-1726 I nobili Calishiti uccidono Ylveraasahlisar.

-1700 I nobili Calishiti iniziano a dare la caccia agli elfi per passatempo.

-1428 I beholder delle Montagne Alimir conquistano il Calimshan e Iltkazar.

-1402 Il Calimshan viene liberato e i beholder vengono cacciati dalla nazione.

-1280 I beholder non si arrendono e attaccano di nuovo il Calimshan lungo la Penisola di Alimir.

-1080 I beholder vengono ricacciati verso il Lago dei Vapori. Il dominio del Calimshan si estende fino a Mintar, a est.

-1050 Per circa quattrocento anni, gli eserciti del Calimshan respingono lentamente gli occhi tiranni nel Sottosuolo.

-900 Ha inizio la Quarta Era del Calimshan, in cui l'impero è controllato dai militari.

-790 Scoppiano le Guerre della Notte quando i primi drow attaccano i confini del Calimshan.

-680 *Anno dei Ladri Striscianti:* Il Calimshan colonizza il Lago dei Vapori.

-670 *Anno delle Vele Non Spiegate:* Per trecento anni, un numero sempre maggiore di schiavi fugge dal Calimshan e dal Tethyr.

-650 *Anno delle Fiamme Crescenti:* Iltkazar diventa indipendente, quando il potere dei Calishiti inizia a scemare a causa degli attacchi dei drow.

-530 *Anno dei Mezzi Stentati:* Fine delle Guerre della Notte.

-450 *Anno della Discesa dei Nani:* Il Calimshan perde il controllo del Lago dei Vapori e del Mare Scintillante.

-400 *Anno del Cielo Dorato :* I Calishiti iniziano a colonizzare le terre attorno alla Grande Erosione.

-387 *Anno delle Mura Infrante:* I clan Tethyriani saccheggiano la città Calishita di Zazesspur.

-307 *Anno della Pergamena Illuminata:* I clan Tethyriani conquistano la città di Myratma e ne cambiano il nome in Artrimmar.

-293 *Anno dei Falchi Tiranni:* Calimaronn cade nelle mani dei barbari Tethyriani, che ne cambiano il nome in Ithmong.

-288 *Anno degli Otto Fulmini:* Il Calimshan concede l'indipendenza al Tethyr.

-276 *Anno dei Cesti Traboccanti:* Un sanguinario colpo di stato nel Jhammdath detronizza la psiocrazia dei signori della lama e mette al loro posto un imperatore militante, che ordina la costruzione di una grande flotta sul Mare Interno. I taglialegna del Jhaamdath entrano in conflitto con gli elfi del Bosco di Chondal. Nei venti anni che seguono, le forze del Jhaamdath danno la caccia agli elfi e li massacrano.

-255 *Anno delle Onde Furiose:* Un'ondata di marea creata dall'alta magia elfica distrugge il Jhaamdath.

-230 *Anno della Perdita :* Il Calimshan riconquista Calimaronn (Ithmong) e Myratma (Artrimmar).

-221 *Anno delle Ombre Striscianti:* Assieme ai loro alleati elfi, le forze del Tethyr riconquistano Ithmong e uccidono tutti i Calishiti.

-212 *Anno degli Alti Troni:* Myrtama cade sotto l'assalto dei clan barbarici Tethyriani.

-170 *Anno dei Molti Occhi:* Inizio delle Guerre del Tiranno dell'Occhio.

-166 *Anno dei Sette Amori Perduti:* Fine delle Guerre del Tiranno dell'Occhio.

-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Il Dodking rifonda Nedeheim.

-5 *Anno delle Faide:* Il Tethyr cade sotto il controllo dello syl-pasha del Calimshan.

27 *Anno delle Lame dell'Ombra:* Ha inizio la Sesta Era del Calimshan, chiamata anche l'Era di Shoon.

66 *Anno dell'Erede Incantato:* Mith Barak il Senza Clan reclama il trono di Iltkazar, l'ultimo regno rimasto di Shanatar.

144 *Anno della Paura e della Fiamma:* Fondazione del Chondath tra le rovine del Jhaamdath.

376 *Anno della Lepre Saltellante:* L'Imperium Shoon amplia i confini del Calimshan fino all'Alta Brughiera, ma viene respinto indietro attraverso l'Amn e il Tethyr, fino a tornare al Valashar, dalle forze del Cormyr.

450 *Anno del Pugno Cavo:* L'assassinio del Qysar Amahl Shoon VII per mano del Principe Strohm del Tethyr segna la fine dell'Era di Shoon.

864 *Anno del Ramo Spezzato:* Il lich Rysellan fonda in segreto la Runa Contorta a Calimport.

900 *Anno della Spada Assetata:* Scoppia la guerra civile nel Chondath.

1018 *Anno dell'Ira dei Draghi:* Il drago blu Sapphiraktar distrugge Calimport e Keltar.

1235 *Anno dell'Orda Nera:* Una devastante invasione di orchi dal Nord coglie le terre umane dell'Amn, del Tethyr e del Calimshan di sorpresa.

1354 *Anno del Grimorio:* I Maghi Incappucciati dell'Amn scoprono il *Trono del Teschio del Dragone.*

1360 *Anno della Torretta:* I pirati della Baia dei Teschi scoprono il *Trono del Teschio del Dragone* sul lato riparato dell'Isola dell'Uncino poi scompare di nuovo dal mondo.

1369 *Anno del Guanto:* Un grosso gruppo di nani dorati crociati parte dalla Grande Crepa per reclamare le caverne perdute del Profondo Shanatar. Anche i duergar di Dunspeirrin marciano sul Profondo Shanatar. Presto infuria la Guerra dell'Oro e del Buio tra i due eserciti del Popolo Tozzo.

custodi del passato

Numerose biblioteche, collegi e monasteri di tutto il sud conservano le cronache dell'antica storia di queste terre esotiche. Molte di queste istituzioni sono situate sulle città costiere del Calimshan e nelle regioni montuose più remote. Alcune sono gestite da enigmatici maestri del potere i cui obiettivi non si limitano semplicemente alla trascrizione degli eventi passati.

Cabala della Tempesta di Fuoco

I genasi dell'aria e del fuoco di questo ordine segreto affermano di avere legami ancestrali alle dinastie di molte ere fa fondate da Calim e da Memnon. In una fortezza nascosta lungo la costa sud-occidentale del Calimshan, la Cabala della Tempesta di Fuoco mantiene una documentazione meticolosa delle genealogie Calishite e Tethyriane e delle loro discendenze elementali. Tutte assieme, le migliaia di pergamene della loro biblioteca formano una storia dettagliata della terra fondata dai geni, con tanto di descrizioni delle dinastie, delle loro leggi e dei principali eventi del Calimshan e del Tethyr negli ultimi novemila anni.

Attualmente la Cabala della Tempesta di Fuoco conta meno di due dozzine di membri, ma accetta genasi provenienti dal Calimshan o dal Tethyr come iniziati. Di recente, i membri della cabala hanno discusso animatamente sull'ipotesi di liberare i loro antichi signori imprigionati. Alcuni si aspettano grandi ricompense dai nobili geni, mentre altri temono rappresaglie contro le razze dei geni come non se ne vedevano fin dai giorni di Coramshan.

La cabala è retta da un Consiglio dei Cinque, i cui membri più eminenti sono Arhapan (guerriero 9 genasi dell'aria LN) e Suilizon (maga 10 genasi del fuoco femmina LM). Nonostante le differenze di opinione all'interno del gruppo, la loro convinzione della superiorità di tutti i genasi garantisce una costante collaborazione tra tutti i membri della cabala. Questa politica del "primato dei genasi" ha condotto alla recente ammissione nella cabala del primo genasi dell'acqua, Ahamuor (chierica 6 di Istishia genasi dell'acqua femmina NM), che vanta una discendenza diretta dal nobile marid Ajhuu.

Cripta della Terra

Quando Shanatar era un giovane regno sotto le montagne, i suoi maghi chiesero a Diuthaizos, un sapiente dao del Piano Elementale della Terra, di fungere da loro grande maestro del sapere. Il dao acconsentì, e da allora è stato il custode dimenticato della storia di Shanatar per quasi tredicimila anni.

La storia di tutto lo Shanatar, Alto e Profondo, è stata scolpita in Terran sulle pareti della Cripta della Terra, una vasta caverna cilindrica sotto le Montagne del Cammino. Il testo è una continua spirale che parte dal punto più basso della cripta e che sale lentamente a spirale mano a mano che la storia dei nani procede. Diuthaizos ha trascritto soltanto di recente la storia di Iltkazar e le battaglie recenti tra i duergar e i nani dorati.

Soltanto i nani sono autorizzati a entrare nella Cripta della Terra, sebbene Diuthaizos accetti di lasciarsi corrompere con ingenti donazioni dai membri delle altre razze. Al dao piace il suo compito, dal momento che è facile e i duergar a lui asserviti gli hanno eretto un palazzo imponente. Questi schiavi hanno anche arricchito il maestro genio con oro e gemme saccheggiate dalle varie rovine del Sottosuolo.

Monastero di S. Fanal

Il Monastero di S. Fanal, fondato circa millequattrocento anni fa da un sacerdote di Ilmater, è incentrato sul principio secondo il quale le conoscenze del passato possono alleviare le sofferenze del presente. Questo centro di istruzione accademica e di conoscenze storiche è situato sulle colline appena a ovest delle Montagne Alimir, sul Sentiero Pevadaas. San Fanal si era posto il dovere di imparare, insegnare e preservare la storia per uso di tutti. Il sacerdote credeva che diffondendo la conoscenza tra gli oppressi avrebbe ampliato le loro capacità e avrebbe conferito altre opportunità rispetto a quelle normalmente a loro concesse.

Il monastero addestra gli scriba a essere obiettivi sia nelle loro osservazioni che nelle loro investigazioni. La sua biblioteca contiene numerosi tomi storici vergati fin dal 132 CV che descrivono i regni umani sorti attorno al Lago dei Vapori (vale a dire i Regni di Confine, lo Shaar e il Calimshan) dall'Era di Shoon in poi.

Fratello Bedon (chierico 7 di Ilmater7/monaco 3 umano LB), il capo del monastero, ha stabilito che chiunque vada in cerca di conoscenza ha diritto di accedere alla biblioteca. Considera la sua opera uno strumento per porre fine ai disordini regionali e si sforza di assistere tutti i visitatori dediti alla causa del bene e della pace.

canti e storie

Diecimila anni di civiltà umana hanno dato origine a una miriade di leggende e canzoni immortali nel sud. Dai cortili reali del Calimport ai palcoscenici di strada del Tethyr, attori, bardi e menestrelli cantano e recitano le storie più radicate nelle tradizioni locali. Molte di queste storie hanno solo scopi di intrattenimento, ma altre contengono indizi ad antichi misteri ancora insoluti.

Presagi di Caleph

Ul'sahab, la favoleggiata città dei veggenti, è situata sul Monte Abbalayat, un picco isolato lungo il versante occidentale delle Montagne del Cammino. Questa vasta distesa di edifici di pietra disadorni e strade labirintiche è circondata da un alto cerchio di mura che la protegge dalle nevi di montagna e dalle intemperie peggiori. Per viaggiare fino a Ul'sahab è necessario attraversare con cautela pericolose piste di montagna, rilievi ghiacciati e precipizi spazzati dal vento.

La città è la dimora degli Abbalayar, i famosi profeti arcani del Calimshan. Alcuni affermano che i veggenti non siano né umani né genasi, bensì una nuova razza di umani. Quale che sia la loro natura, i devoti profeti degli Abbalayar affermano di avere ricevuto visioni relative a tutti gli eventi maggiori e minori di Faerûn per molti secoli.

Ogni vent'anni, i membri più dotati degli Abbalayar vengono inviati in tutto il Faerûn per condividere con gli altri le loro profezie. L'ultimo gruppo partì da Ul'sahab nel 1355 CV.

Storie della Fondazione

I bambini del Calimshan imparano buona parte della storia della loro nazione dalle Storie della Fondazione, una raccolta di centinaia di favole, miti e leggende di ogni genere. Le storie sono incentrate sulle disavventure di uomini e donne Calishite costretti a dover affrontare geni ingannevoli, mercanti stranieri e creature mostruose. La gente del Calimshan va molto fiera delle Storie della Fondazione, e molti credono che ci sia almeno un granello di verità in ogni favola.

Più di un secolo fa, il grande sovrano del Calimshan Kamar'yn Saban el Djenispool ordinò che un tomo delle Storie della Fondazione fosse stampato per ogni casato del Calimshan. Centinaia di questi libri illustrati e rilegati in pelle sono ancora facilmente reperibili nelle città e nei paesi del Calimshan.

Luoghi importanti

Le misteriose rovine del Sud attirano molti avventurieri, ma il suo clima difficile e le sue creature pericolose scoraggiano molti gruppi. Le foreste e le montagne sono la dimora di draghi, nani, elfi e giganti ostili, che ricordano tutti le crudeltà inferte dal Calimshan, dal Jhaamdath e dai loro successori sui popoli vicini nell'arco dei secoli. Nelle terre selvagge, dove i tratti colonizzati sono pochi e rari, vivono numerose tribù di giganti, orchi e goblinoidi che rendono i viaggi attraverso l'area particolarmente pericolosi.

Alto Shanatar

All'apice della sua potenza, il regno dell'Alto Shanatar abbracciava le terre che andavano dal Fiume Agis e dalle Montagne del Cammino fino alle Montagne dei Troll, e dalla costa occidentale fino alle Montagne Alamir. Le città del regno sorgevano sia sopra che sotto le rovine delle città di Memnonnar,

e comprendevano anche le rocche naniche più isolate scavate sulle montagne settentrionali.

Nei 3.360 anni di regno dell'Alto Shanatar, il Popolo Tozzo conobbe raramente la pace. Le guerre contro il Primo Regno di Mir e contro i giganti di Nedehim resero il regno dei nani assai debole, e lunghi secoli di persecuzione da parte dei sovrani del Calimshan lo spinsero in un lento, inesorabile declino. Alcuni cittadini dell'Alto Shanatar alla fine si rifugiarono sottoterra, nel Profondo Shanatar, o migrarono a nord per fondare altri reami, come Oghrann, Ammarindar, Delzoun e Haunghdannar.

Molte delle rovine sopravvissute dell'Alto Shanatar condividono i tratti tipici dei reami dei nani degli scudi: grandi camere quadrate, soffitti a volta e vaste sale, alcune ampie anche un chilometro e mezzo. Invariabilmente, queste rovine sono protette da micidiali trappole meccaniche, golem e camere magiche che in realtà sono dei costrutti.

Fortezza del Nano Gemente

La Fortezza Kuldelvon è il nome ufficiale di una cittadella memoriale eretta circa settemila anni fa sulle Montagne dei Troll per onorare l'eroe nanico Karlyn Kuldelver. Le fattezze di un imponente nano sono state scolpite sulla facciata rocciosa occidentale del Monte Batyr. Il vento soffia attraverso le orecchie e gli occhi cavi ed esce dalla bocca, generando un'inquietante cacofonia di lamenti che echeggiano in tutta la vallata sottostante. Sotto il nano di pietra sorge un'intera città nanica che fu abbandonata quando il resto dell'Alto Shanatar cadde. Il gigante gobbo in esilio di nome Managg (barbaro 3 gigante maur[Sot] CM) domina su una dozzina di tribù di troll annidate all'interno della Fortezza Kuldelvon.

Grandi Ponti

Le rovine più visibili dell'Alto Shanatar sono i suoi ponti coperti di rune, che attraversano i fiumi e le vallate di tutto il Faerûn meridionale. Questi grandi ponti di pietra sono decorati con una serie di antiche rune che fungevano da mappe per le rocche perdute dell'Alto Shanatar.

Sulle Montagne Omlarandin si trova un grande ponte infestato dalle belve distorcenti e dalle viverne. Il ponte, noto come la Passerella di Borthun, conduce a una fortezza dimenticata eretta dal clan Diamondblade. Lungo la Strada di Eshpurta, appena ad est della città di Keczulla, nell'Amn, si ergono due ponti gemelli costruiti dai nani del sottoregno di Korolnor. Il Ponte del Clan Kuldelver (chiamato il Ponte dell'Ascia dagli Amniti) attraversa il Fiume Vudlur. Il Ponte Karlyn (chiamato il Ponte della Stella dagli Amniti) attraversa il Fiume Splendarrllur e faceva parte della strada nanica che conduceva alla Fortezza del Nano Gemente.

Lagospada

All'interno del Monte Sklagarra, sul versante occidentale delle Montagne dei Troll, si trova un complesso abbandonato di caverne scavate dai nani attorno a un lago sotterraneo brulicante di pesci ciechi e carnivori. Su un'isola solitaria al centro del lago sorge un elegante maniero chiamato Palazzo dell'Araldo, che funge da quartier generale segreto degli Araldi, un gruppo di Arpisti rinnegati. Il maniero contiene numerosi artefatti, libri degli incantesimi e armi che hanno segnato la storia degli ultimi secoli.

Gli Araldi hanno sigillato i passaggi che conducevano dal Lagospada al Profondo Shanatar per proteggere la loro riservatezza, senza lasciare libero neanche un accesso dall'esterno. È possibile raggiungere il complesso soltanto attraverso alcuni *portali* situati ad Athkatla, Baldur's Gate, Beregost, Eshpurta e Murann. Dozzine di guardiani runici e guardiani protettori pattugliano i tunnel e le caverne circostanti, e perfino il fondo del lago. Riconoscono soltanto i membri degli Araldi e hanno l'ordine di catturare e imprigionare tutti gli altri.

Rrinnoroth

Questa città fantasma nanica è situata su un altopiano in cima a una delle montagne sud-occidentali dei Picchi Kuldin. Rrinnoroth fu costruito come avamposto per proteggere l'Alto Shanatar dai predoni goblin che imperversavano nelle valli sottostanti. Un grosso tunnel sotto la città scende fino alle rovine di Drakkalor, una città abbandonata del Profondo Shanatar, ora abitata da una confederazione di skulk.

Un antico drago rosso di nome Charvekannathor lo Scarlatto ha usato Rrinnoroth come covo per oltre ottocento anni. Col passare dei secoli, ha spogliato la vasta rocca nanica di ogni oggetto di valore e ha collocato trappole esplosive e interdizioni di teletrasporto per proteggere il suo covo e il suo cumulo del tesoro. Charvekannathor si alza in volo varie volte al mese per andare a caccia di prede nelle vallate circostanti.

Tunnel di Nemessor

Una serie di cunicoli naturali conduce dalle caverne di superficie dell'Isola di Nemessor fino alle rovine di una colonia mineraria sotterranea abbandonata. Una grande sala e varie camere laterali sono piene di cumuli di detriti, tutto ciò che rimane delle strutture che un tempo componevano la colonia. Il pavimento delle camere è disseminato di utensili da scavo vecchi e arrugginiti di fattura nanica.

Oltre le sale in rovina, un tunnel parzialmente crollato conduce ad est, sotto il Mare delle Spade, e poi si dirama in una rete di strade sotterranee che passano sotto Zazesspur, Shoonach e le Montagne Punta di Stella. Il tunnel e le sue camere laterali sono invasi da vegetali letali, soprattutto boleti stridenti, pipistrelli spora[AI], udoradici[MAP], funghi viola e muschi gialli rampicanti[AI]. Per molti secoli i tunnel sono stati abitati da varie tribù di miconidi[MM2] xenofobici, che hanno fatto crescere i vegetali pericolosi sopra citati per difendere il loro regno.

Coramshan

Il regno umano del Coramshan emerse dal vecchio impero di Calim dopo una sanguinaria epurazione dei geni che lo comandavano. Il nuovo regno, così chiamato in onore dell'eroe-guerriero Coram, fu il primo reame dominato dagli umani nel Faerûn del sud. Il Coramshan abbracciava tutte le terre a sud del Fiume Agis e delle Montagne del Cammino, tra le coste del Mare Scintillante e il Mare delle Spade. A quell'epoca il Deserto di Calim era molto più piccolo, e buona parte del Coramshan era una pianura fertile. Oggi si conosce ben poco di quell'antico impero, se non qualche storia che parla delle magie dei geni o di qualche favoleggiata dinastia.

Calim See

I bakkal (sacerdoti regnanti) del Coramshan e i califfi del Calishman furono sepolti a Calim See, un complesso di vasti mausolei scavati all'interno delle Montagne del Cammino settentrionali. Dozzine di corridoi in questo antico luogo di sepoltura conducono alle grandi cripte che portano i nomi delle dinastie Calishite più famose. I bakkal credevano che una ricca tomba garantisse una posizione migliore per il defunto nell'aldilà,

quindi quasi tutti i sovrani seppelliti quaggiù portavano nelle loro tombe sfarzose quantità d'oro e di gemme.

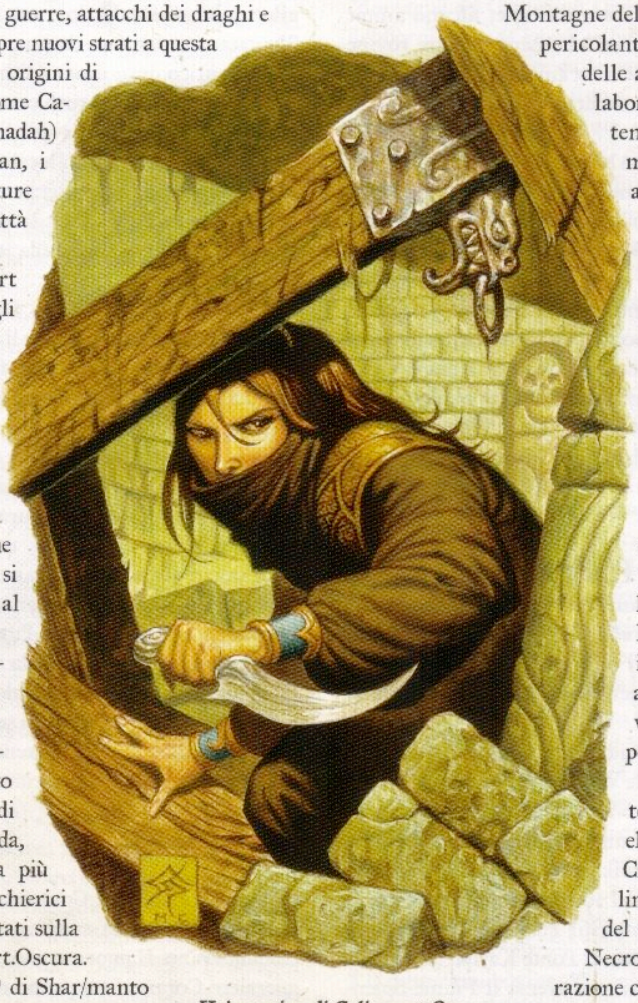
Tutti i mausolei sono pesantemente protetti da trappole magiche e sorvegliati da geni votati a proteggere le salme dei defunti per tutta l'eternità. Sia il popolo del Coramshan che quello del Calimshan seppellirono i loro sovrani a Calim See fino alla fine della Settima Era del Calimshan, quando un combattimento tra geni provocò una gigantesca frana che sigillò l'ingresso principale.

Calimport Oscura

Nelle profondità di Calimport si nasconde una città oscura, composta da innumerevoli livelli di pozzi, fognature, tombe, caverne e cripte. Secoli e secoli di guerre, attacchi dei draghi e devastazioni hanno aggiunto sempre nuovi strati a questa insolita collezione di rovine. Le origini di questa città sotterranea, nota come Calimport Oscura (o Muzahahajaarnadah) risalgono ai tempi di Coramshan, i cui vetusti seminterrati e fognature formano le fondamenta della città sotterranea.

I livelli superiori di Calimport Oscura sono usati come nascondigli da ladri e assassini, e ospitano torbidi bazar dove è possibile acquistare magie corrotte, conoscenze proibite e segreti oscuri. I livelli intermedi e inferiori sono infestati dai coboldi, dagli skulk e da parassiti feroci di ogni genere, e corre voce che da qualche parte in un livello intermedio si nasconda un *portale* collegato al Passo di Ithal.

Nei livelli più profondi di Calimport Oscura si erge un tempio in pietra blu notte dalle molte colonne, che un tempo era consacrato a Tyche ma che ora è stato corrotto e convertito al servizio di Shar. Il Tempio della Notte Fonda, come ora viene chiamato, è la più solida roccaforte di Shar e i suoi chierici lo usano per dominare incontrastati sulla terza parte inferiore di Calimport.Oscura. Irtemara al Eradsari (chierica 9 di Shar/manto notturno[FP] 8 umana NM) è l'alta sacerdotessa del tempio.



Un'assassina di Calimport Oscura

Dashadjen

Questa città-fortezza militare nel Deserto di Calim ospitava gli eserciti di Calim, finché il Coramshan non la conquistò, negli anni successivi all'Era del Cielo di Fuoco. Secoli e secoli di conflitti tra gli spiriti disincarnati di Calim e Memnon hanno ridotto la fortezza, un tempo una struttura imponente, a un cumulo di sabbia e di frammenti rocciosi.

Un unico santuario, l'Altare dell'Aria, è stato risparmiato dalla collera dei geni e si erge al centro della fortezza. Fu eretto dai djinn minori nei primi anni del Coramshan in onore di Calim, il signore dei geni imprigionato, e contiene una notevole raccolta di magie e tesori elementali che egli potrà reclamare al suo ritorno.

El Sadhara (chierica 14 di Akadi mummia LM), una sacerdotessa non morta che ha scambiato la presenza di Calim per una manifestazione del suo dio dell'aria, veglia su questo santuario perduto.

Necropoli di Nykkar

Nel corso di tutta la lunga storia del Coramshan e del Calimshan, i necroppar (i chierici dei morti) preparavano i morti per l'oltretomba nelle sacre necropoli di Nykkar. I bakkal e i nobili venivano sepolti a Calim See, mentre i popolani venivano inumati in queste necropoli.

Prima necropoli: Questo gruppo di edifici in rovina è situato su un altopiano spazzato dal vento, tra le colline a ovest delle Montagne del Cammino. Mura cadenti e tetti pericolanti sono tutto ciò che rimane delle antiche camere di preparazione, laboratori, templi e biblioteche di un tempo, ma dozzine di scalinate seminascoste consentono ancora di accedere alle tombe sotterranee. La sabbia e i detriti trasportati dal vento costante hanno eroso le rovine, consumando i fregi di pietra e le statue che un tempo decoravano gli edifici.

Uno strano residuo di magia che aleggia sull'altopiano conferisce i benefici del talento Incantesimi Potenziati a tutti gli incantesimi della scuola di necromanzia, senza richiedere l'uso di alcuno slot incantesimo superiore o alcun prolungamento del tempo di lancio. Azzami (guerriero 5 djinni LN), il guardiano di Nykkar, impedisce alle tribù di ogre che si annidano sulle montagne e nelle vallate attorno alla Prima Necropoli di saccheggiare le tombe.

Seconda Necropoli: Quattro templi decadenti dedicati agli elementi si ergono ancora nella Città del Dolore, situata sulle colline appena a sud delle Montagne del Cammino centrali. La Seconda Necropoli fungeva sia da luogo di preparazione che di sepoltura per le centinaia di migliaia di Calishiti defunti dalla Seconda Era del Calimshan all'Era di Shoon. Le cripte al di sotto della seconda necropoli sono più grandi e sontuose rispetto a quelle della prima, e contengono immensi mausolei e tombe di famiglia protette da elaborate trappole che fanno uso sia di incantesimi che di pericoli fisici. Nizem (ladro 5 djinni LN), il gemello di Azzami, veglia sulla Città del Dolore.

Terza necropoli: L'Isola della Memoria, situata al largo delle rive meridionali del Calimshan, presso le foci del Fiume di Ghiaccio, è l'unica delle tre necropoli attualmente attiva. La sua funzione è la stessa delle altre: preparare i sovrani e i nobili del Calimshan per l'aldilà e inumarli.

Yazind (chierica 7 di Kelemvor umana LN) è la necroppar più anziana dell'Isola della Memoria. In un edificio chiamato la Torre dai Sette Teschi custodisce una biblioteca dei morti in cui sono elencati i nomi di tutti coloro che sono stati sepolti

Illustrazione di Matt Cavotta & Steve Prescott

a Calim See e nelle tre necropoli. Yazind tiene nota anche di tutte le tombe dissacrate, dei non morti animati e dei furti più gravi avvenuti nelle metropoli. In quanto fervida adoratrice di Kelemvor, Yazind ingaggia spesso gruppi di avventurieri fidati per dare pace agli spiriti inquieti che si agitano nelle metropoli più antiche.

Imperium Shoon

Nella Sesta Era del Calimshan, la dinastia Shoon impose il suo brutale dominio su tutto l'impero. Nei quattro secoli che seguirono, l'Imperium Shoon ottenne anche il controllo delle terre che andavano dal Fiume Chionthar a Tashalar, e dal Mare Senza Tracce all'Altopiano. La dinastia Shoon produsse soltanto quattordici sovrani, ma tutti i suoi imperatori erano incantatori di talento e ricercatori arcani ben lieti di creare nuovi incantesimi e oggetti magici.

Quattro secoli di sfrenato espansionismo spinsero gli Shoon a cimentarsi in opere di costruzione su scala mai eguagliata. Dozzine di fortificazioni e torri di guardia protette da spesse mura furono erette per vegliare sulle terre appena conquistate, mentre numerosi palazzi stravaganti, costruiti in mattoni sgargianti, vennero innalzati per ospitare la corte reale girovagante. In segreto, gli imperatori Shoon ordinarono anche la costruzione di camere sotterranee in cui poter condurre i loro esperimenti per prolungare la vita lontani da occhi indiscreti.

I sovrani Shoon, famosi per la loro crudeltà, ordinarono il massacro dei nani, degli elfi e degli gnomi nei regni vicini e condussero strani esperimenti sui draghi, gli unicorni e i folletti catturati, nella speranza di strappare il segreto dell'eterna giovinezza ai loro prigionieri. Durante questo periodo, gli elfi selvaggi del Bosco del Serpente furono sterminati e molti elfi del Wealdath e della Foresta di Mir furono massacrati. Gli spietati Shoon non avevano remore neanche a uccidere gli stessi Calishiti: le loro sanguinarie epurazioni furono la causa della morte di milioni di cittadini e ridussero interi quartieri delle città Shoon a cumuli di polvere e di detriti. La natura perversa e la grande ambizione di questi sovrani alla fine spinse i loro nemici a unirsi e a provocare la caduta dell'impero; la dinastia Shoon fu distrutta e la sua famigerata città imperiale fu messa a ferro e fuoco.

Shoonach

Negli ultimi giorni della dinastia Shoon, la capitale imperiale di Shoonach fu rasa al suolo dalle forze di Re Strohm del Tethyr e da un drago d'argento discendente da Rhimnasarl, il grande dragone ucciso da Qysar Shoon IV. Ora la vecchia capitale del perfido Imperium Shoon è una vasta metropoli in rovina che si affaccia sul Fiume Agis. Chilometri e chilometri di edifici in pietra e di strade lastricate in rovina si diramano da quello che era il fulcro del potere imperiale. Dozzine di creature non morte e di tribù mostruose vivono all'interno di queste rovine, impossibilitate a scappare dalle antiche interdizioni magiche collocate dagli imperatori Shoon.

Le rovine di Shoonach sono composte da più di una mezza dozzina di distretti identificabili, tutti situati all'interno del grande cerchio di mura. I campi situati nelle aree occidentali, centrali e sud-orientali della città (un tempo chiamati Fedhiyajar, o Paesi del Grano) ora sono coperti di frumento selvatico, tendriculos e altre piante carnivore. Caserme, fucine e arene di addestramento diroccate sono tutto ciò che rimane del distretto di Iltakar (un tempo chiamata la Città del Guerriero), nella parte settentrionale di Shoonach. Questo distretto è abitato da una cinquantina di gnoll comandati da Bhurkh (guerriero 6 gnoll LM), un capo carismatico intenzionato a conquistare tutte

Illustrazione di Ralph Horsley



Le rovine di Shoonach

le rovine. Appena ad ovest del distretto della Città Imperiale sorgeva Mamlukkar, il Villaggio degli Schiavi. Enormi mura furono erette attorno a questo distretto subito dopo la caduta di Shoonach, probabilmente per arginare una malattia magica di qualche tipo che imperversava nell'area. I gemiti dei non morti consumati dall'epidemia si levano ancora oggi, di giorno e di notte, da dietro le mura del distretto.

Il distretto della Città Imperiale, eretto attorno alla grande collina nota come il Monte Imperiale, si trova nel cuore delle rovine. Questa sezione nasconde i resti anneriti dal fuoco di quelli che un tempo erano i sontuosi templi, palazzi, uffici e residenze dell'imperium. I non morti di questa area sono in perenne lotta con le tribù di lamia, gnoll e goblin che vivono negli altri distretti di Shoonach. Una vasta città sotterranea al di sotto del Monte Imperiale funge da avamposto per un piccolo manipolo di drow che è già riuscito a recuperare una fortuna in oggetti magici.

La sezione orientale di Shoonach è occupata da Debukkher, il Paese delle Tombe, una vasta distesa a cielo aperto di viali dissestati e di statue cadenti. Dozzine di tunnel si aprono in questa area e conducono sottoterra, verso le cripte e le tombe più opulente in cui vari dipinti e bassorilievi mortuari riproducono i momenti salienti delle grandiose vite dei visir e dei califfi. Sotto la città delle tombe giace il covo segreto di Qysar Shoon VII (necromante 31/arcimago 5 umano demilich^{LE} NM), forse l'ultimo sopravvissuto della dinastia Shoon. Dopo secoli passati in forma di lich, Shoon VII divenne un demilich e rimase in qualche modo imprigionato all'interno del Tomo dell'Unicorno. Liberato appena prima della Caduta degli Dei, Shoon scambiò il corpo con Zallanora Argentresses (maga 3 elfa della luna N) mentre tentava di risucchiare la sua anima, a causa del caos magico che dilagava durante il Periodo dei Disordini. Ora è Zallanora ad essere intrappolata nel Tomo dell'Unicorno al posto suo.

I qysar Shoon proteggevano le loro città con interdizioni magiche ed effetti magici simili ai *mythal*, che tuttora impediscono ai non morti di entrare o uscire dalla città. Tutti gli incantesimi di fuoco lanciati a Shoonach sono considerati come se fossero sotto l'effetto del talento Incantesimi Massimizzati, ma senza consumare slot incantesimi superiori o richiedere un tempo di lancio prolungato. Le magie di teletrasporto e gli incantesimi contrassegnati col descrittore del freddo o dell'aria sono ostacolati e richiedono una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo) per essere lanciati. Tutti i tiri per colpire e i tiri dei danni relativi alle armi da lancio subiscono una penalità di -4.

Memnonnar

Oltre novemila anni fa, il nobile efreeti di nome Memnon fondò il suo regno su una stretta striscia di terra lungo il Mare delle Spade. Il regno, chiamato Memnonnar, era delimitato dal Fiume Sulduskoon a nord e dal Fiume Agis a sud. Le sue città erano ricche di torri, templi e cittadelle in pietra scalatta, sormontata da cupole e minareti decorati di ottone, in modo analogo ai palazzi della leggendaria Città di Ottone sul Piano Elementale del Fuoco. Le sue strade brulicavano di umani, genasi ed efreet, mentre gli schiavi lavoravano sottoterra, costretti ad estrarre gemme e metalli preziosi per conto dei loro signori di fuoco.

Dopo che Memnon fu imprigionato dalla magia degli elfi, gli efreet sopravvissuti capirono che per loro era giunta la fine e nascosero le loro conoscenze e le loro magie agli occhi degli umani. Poco dopo, le forze del Coramshan scacciarono e uccisero i geni di Memnon e rasero al suolo molte delle loro città. I nani dell'Alto Shanatar si insediarono nelle città abbandonate, ma solo per esserne cacciati poco dopo dai furiosi Calishiti, che non tolleravano la presenza di alcun nano nelle loro terre. Durante i secoli che seguirono, i Calishiti colonizzarono nuovamente molte delle antiche città degli efreet e ne costruirono delle altre sopra le rovine di quelle vecchie. E così, buona parte delle rovine ancora esistenti del Memnonnar sono un misto di architetture umane, naniche ed efreet.

Memnonnar

Memnon guidò la sua Armata del Fuoco nel Faerûn attraverso il *portale* noto come il Grande Portale d'Ottone, e fondò la città di Memnonnar attorno ad esso. Ora, migliaia di anni dopo, metà della grande metropoli degli efreet di un tempo giace in rovina. La metà sopravvissuta, divenuta la città Calishita di Memnon, si trova sul lato opposto del Fiume Agis.

Il fatto che i mattoni delle rovine di Memnonnar siano troppo caldi da toccare è un rovente monito del fatto che al di sotto di esse esiste ancora un *portale* aperto verso il Piano Elementale del Fuoco. Sotto le macerie fumanti si nascondono lussuose stanze signorili, camere perdute colme di tesori arcani e cripte traboccanti di rubini e oro dei geni. Le guarnigioni armate di Forte Agis conducono annualmente delle incursioni in queste rovine per dare la caccia agli elementali e recuperare tesori nascosti.

I tunnel delle miniere al di sotto delle rovine, dove le pareti sono talmente calde da risplendere, sono popolati da elementali del fuoco, mephit, salamandre e altre creature amanti del calore.

Nelle profondità al centro della città originaria giace il Grande Portale d'Ottone, un enorme cerchio d'ottone del diametro di 30 metri che fluttua verticalmente al di sopra del pavimento del dungeon. Il cerchio è un *portale* a due sensi collegato al Piano Elementale del Fuoco, e le condizioni infernali venutesi a creare attorno ad esso sono il frutto delle sue infiltrazioni. I passaggi e le caverne nei pressi del portale sono pieni di aria fumosa e irrespirabile, e qualsiasi creatura che si trovi entro 15 metri da esso subisce 2d6 danni da fuoco ad ogni round.

Il Grande Portale d'Ottone è sorvegliato fin dalla caduta della città da una guardia del corpo di Memnon, che fu incaricata di prestare servizio presso il portale fino alla morte. Ufbrann (guerriero 4 efreeti LM) consente soltanto alle creature nel cui sangue scorre del fuoco (come ad esempio i genasi del fuoco o i personaggi dotati del talento Sangue di Fuoco) di passare attraverso il portale.

Myratma

Le rovine di questo antico insediamento efreet giacciono sotto la città fortificata Tethyriana che porta lo stesso nome. I nani dell'Alto Shanatar rimossero i fregi in ottone che decoravano la città originaria e smantellarono i suoi edifici per usare le loro pietre scarlatte nella costruzione dei loro nuovi tunnel e sale.

Una vendicativa guardiana non morta di nome Kalloch (stregona 9 mummia umana LM) è vissuta nei tunnel di Myratma fin dalla caduta della città. Col passare dei secoli, ha ammassato un possente esercito di non morti, reclutando soldati dai cimiteri Tethyriani collegati ai suoi tunnel. Teschi infuocati (vedi pagina 190), ghoul, ghast e altre creature peggiori ora affollano gli antichi tunnel di Myratma, in attesa che Kalloch dia l'ordine di banchettare con i cittadini soprastanti.

Jhaamdath

L'impero del Jhaamdath ebbe origine a nord della Foresta di Nikerymath (ora nota come il Bosco di Chondal) come confederazione di dodici città che condividevano un forte interesse nell'espansionismo militare e nel commercio. Il popolo del Jhaamdath era famoso per la sua perizia nell'uso della spada, un fatto che procurò alla confederazione il nome di Dodici Città delle Spade.

Il Jhaamdath era governato in origine da una psiocrazia, un'istituzione governativa composta da potenti psion e combattenti psichici noti come signori della lama, scelti tra le famiglie nobiliari più in vista. Nel -276 CV, un colpo di stato spodestò la psiocrazia dei signori della lama e mise sul trono un potente metamente (vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*) come nuovo imperatore.

Il Jhaamdath Imperiale espanse rapidamente i suoi confini ad ovest e a sud. I suoi capi scrutavano con cupidigia anche il Mare delle Stelle Cadute e iniziarono a costruire una grande flotta armata in previsione della conquista di quel mare interno. Il bisogno di legname per la costruzione delle navi trasformò gli abitanti del Jhaamdath in frenetici e ossessivi taglialegna che devastarono le foreste vicine. Le forze del Jhaamdath massacrarono senza pietà gli elfi di Nikerymath quando questi intervennero per difendere le foreste della loro patria, ma il Jhaamdath non era ancora soddisfatto, e aveva bisogno di ulteriore legname. Disperati, gli elfi del Bosco di Chondal fecero ricorso all'alta magia elfica per scatenare una gigantesca ondata di marea che partì dal Mare delle Stelle Cadute e si rovesciò sul Jhaamdath, sommergendo tutte e dodici le sue grandi città.

L'ondata di marea ampliò la Baia del Jhaamdath e la trasformò in quello che oggi è il Golfo di Vilhon. Alcune torri e fortezze isolate che sopravvissero alla mareggiata sprofondarono sott'acqua in seguito, a causa dei mutamenti territoriali. I soli luoghi del Jhaamdath che sfuggirono del tutto alla catastrofe furono i cimiteri e gli avamposti più lontani dalle città sommerse e le rovine di Lirremar, ora sepolte sotto la città di Hlondeth.

Oggi il fondale marino del Golfo di Vilhon (chiamato il Bacino di Selmal) è disseminato dei detriti delle dodici città del Jhaamdath. L'energia psionica fuoriuscita da dozzine di leggendarie spade e artefatti psionici sepolti sotto le pietre, le alghe e la sabbia ha trasformato molte delle creature locali in mostri frenici (vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*). Le strutture che sprofondarono intatte sono ora infestate da koalinth, streghe marine e scrag. I pericoli latenti sotto la superficie dell'acqua hanno finora scoraggiato molti abitanti delle terre circostanti dall'esplorare il bacino marittimo.

Dhinnilith

Nessun esploratore delle profondità marine è ancora riuscito a individuare le rovine di Dhinnilith, la capitale imperiale del Jhaamdath, ma secondo le leggende la città sarebbe in qualche modo sopravvissuta alla catastrofe. A intervalli di alcuni anni, in una notte senza luna, una città fantasma di pietra compare lentamente, sospesa nell'aria appena al di sopra del Golfo di Vilhon. Al tramonto, la città svanisce e torna nella dimensione da cui proviene, qualunque essa sia. I sapienti non riescono a spiegare queste strane apparizioni della città, l'ultima delle quali si è verificata nell'Anno dell'Arpa Non Suonata (1371 CV).

La città fantasma è deserta, se si eccettua una creatura non morta simile a una nube, composta di residui psichici generati dalla morte improvvisa dei suoi abitanti. Questa creatura tormentata è una voce dalle tenebre (vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*) di dimensioni e potenza straordinarie (22 Dadi Vita). All'interno della sua forma sono visibili migliaia di volti umani, tutti tesi in un grido silenzioso di terrore e di dolore.

Nessuno ha ancora esplorato la città fantasma, o nemmeno determinato se le sue strade siano solide a sufficienza da poter essere percorse.

Dordrien

Dopo la caduta delle Dodici Città delle Spade, un nobile del Jhaamdath di nome Dordrien guidò un gruppo di sopravvissuti a nord, oltre il Mare delle Stelle Cadute, e fondò una città nel luogo dove in seguito sarebbe sorta Daggerdale. Sulle pendici occidentali delle Colline del Pugnale fece erigere una solida fortezza a protezione della piccola enclave Jhaamdathana, che rimase in piedi per oltre un secolo prima che le continue razzie degli orchi la conducessero al declino.

Oggi restano poche tracce dell'insediamento umano che aveva preceduto Daggerdale. Tuttavia, le fondamenta vetuste della Fortezza Dordrien sono ancora visibili sulla cima di una collina spoglia, e le cripte della famiglia Dordrien sono situate a circa 3 chilometri a nord di quelle rovine.

Le Cripte di Dordrien sono state costruite all'interno delle caverne di pietra calcare situate sotto le Colline del Pugnale. Una serie di tunnel naturali si aprono nelle caverne e conducono a un avamposto drow chiamato Szith Morcane, nel Sottosuolo Superiore. I profughi drow provenienti dalla città di Maerimydra, distrutta di recente, hanno usato le cripte come punto di partenza per le loro razzie nel mondo di superficie, finché un gruppo di avventurieri ingaggiati da Randal Morn, il signore di Daggerdale, non ha posto fine alle loro scorrerie. Le cripte ora sono infestate da numerosi non morti appartenenti al casato reale del Jhaamdath, oltre che da un nido di bebilith evocato dal mago drow Solom Ned'razak, Arcimago di Szith Morcane (mago 13/arcimago 2 drow CM). Irritato dalle costanti interferenze provenienti dalla superficie, Solom intende creare una barriera magica nelle cripte che isoli permanentemente il suo avamposto dal mondo di superficie.

Jhouram

Questa città portuale, situata su una regione collinare circa 15 chilometri a sud delle isole degli Occhi di Silvanus, nella Baia di Jhaamdath, era famosa per i suoi fitti commerci con i regni costieri che si affacciavano sul Mare delle Stelle Cadute. Quando gli elfi scatenarono sul Jhaamdath la catastrofe, le colline di Jhouram dispersero buona parte del violento impatto dell'ondata, proteggendo molti edifici riparati dietro di esse. Quelle parti della città che sopravvissero al disastro sprofondarono in seguito, ma rimasero grossomodo intatte.

Le arene in pietra grigia, le sale sorrette da colonne e i palazzi sormontati da tetti a cupola che componevano il centro di Jhouram ora sono ricoperti di incrostazioni e tenaci alghe marine. Marinthag (stregona 10 strega marina CM) e un paio di streghe verdi regnano su una tribù di kapoacinth, insediate nel vecchio palazzo del signore della lama cittadino. I servi della strega marina hanno recuperato una fortuna in armi psioniche, oro e gemme dalla tesorerie e dalle armerie della città portuale.

Tethir

La Foresta di Wealdath (un tempo chiamata Tethir) è un bosco ricco di misteri e di intrighi. Usando una forma di alta magia sviluppata secoli addietro dagli elfi dell'antico Keltormir, il Popolo Fiero della foresta imprigionò due geni del Calimshan di potere quasi pari a quello di un dio. Ma gli umani, timorosi dell'alta magia, iniziarono a perseguitare gli elfi delle frammentate foreste di Keltormir. I secoli di guerra col Calimshan che seguirono finirono quasi per annientare la popolazione elfica di Tethir, lasciando dozzine di villaggi e paesi abbandonati in tutta la Foresta di Wealdath.

Le rovine di Tethir, come i villaggi elfici di oggi, sono nascoste in alto, tra le cime degli alberi della foresta. Gli antichi villaggi di Tethir plasmati da una misteriosa magia vitale che gli elfi del posto praticano ancora oggi, sono composti da alberi scolpiti magicamente e collegati da ponti ricavati da rami e liane. Ben pochi di coloro che percorrono i sentieri della foresta si rendono conto che sopra le loro teste si stende una vasta enclave elfica, dal momento che le singole abitazioni sono nascoste all'interno cavo della parte alta dei tronchi, o su piattaforme camuffate.

Molti di questi villaggi elfici abbandonati persistono ancora, anche se il passare degli anni li ha resi irriconoscibili. Secoli di crescita incontrollata degli alberi hanno nascosto molte delle dimore più vecchie, e molti hanno subito danni dai fulmini, dal vento, dal fuoco o da altre catastrofi naturali. Gli esploratori che conoscono la foresta sanno bene che le rovine e le conoscenze degli elfi potrebbero benissimo essere nascoste all'interno del tronco di un albero caduto o in un'antica città celata tra le fronde.

Altialberi

Questo villaggio abbandonato, composto da circa due dozzine di alberi, è situato nella regione centrale del Wealdath. Altialberi era un tempo un centro di guarigione e di apprendimento per gli elfi di Tethir, ma ora funge da luogo di riposo per le sentinelle elfiche di pattuglia nella foresta. Quattro tronchi d'albero camuffati ospitano gli unici ingressi a livello del suolo al villaggio soprastante. Le dimore più basse di Altialberi sono situate a 9 metri dal terreno, e il resto si trova ancora più in alto, fra le fronde degli alberi. I vetusti ponti arborei del villaggio non sostengono più il peso di un umanoide Medio, quindi spostarsi tra le cime degli alberi può rivelarsi piuttosto pericoloso.

Nel corso dell'Era di Shoon, il Popolo Fiero imparò a temere la magia dei maghi Shoon e così condusse incursioni segrete fino alle torri e alle biblioteche di Shoonach per rubare quegli oggetti arcani che potevano essere usati contro di loro. Nascosero il loro bottino (tra cui molti bastoni, bacchette da guerra, anelli protettivi e libri di incantesimi elementali Calishiti) tra le radici degli alberi, all'interno dei tronchi-torri e in alcune cripte dimensionali disseminate per Altialberi, collocando poi trappole letali e interdizioni druidiche per proteggerli.

Altialberi è attualmente sotto la protezione di Irindriaul Greenleaves (druida 11 elfa selvaggia NB). La sedicente protettrice di Altialberi considera un suo dovere impedire a chiunque di saccheggiare la città abbandonata.

Myth Rhynn

La città abbandonata di Myth Rhynn, avvolta in un *mythal*, si trova nel cuore del Wealdath, all'interno di una fitta area boschiva nota come i Boschi di Mytharan, popolati da gnoll, licantropi, draghi e ragni di ogni genere. Myth Rhynn fu costruita dagli elfi del Keltormir, gli antenati del Popolo Fiero che attualmente vivono nella Foresta di Wealdath.

Myth Rhynn un tempo fungeva da terreno di sepoltura elfico, e ogni suo albero segnava l'ingresso a una cripta sotterranea. I morti dell'antico Keltormir riposano nelle tombe inferiori, mentre gli elfi sepolti dopo la caduta di Keltormir occupano le tombe superiori.

L'antico *mythal* sopprime tutte le magie di necromanzia, compresi gli effetti che potrebbero animare o rianimare i morti. Queste interdizioni arcaiche un tempo potevano anche impedire ai draghi e agli umani di entrare nella città, ma il *mythal* ha perso molta potenza col passare del tempo, e ora chiunque può entrare. La corruzione ha anche creato un effetto di *crescita vegetale* e dozzine di tombe di pietra sono state spaccate dalle radici di liane e alberi mostruosi.

Un lich umano di nome Mallin (invocatore 14 lich umano LM) ha fatto delle tombe di Myth Rhynn la sua tana. La sua decaduta forma fisica lo fa apparire come poco più di un insieme disincarnato di ossa fluttuanti. Mallin disprezza gli elfi selvaggi del Wealdath ma preferisce non uscire dalla protezione del *mythal* corrotto quando deve avere a che fare col Popolo Fiero.

Eredità del passato

Gli imperi di Calimshan, Jhaamdath, Tethir e Shanatar hanno lasciato un segno duraturo sulla superficie di Faerûn in forma di rovine, artefatti e leggende. Molti tesori nascosti risalenti a questi imperi giacciono ancora dimenticati tra le rovine, e molte creature imprigionate appartenenti a quei giorni antichi attendono ancora di essere liberate.

Spunti per avventure

Molte avventure ambientate tra le rovine dell'antico Sud richiedono viaggi pericolosi attraverso terre esotiche molto diverse da quelle delle Terre Centrali Occidentali o delle città della Costa della Spada. Voci che parlano di vecchie rovine naniche, strani villaggi elfici e cripte dinastiche nascoste possono attirare avventurieri da qualsiasi angolo di Faerûn in cerca di strane forme di alta magia, insolite lame psioniche e ricchezze leggendarie.

Pretendente al Trono

Nell'Anno del Boccale (1370 CV), i nani degli scudi del clan Ghalmrin recuperarono il *Trono del Teschio del Dragone* e lo nascosero nella loro rocca, nelle profondità delle Montagne Punta di Stella. Il clan vanta legami di sangue diretti con i vecchi re di Shanatar, ma non dispone del supporto necessario per regnare, dal momento che non è abbastanza numeroso. Il clan Ghalmrin ha offerto il *Trono del Teschio del Dragone* al primo nano che dimostrerà di esserne meritevole e che prometterà di restaurare l'antico regno di Shanatar. Dozzine di aspiranti, provenienti da clan di nani dorati, nani degli scudi e perfino di nani grigi, sono accorsi a incontrare l'attuale custode del trono, Bapar Ghalmrin (guerriero 7 nano degli scudi NB) per dimostrare il loro valore, in genere attraverso il sontuoso sfoggio di oro, potenza militare e robustezza fisica. La coraggiosa chiamata all'azione del Clan Ghalmrin potrebbe essere abbastanza potente da provocare un grande cambiamento per tutti i nani del Sud.

Ahjuutal Sommersa



Illustrazione di Ralph Horsley

Ahjuutal Sommersa

I pescatori del Mare Scintillante hanno scoperto solo di recente la sommersa città di Ahjuutal, a circa 45 chilometri a sud di Almraiven. Buona parte dell'antica città sembra intatta e relativamente vicina alla superficie, anche se gli edifici sono ricoperti di alghe e incrostazioni coralline. La scoperta di questa città perduta ha generato un grande interesse in tutto il Calimshan. Avventurieri, ladri e sapienti di ogni genere sono in cerca di capitani pronti a portarli fino alla perduta città dei marid, le cui origini sono addirittura precedenti al Coramshan. I visir e i consiglieri del califfo suggeriscono cautela, dal momento che la scoperta di Ahjuutal dopo così tanti secoli potrebbe essere un segno dell'imminente ritorno del nobile marid Ajhuu (o di uno dei suoi discendenti), intenzionato a reclamare ciò che gli apparteneva un tempo.

Wraith Spadaccini del Jhaamdath

Migliaia di guerrieri del Jhaamdath annegarono nella notte in cui il loro impero cadde, ma la morte non fu sufficiente a fargli deporre le spade, e ora sono tornati come wraith spadaccini[AI] non morti. Nelle ultime settimane hanno iniziato ad emergere dalle acque del Golfo di Vilhon al tramonto. Avanzando solitari o a coppie, portano la morte nelle vicine città costiere, prendendo di mira gli elfi rispetto agli altri bersagli, quando ne hanno la possibilità.

Per tutto l'anno scorso il numero degli attacchi degli wraith spadaccini è cresciuto regolarmente, generando il panico nelle città costiere del Golfo di Vilhon, Non è ancora stato possibile determinare nessuna causa per l'incremento delle aggressioni dei non morti, ma tutti sono d'accordo nell'affermare che qualcuno molto audace o molto avventato deve immergersi nelle acque e scoprire il motivo di questi assalti.

segreti sepolti

In aggiunta alle costanti minacce costituite da predoni, draghi e goblinoidi nel Sud Imperiale e nel Golfo di Vilhon, molti altri pericoli insidiosi con alle spalle una storia crudele si annidano nelle aree meno accessibili di Faerûn.

Cristallo di Calimemnon

Questo cristallo è l'eredità più grande che gli elfi di Tethir e di Mir abbiano lasciato dietro di loro. Questa gemma, generata con l'aiuto dell'alta magia, contiene le forme fisiche intrappolate dei geni Calim e Memnon, nonché di oltre un centinaio di geni al loro servizio.

Il *Cristallo di Calimemnon* fluttua all'interno di un altro costrutto frutto dell'alta magia elfica: la *fortezza rotante di Sir'wadjen*. Questa bizzarra struttura è una torre circolare che fluttua al di sopra del Deserto di Calim. Numerose interdizioni magiche impediscono a chiunque di accedervi, inviando gli intrusi negli angoli più remoti di Faerûn, e dozzine di elementali dell'aria pattugliano i corridoi di questa gelida fortezza. La camera dove è custodito il cristallo è avvolta nel freddo ed è illuminata soltanto dalla luce soffusa del cristallo stesso. Se la mente disincarnata di uno dei due geni dovesse mai oltrepassare le interdizioni della Fortezza Rotante e toccare il cristallo, si riunirebbe alla sua forma fisica e otterrebbe i poteri di tutti i geni prigionieri nella gemma.

Fu l'antico baelnorn Pharos (mago 24 elfo della luna baelnorn N) a lanciare l'alta magia che creò la prigione di cristallo e la fortezza, ed è sempre lui a montare tuttora la guardia, dopo quasi novemila anni. Ha collocato numerosi cristalli illusori in tutta la fortezza per fuorviare gli eventuali cercatori e varie trappole pronte ad avvertirlo della loro presenza.

Deserto di Calim

Quando le menti dei signori dei geni disincarnati Calim e Memnon si danno battaglia, il Deserto di Calim è percorso da infuocate tempeste di sabbia. Col passare dei secoli, questi interminabili conflitti hanno trasformato le pianure un tempo fertili della regione in terre desolate infuocate, dove restano solo sabbie bruciate e pietre infrante. I nomadi del Deserto di Calim spesso chiamano le presenze in lotta dei due geni con nomi come il Soffio di Calim, l'Aria Rovente, la Folgore di Memnon o i Venti di Fuoco.

Le interdizioni elfiche impediscono ai due signori dei geni di lasciare il Deserto di Calim o di entrare in qualsiasi città entro i suoi confini. Nessuno dei due geni può assumere forma fisica, e quindi non può essere danneggiato in alcun modo. Entrambi fanno uso di illusioni per comunicare con gli altri, dal momento che sono privi di voce.

La presenza disincarnata di Calim pervade l'aria al di sopra del deserto e si rivela attraverso il vento. Il nobile djinni possiede le seguenti capacità magiche: 3 volte al giorno - *folata di vento* (CD 19), *immagine maggiore* (CD 20), *muro di vento*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico, turbine* (CD 25). 17° livello dell'incantatore.

Memnon è vincolato alla terra del deserto. Un brusco aumento della temperatura o una duna di sabbia che si sposta lentamente indicano la sua presenza. Il nobile efreeti può usare le seguenti capacità magiche: 3 volte al giorno - *immagine maggiore* (CD 19), *muro di fuoco, muro di pietra*; 1 volta al giorno - *nube incendiaria* (CD 24), *terremoto* (CD 24). 17° livello dell'incantatore.

Le sabbie roventi del Deserto di Calim nascondono anche le rovine di molte vecchie città e fortificazioni. I viaggiatori che attraversano questa terra arida dovranno avere cura di evitare i predoni nomadi e i vermi purpurei che fanno del deserto la loro dimora.

Sonno del Vento

Durante la sanguinaria epurazione dei geni da parte del Coramshan, i generali di Calim collocarono la regina e i figli gemelli del loro signore in una *stasi temporale* e poi li nascosero in uno spazio interdimensionale nella Foresta di Mir. Come la *reggia meravigliosa di Mordenkainen*, il palazzo è invisibile dall'esterno e molto ampio all'interno. Oltre ai tre geni, nel palazzo è custodita buona parte delle ricchezze, delle opere d'arte e dei tesori magici di Calim. L'antico drago di cristallo[MM2] Klaruuotur e vari djinn vassalli fedeli a Calim si prendono cura della famiglia addormentata e attendono la liberazione del loro signore.

Eredi dell'impero

Tra le molte civiltà del Sud Imperiale, soltanto il Calimshan è sopravvissuto fino ai giorni attuali. I regni meridionali degli elfi e dei nani hanno avuto la peggio, e hanno lasciato dietro di loro soltanto i resti sparsi delle civiltà che ospitavano un tempo.

Calimshan

Il Calimshan è la più vecchia di tutte le civiltà umane ancora esistenti, e rimane la potenza principale di Faerûn sud-occidentale. I Calishiti sono famosi per il loro amore del lusso, della ricchezza e dei titoli altisonanti, e le loro città sono famose per i bazar esotici, gli harem decadenti e le micidiali gilde di ladri che le affollano. L'attuale sovrano del Calimshan, Syl-Pasha Pesarkhal, cerca di prolungare l'attuale periodo di pace stringendo alleanze con tutti i regni vicini.

Elfi di Wealdath

Restano soltanto due tribù di elfi di quello che un tempo era il prospero Popolo Fiero di Tethir. Gli elfi di Elmanesse e di Suldusk vivono sotto le foglie scure della Foresta di Tethyr, tra le misteriose rovine dei loro antenati. Il portavoce degli alberi Rhothomir (chierico 11 di Rillifane elfo selvaggio N), un severo signore elfico del villaggio boschivo nascosto di Suldanessellar, governa su entrambe le tribù. Il Signore degli Archi Allain Kevanarial (ranger 4/stregone 3/arciere arcano 3 elfo selvaggio NB), il portavoce degli Elmanesse, pattuglia le regioni centrali e settentrionali del Wealdath e rimane il migliore arciere di tutta la foresta. Il Signore degli Esploratori Mirthal Aendryr (guerriero 10/ladro 19 elfo selvaggio N) pattuglia le zone esterne del bosco, quelle più pericolose, dove vivono gli elfi di Suldusk.

Sia il Signore degli Archi che il Signore degli Esploratori proibiscono l'abbattimento degli alberi della foresta, una politica che minaccia di infrangere la fragile pace tra gli elfi e gli umani Tethyriani. Gli elfi selvaggi rimangono sospettosi nei confronti di qualsiasi umano e scettici nei confronti delle proposte dei signori del Tethyr.

L'Eldreth Veluuthra non è attivo nel Wealdath, ma l'organizzazione non sarebbe mai a corto di membri se cercasse di reclutarne in questa zona. Molti elfi selvaggi detestano l'alta magia che tiene prigionieri Calim e Memnon, in quanto fu essa a consentire agli umani del Calimshan di dare il via alla loro guerra di persecuzione contro gli elfi. Questi elfi vorrebbero infatti che l'alta magia fosse disfatta, nella speranza che i geni liberati tornassero a schiavizzare i loro sudditi umani di un tempo.

Iltkazar, il Regno di Mithral

Il Regno di Mithral di Iltkazar, rimasto orfano dei suoi regni gemelli per quasi tredici secoli, sopravvive come l'ultimo regno nanico di Shanatar. Re Mith Barak (grande dragone drago d'argento LB) governa sul Regno di Mithral sotto forma illusoria di un nano degli scudi.

In un'antica biblioteca di Iltkazar sono conservate molte conoscenze provenienti dai regni perduti dell'Alto Shanatar e del Profondo Shanatar, in forma di rune incise su una serie sterminata di placche di mithral. Pochi visitatori che non siano nani ottengono il permesso di esaminare questi archivi, dov'è racchiusa buona parte delle conoscenze di Shanatar. (Vedi *Sottosuolo di Faerûn* per ulteriori dettagli su Iltkazar.)

Sogno del Cormanthyr

Mentre il Netheril giungeva al suo zenith in quello che oggi è il Deserto dell'Anauroch, la più grande civiltà elfica che il Faerûn abbia mai conosciuto sorgeva nella Foresta Maestosa a est. L'impero di Cormanthtyr correva dai Corni Tempestosi al Golfo del Drago, La sua capitale era Myth Drannor, la Città del Canto, dove nascevano meraviglie di magia, arte e poesia.

Sotto molti aspetti, la fine del Cormanthyr segnò la fine della civiltà elfica nel Faerûn. Nessun altro grande impero elfico sarebbe mai più sorto sul continente. Le sacche di potenza elfica che esistono ancora oggi (Evereska, Evermeet e la Foresta di Tethyr) sono solo ombre in confronto alla grandezza del Cormanthyr.

In confronto alle civiltà elfiche dell'era delle Guerre delle Corone, il Cormanthyr cadde in epoca relativamente recente. Molte delle sue rovine si ergono ancora nelle profondità della foresta nota come Cormanthor, e molti abitanti di Myth Drannor sopravvivono ancora, in una forma o nell'altra. Elminster di Shadowdale e Khelben "Bastone Nero" Arunsun, entrambi coinvolti da vicino nelle questioni politiche della città, sono figure ancora importanti nel Faerûn, e molti dei demoni e dei diavoli coinvolti nel saccheggio della città continuano a tramare nei loro tetri covi dell'Abisso o dei Nove Inferi.

L'influenza infernale fu un fattore determinante nella caduta del Cormanthyr. Altri imperi erano stati abbattuti da guerre civili, politiche interne o avversari strani e mostruosi, ma la caduta del Cormanthyr fu soprattutto opera delle forze degli immondi. Immondi potenti di ogni allineamento malvagio si annidano ancora tra le rovine di Cormanthyr, assieme ai loro lacché e servitori minori, e Myth Drannor continua a brulicare di abitanti dei Piani Inferiori. Le rovine del Cormanthyr infestate dagli immondi sono un ottimo modo per introdurre un elemento di terrore soprannaturale (una semplice caccia al demone in vecchio stile) in una campagna.

storia

La storia del Cormanthyr va circa dal -4000 CV fino alla Caduta di Myth Drannor, nel 714 CV, che fu opportunamente chiamato l'Anno del Destino. Le informazioni generiche sono facili da reperire, dal momento che molti documenti, diari e cronache parlano del Cormanthyr e della Caduta di Myth Drannor. Gli elfi sono senza dubbio coloro che detengono più informazioni, ma non le condividono facilmente con le altre razze.

cronologia

Anno	Evento
-4000	Il Coronal Kahvoerm Irithyl diventa il sovrano di Semberhome, Jhyrennstar e della Corte Elfica, e li riunisce formando il Cormanthyr.
-3983	Fondazione della città di Cormanthor, tramite l'evocazione della Torre Sovrana.
-3095	Gli alti maghi del Cormanthyr rubano una serie delle *pergamene di nether* e le nascondono per metterle al sicuro.
-2900	Il Coronal Kahvoerm muore e il Coronal Sakrattars Irithyl diventa il nuovo sovrano del Cormanthyr.
-2600	I drow di Maerimydra iniziano la costruzione della Torre Contorta.
-2549	La Torre Contorta viene completata, nonostante i ripetuti tentativi del Popolo Fiero di ostacolare la sua costruzione. I drow iniziano a rinforzare la loro presenza in loco.
-2439	I drow usano la magia oscura per bruciare un enorme tratto del Bosco Rystall meridionale, in un attacco che diverrà noto con il nome di Fuochi dei Ragni. I fuochi magici separano i boschi attorno alla Torre Contorta dal resto del Bosco Rystall e ampliano le terre sgombre che separano quelle aree dal Cormanthyr.
-2200	Gli Amanti Guardiani, due innamorati a cui le rispettive famiglie hanno vietato di vedersi, diventano i primi baelnorn votati alla protezione del coronal e del Cormanthyr.
-1950	Il Coronal Sakrattars si sacrifica in battaglia contro il covo dei drow di Uvaeren e la Torre Contorta. La *Lama della Corona* sceglie Sinaht Irityhl come terzo Coronal del Cormanthyr.
-1535	Fondazione di Ylraphon, lungo i boschi orientali oltre il Fiume Lis.
-1400	Il Coronal Faahresc del Bosco Rystall inizia una serie di incursioni contro la Torre Contorta e le caverne del Sottosuolo controllate dai drow.
-1354	Le forze unite del Bosco Rystall e del Cormanthyr mettono in fuga il grosso delle forze dei drow dalla

regione di Rystall, dalle rovine di Uvaeren e dalla rupe nota come il Vecchio Teschio. Non riescono a conquistare la Torre Contorta, tuttavia, e molti drow riescono a fuggire.

-1338 Il Coronal Miirphys Irithyl, un sacerdote di Sehanine Moonbow, diventa il quarto Coronal del Cormanthyr.

-1293 Viene innalzata la Corte della Falce di Luna, il tempio di Cormanthor dedicato alla dea elfica della luna.

-1200 Alcuni arcanisti Netheresi evocano tre potenti nycaloth (tutti e tre servitori di Malkizid, il Re Marchiato) per mettere alla prova le difese del Cormanthyr. I *Khovanilessa*, noti anche come il Trio Nefando, seminano la distruzione in lungo e in largo prima che gli alti maghi elfici riescano finalmente a imprigionarli facendo ricorso alla magia epica.

-982 Venominhandar, un antico drago verde, si stabilisce nella Valle Intrecciata (oggi nota come la Vallata delle Voci Perdute) assieme alla sua compagna. Entrambi diventano noti come Venom, dal momento che nessuno intuisce che sono due i draghi che si sono annidati nei boschi meridionali. Nei sei secoli successivi, i draghi espandono i loro domini fino ad abbracciare i boschi che vanno dal Fiume Verire (l'Ashaba) fino alla Vecchia Corte Elfica.

-800 Connak diventa Coronal del Bosco Rystall. Synnorha Durothil diventa un baelnorn per vegliare sulla Biblioteca dei Durothil.

-791 Tannivh Irithyl diventa il quinto Coronal del Cormanthyr.

Circa -750 Le razzie dei drow nel Cormanthyr e nel Bosco Rystall si intensificano. La Torre Contorta si espande fino a raddoppiare la propria potenza nei decenni successivi.

-722 Ylraphon cade sotto l'assalto degli orchi durante l'estate, dopo due stagioni in cui i predoni drow avevano gravemente indebolito le sue difese.

-612 *Anno del Lutto Improvviso:* Eltargrim Irithyl, settimo figlio del Coronal Tannivh, nasce a Semberholme.

-470 *Anno della Fiamma della Perdizione:* Il Cormanthyr e il Bosco Rystall stringono un'alleanza contro i drow della Torre Contorta. Iniziano le Guerre delle Ombre.

-331 *Anno delle Ombre Fugaci:* La Torre Contorta cade sotto l'assalto delle forze congiunte del Cormanthyr, del Bosco Rystall e degli elfi scuri di allineamento buono loro alleati. La fortezza, pressoché inespugnabile, viene trasformata in un tempio dedicato a Eilistraee. I drow in fuga portano con loro la *Lama della Guerra* e il cadavere di colui che la impugnava, Lord Orym Hawksong.

-310 *Anno dello Squalo di Vetro:* Il Coronal Tannivh consente a piccoli gruppi di drow redenti e abituatisi alla luce di insediarsi nelle foreste più remote, ad est di Cormanthor.

-291 *Anno dei Tramonti:* Il generale Halflar Audark e una piccola compagnia di elfi iniziano a dare la caccia al drago verde noto come Venom, uccidendo molti dragoni minori e altre bestie nel corso dell'impresa.

-249 *Anno delle Ali d'Argento:* I guerrieri di Audark uccidono la compagna di Venominhandar, credendo erroneamente che si trattasse del solo e unico Venom. Per vendetta, Venominhandar uccide l'intero esercito Audark e da allora in avanti la valle diventa nota come la Vallata delle Voci Perdute.

-223 *Anno dei Roveti Brucianti:* Eltargrim Irithyl diventa il sesto Coronal del Cormanthyr.

-206 *Anno del Dolore Elfico:* Jassin Aunglor uccide Venominhandar e se stesso facendo crollare la gigantesca caverna del dragone su entrambi.

-205 *Anno della Buona Caccia:* Iliphar Nelnueve diventa il reggente delle colonie forestali nel Regno delle Foreste (il Cormyr) quando sconfigge il drago nero Thauglorimorgorus. Orde di orchi invadono il Bosco Rystall.

Circa -200 Alcuni emigranti Chondathan, antenati degli Uomini delle Valli, colonizzano le propaggini meridionali di Cormanthor (l'attuale Sembia).

-75 *Anno degli Scudi di Cuoio:* Fondazione di Teshar, nelle terre sgombre tra il Cormanthyr e il Bosco Rystall.

-64 *Anno del Gelo Scintillante:* Il Bosco Rystall cade sotto l'avanzata dei giganti e degli orchi. Alcuni sopravvissuti rimangono a Yrlaancel, la Città della Pace; altri migrano verso il Cormanthyr.

-9 *Anno dei Traditori Corrotti:* Nasce una cabala di maghi chiamata il Circolo delle Fiamme nella città di Cormanthor.

1 *Anno dell'Aurora:* La Pietra Verticale viene eretta dagli elfi del Cormanthyr e dagli Uomini delle Valli, per ratificare il Patto delle Valli e dare il via al Calendario delle Valli.

20 *Anno della Furia:* Il Calendario umano di Harptos adotta la festività elfica di *Cinnaelos Cor* (il Giorno della Pace di Corellon) cambiandone il nome in Scudiuniti. La nuova festività viene celebrata ogni quattro anni.

26 *Anno dell'Apertura delle Porte:* Il Casato Obarskyr fonda il reame umano del Cormyr con il permesso del Popolo Fiero del Regno delle Foreste.

68 *Anno dell Baratro Echeggiante:* Saeval Ammath nasce presso il Casato Ammath del Cormanthyr.

75 *Anno della Morte Soffocante:* Il dio Moander scaglia le sue forze e il "male strisciante" contro la città elfica di Tsornyl, corrompendo buona parte dei boschi circostanti. Gli alti maghi del Cormanthyr usano la loro magia per separare il male strisciante da Moander e imprigionare la corruzione a Tsornyl, indebolendo in questo modo la presenza del Portatore di Tenebre nel Toril.

101 *Anno della Luna Sorridente:* Josidiah Starym nasce presso il Casato Starym degli elfi del sole.

132 *Anno dei Tredici Orgogli Perduti:* I maghi del Circolo delle Fiamme iniziano a trascrivere le *Pergamene Ardentym.*

146 *Anno delle Torri Innalzate:* Nasce Aravae Irithyl, nipote del Coronal Eltargrim. Sua madre muore durante il parto e Aravae diventa l'unica erede degli Irithyl.

163 *Anno del Topo di Campo Stridente:* Fondazione di Elmwood, sulle rive del Fiume Lis e del Mare del Drago.

171 *Anno delle Armi Spietate:* Gli elfi del Cormanthyr portano a termine un assedio di due anni contro l'unico tempio sopravvissuto di Moander nella foresta settentrionale, nel luogo dove sorge l'odierna Yûlash. Dopo avere distrutto il tempio, il coronal e gli alti maghi del Cormanthyr usano l'alta magia per bandire il Dio Zannuto dal Faerûn. Moander diventa una presenza malvagia in agguato, intrappolata sotto le rovine, fino all'Anno delle Ombre (1358 CV).

194 *Anno del Fumo Attorcigliato:* gli elfi scuri buoni che proteggono il tempio di Eilistraee vengono massacrati da una nuova ondata di drow provenienti dal Sottosuolo. La Torre Contorta torna ad essere un postazione militare dei drow.

199 *Anno dell'Ammaliatore Freddo:* Hlondath dà il via alle Guerre della Corona contro lo Scettro, impedendo al Cormanthyr di concentrarsi sui drow.

220 *Anno delle Viole della Spada:* Il Coronal Eltargrim apre le foreste del Cormanthor alle altre razze, accogliendo a braccia aperte soprattutto i druidi, i grandi maghi e gli artigiani che possono contribuire alla gloria del Cormanthyr.

241 *Anno della Follia dell'Ippogrifo:* Elminster Aumar, Principe di Athalantar, entra nella città di Cormanthor.

261 *Anno delle Stelle Sublimi:* Con l'innalzamento del suo *mythal*, Cormanthor diventa la città unificata di Myth Drannor e apre le sue porte alle altre razze.

262 *Anno dei Paggi Perigliosi:* Cinque grandi casati (i Bharaclaiev, gli Hyshaanth, i Rhaevaern, gli Starym e i Tellynnan), più varie famiglie minori e numerosi individui abbandonano Myth Drannor in favore di altri insediamenti puramente elfici nel Cormanthyr o in altri luoghi.

266 *Anno del Nome Mai Pronunciato:* Numerosi delitti nella parte orientale di Myth Drannor mettono gli immigranti gli uni contro gli altri. Il colpevole si rivela un servitore bigotto del Casato Ammath.

273 *Anno dei Nani Gioiosi:* Tre piccoli clan nanici dell'Ammarindar e della Cittadella Felbarr giungono a Myth Drannor.

284 *Anno delle Brocche Cadute:* Migliaia di halfling migrano da Meiritin e dal Tethyr per giungere a Myth Drannor.

292 *Anno dei Fuochi Gelidi:* Il primo insediamento di gnomi giunge a Myth Drannor.

307 *Anno delle Vele Squarciate:* L'*Akh Velahr* (l'armata del Cormanthyr) apre i suoi ranghi alle altre razze.

308 *Anno della Promessa:* Il Cormanthyr minaccia di distruggere Hlondath se le sue forze non cesseranno le ostilità. Le discontinue Guerre della Corona contro lo Scettro giungono alla conclusione.

324 *Anno degli Amici della Libertà:* Dathlue Mistwinter, la Lady d'Acciaio, fonda gli Arpisti del Tramonto in gran segreto.

329 *Anno della Pergamena Sigillata:* Hlondath soccombe all'implacabile avanzata delle sabbie del Grande Deserto dell'Anauroch.

330 *Anno dei Giganti Risvegliati:* Arun Maerdrym, il primo mezzelfo nato all'interno di un antico casato nobiliare di Myth Drannor, è accettato dal patriarca del casato.

331 *Anno degli Scontri Freddi:* Orchi provenienti da Vastar attaccano il Cormanthyr orientale e occupano le terre ad est della Vecchia Corte Elfica.

335 *Anno delle Sette Pietre:* Gli orchi a est della Vecchia Corte Elfica massacrano mille soldati del Cormanthyr in un attacco noto come il Massacro dei Boschi Scuri. Le misteriose circostanze attorno a questo incidente si rivelano poi essere frutto dell'incompetenza e del bigottismo che affliggeva gli ufficiali di comando.

339 *Anno del Nemico Scomparso:* Le forze umane ed elfiche mettono in fuga gli orchi dal Cormanthyr orientale. Velar, un eroe del conflitto, fonda Velarsdale (oggi nota come Harrowdale) con l'aiuto dei suoi seguaci.

346 *Anno delle Stelle Arrossite:* Saeval Ammath torna a Myth Drannor dalle Montagne della Bocca del Deserto con un uovo di drago rosso.

348 *Anno del Pugnale:* Saeval Ammath fa crescere in segreto Garnetallisar, un drago rosso.

351 *Anno del Daino Danzante:* Un flusso di profughi provenienti da Hlondath provoca la crescita a dismisura di Yrlaancel. La città diventa nota come Ondathel, la Città della Pace di Eldath.

358 *Anno degli Artigli da Battaglia:* Il drago rosso di Saeval Ammath si dimostra umile e affidabile e viene ammesso a vivere all'interno di Myth Drannor dal Coronal Eltargrim, nonostante le interdizioni che proibiscono ai draghi cromatici di entrare nel *mythal* della città.

379 *Anno delle Sette Stelle:* I Sette Maghi fondano la prima scuola di magia aperta a tutte le razze a Myth Drannor.

386 *Anno delle Lune Albeggianti:* Arun Maerdrym, sopranominato il Mezzelfo dai nobili, si unisce agli Arpisti del Tramonto.

398 *Anno del Monito del Fantasma:* Sette draghi malvagi attaccano Myth Drannor e vengono respinti al costo di molte vite.

414 *Anno del Presagio delle Stelle:* Arun Maerdrym genera un figlio umano senza nome che col tempo diventerà il leggendario Khelben "Bastone Nero" Arunsun.

449 *Anno del Ghiaccio Letale:* Il figlio di Arun lascia Myth Drannor per diffondere gli insegnamenti della Città del Canto in altre terre.

462 *Anno dell'Elmo Vuoto:* Per fugare le paure dei suoi nobili, il Coronal Eltargrim interrompe la costruzione di nuove abitazioni ai margini di Myth Drannor e limita l'immigrazione delle altre razze.

Note di nomenclatura

Le convenzioni di nomenclatura elfiche possono apparire confusionarie, dal momento che molti dei loro nomi hanno un suono simile. Di seguito vengono illustrati i termini principali utilizzati in questo capitolo.

Cormanthyr è il nome dell'impero a predominanza elfica che sorse nella foresta di Cormantor nel -4000 CV. Cormanthyr si pronuncia *cor-man-TIIR*.

Cormanthor è il nome della foresta che ospitava l'Impero di Cormanthyr, nonché il nome della capitale prima dell'innalzamento del suo *mythal*. Mentre il nome della foresta si pronuncia *cor-man-TOR*, il nome della città si pronuncia *cor-MAN-tor*.

Myth Drannor è il nome che assume Cormanthor (la città) dopo l'innalzamento del suo *mythal*.

479 *Anno delle Foreste Gelate:* Caduta di Teshar.

500 *Anno della Lingua di Fiamma:* Josidiah Starym lancia una spedizione per strappare ai drow la *Lama della Guerra* perduta. Conquista temporaneamente la Torre Contorta, nella speranza di dimostrare il suo valore e sposare Aravae Irithyl.

503 *Anno della Gorgone Galoppante:* Il Coronal Eltargrim nomina i due primi *armathor* halfling di Myth Drannor, come riconoscimento del loro coraggio per la distruzione di un culto di adoratori di Moander.

512 *Anno della Caduta della Viverna:* Gli orchi di Vastar minacciano guerra nel Cormanthyr.

519 *Anno della Fenice:* Sammkol Thistlestar, uno degli *armathor* halfling di Myth Drannor, viene assassinato per ordine del Casato Selorn.

523 *Anno delle Prove Arcane:* I membri più giovani del clan Starym tornano a Myth Drannor, reclamando il controllo del clan e la sua lama lunare. Dopo una spedizione segreta al tempio di Moander in rovina, Lord Illitran Starym corrompe la *lama lunare Starym* e riesce a impugnarla, dimostrando falsamente la sua fedeltà a Myth Drannor.

536 *Anno del Lich Sorridente:* Alokkair il Re Mago fonda Hlontar tra le rovine di Teshar.

555 *Anno delle Danze Perigliose:* Gli alti maghi di Ondathel innalzano un *mythal* sulla loro città e ne cambiano il nome in Myth Ondath.

569 *Anno delle Ossa Rovesciate:* Caduta di Hlontar.

610 *Anno del Fuoco Magico:* Vastar cade sotto l'assalto del Popolo Tozzo del Vast, che fonda il regno di Roldilar.

619 *Anno della Caduta degli Orchi:* Gli orchi dei Picchi del Tuono sciamano nel Cormanthyr occidentale e nelle Valli, ma le forze unite degli umani e degli elfi riescono a respingerla al Passo di Tilver.

632 *Anno dei Cieli Brucianti:* L'esercito della Regina di Ghiaccio, guidato dal lich Vrandak il Brunito stringe d'assedio Myth Ondath.

633 *Anno dei Baratri:* Myth Ondath viene distrutta assieme al suo *mythal* dalla Regina di Ghiaccio, tramite l'uso dell'artefatto noto come il *cristallo del custode dei portali.*

649 *Anno della Corona Insanguinata:* Roldilar cade sotto l'assalto degli orchi in un sanguinario conflitto noto come la Battaglia dei Fuochi Abissali. Alcuni profughi nani fuggono a Myth Drannor.

656 *Anno dei Mari Pacifici:* Il Circolo delle Fiamme completa le *Pergamene di Ardentym.*

661 *Anno della Zanna Sanguinaria:* Il Coronal Eltargrim si spegne ad Arvandor. Gli alti maghi del Cormanthyr ordinano l'inizio dei Giorni del Lutto.

664 *Anno dei Petali Cadenti:* Aravae Irithyl, l'erede del Coronal Eltargrim, è trovata misteriosamente senza vita la mattina successiva a Scudiuniti. I Giorni del Lutto continuano.

666 *Anno del Giudizio Severo:* A I Giorni del Lutto per le morti del Coronal Eltargrim e di Aravae hanno fine e viene indetta una cerimonia per scegliere il coronal successivo. Quaranta elfi vengono uccisi e la Torre Sovrana viene distrutta prima che la Srinshee afferri la *Lama della Corona* e scompaia dal Cormanthyr.

667 *Anno delle Cerimonie Austere:* Il Consiglio dei Dodici inizia a governare Myth Drannor in assenza di un coronal.

670 *Anno delle Molte Inondazioni:* La Cripta delle Ere, dove gli elfi custodivano molti dei più antichi e potenti tesori del Cormanthyr, viene trovata vuota. Le forze dei drow occupano la foresta attorno al tempio in rovina di Moander. Dopo venti mesi di guerra, il Popolo Fiero li respinge nel Sottosuolo.

672 *Anno delle Caverne Colleriche:* Molti nani di Myth Drannor migrano a nord, verso le rive meridionali del Mare della Luna, dove occupano le miniere occidentali di Sarphil.

673 *Anno del Patto:* Fondazione di Hillsafar (l'odierna Hillsfar).

674 *Anno del Nomade:* Josidiah Starym torna a Myth Drannor portando con sé non la *Lama della Guerra* come si pensava, ma la perduta *Lama dell'Arte.* Viene nominato comandante dell'*Akh Faer.*

679 *Anno della Cintura Scarlatta:* Hillsafar è quasi distrutta da un'invasione di mostri dalle Marche delle Bestie a ovest.

684 *Anno della Cripta Squarciata:* I nani del Clan Tarynstone sono esiliati per avere scavato troppo a fondo sotto Myth Drannor, un atto vietato dalle leggi cittadine.

690 *Anno delle Lame Incrociate:* L'Incanistaeum, la scuola dei Sette Maghi, viene sciolta dagli ultimi membri rimanenti.

694 *Anno dell'Oracolo Sinistro:* Darcassan, il divinatore della Torre Canto del Vento, rivela i primi presagi della caduta di Myth Drannor, ma gli Anziani della Torre mantengono queste informazioni segrete. Il Circolo delle Fiamme e i maghi della Torre Canto del Vento iniziano con discrezione a trasportare libri di incantesimi e oggetti magici al sicuro fuori della città.

708 *Anno dei Mali Imprigionati:* Garnetallisar provoca inavvertitamente le condizioni che liberano il Trio Nefando dalla sua prigione magica.

711 *Anno degli Elfi Disperati:* Ha inizio la Guerra delle Lacrime quando il Trio Nefando e la sua Armata delle Tenebre invadono il Cormanthyr settentrionale.

712 *Anno della Lancia Perduta:* L'Armata delle Tenebre distrugge gli Arpisti del Tramonto. Garnet il drago rosso attacca l'Armata delle Tenebre con successo, ma svanisce nel mezzo della battaglia.

713 *Anno del Drago di Fuoco:* Le forze del Cormanthyr uccidono due membri del Trio Nefando. I cittadini di Myth Drannor iniziano a evacuare la città. La Torre Contorta cade ancora una volta in mano ai drow, segnando la rifondazione delle Terre sotto l'Ombra nel Cormanthor occidentale.

714 *Anno del Destino:* Myth Drannor cade sotto l'assalto dell'Armata delle Tenebre, sebbene il Capitano Fflar Starbrow Melruth riesca a uccidere l'ultimo membro del Trio Nefando. La Corte Elfica torna ad essere la capitale del potere elfico nel Cormanthyr e gli elfi vietano l'accesso nella nazione alle altre razze.

720 *Anno della Rosa dell'Alba:* Viene fondata Albero Elfico, affinché il Cormanthyr possa continuare a commerciare con le altre razze.

1344 *Anno della Luna Calante:* Gli anziani della Corte Elfica ordinano la Ritirata. Molti elfi della luna ed elfi del sole partono per Evermeet.

1370 *Anno del Boccale:* I drow tornano nel Cormanthyr in grossi numeri.

Custodi del passato

Buona parte dei saggi e storici dei tempi moderni hanno modo di accedere ai documenti sopravvissuti della storia del Cormanthyr. Annali copiosi e dettagliati della storia del Cormanthyr sono disponibili in tutte le biblioteche principali, specialmente nelle aree dove la popolazione elfica è numerosa (come ad esempio a Evermeet, Evereska o Silverymoon). Gli elfi hanno evitato di condividere alcuni segreti (come il destino finale delle *pergamene di nether*) con gli storici delle altre razze, ma buona parte della storia del Cormanthyr è facilmente consultabile per un PG medio, con un minimo di ricerca e una prova di Conoscenze (storia) (vedi Tabella 8-1: "Informazioni sul Cormanthyr" per le relative CD).

Canti e storie

La storia del Cormanthyr ha inizio con le sei nazioni elfiche che si unirono per formare l'impero.

Da regni a impero

Dopo i micidiali conflitti delle Guerre delle Corone, la Corte Elfica divenne il primo insediamento permanente ad Arcorar (la foresta che in seguito sarebbe diventata il Cormathor). Anche se non fu mai densamente popolata, la Corte Elfica rimase comunque un importante centro di potere elfico nel Faerûn continentale.

Nel frattempo, a nordovest della Corte Elfica, gli elfi silvani del Bosco Rystall avevano fondato un reame selvaggio e spensierato in quella che ora è la Foresta di Confine. Anche se il Bosco Rystall sopravvisse per molti secoli, ora rimangono ben poche tracce fisiche della sua esistenza, dal momento che gli elfi silvani non costruivano quasi mai delle strutture permanenti.

Nel cuore della Foresta Maestosa, i cittadini dell'insediamento di Jhyrennstar, popolato per lo più dal elfi del sole, usarono delle potenti magie per far crescere degli alberi di altezza straordinaria. A sudovest, i profughi dell'Aryandaar fondarono la nazione di Uvaeren.

Altri insediamenti elfici del tempo comprendevano Yrlaancel, una piccola città-stato nei pressi dei confini del Bosco Rystall, e Semberholme, un rifugio per madri, bambini e anziani della Corte Elfica. Da questi sei regni nacque il grande impero di Cormanthyr.

Guerra e pace

Nei i millenni che seguirono le Guerre delle Corone, i sei reami di Arcorar crebbero e prosperarono, nonostante gli attacchi alternati dei goblin, degli orchi e dei drow. I maghi e i druidi di Jhyrennstar fecero crescere gli alberi del loro reame fino a raggiungere altezze incredibili. Gli elfi di Uvaeren costruirono biblioteche di bellezza e complessità leggendaria, custodendo le conoscenze raccolte non solo nei libri, ma anche in elaborati costrutti, mosaici e campane di cristallo che trasmettevano le informazioni tramite la musica. Gli elfi della Corte Elfica presero contatto con i nani per la prima volta in questo periodo, e dopo alcune brevi schermaglie riguardo al diritto di abbattere gli alberi della Foresta Maestosa, le due razze strinsero un'alleanza.

Il primo disastro fu una catastrofe nota come le Dodici Notti di Fuoco. Una stella cadente colpì Arcorar, annientando Uvaeren e uccidendo molti dei suoi abitanti, tra cui il coronal e quasi tutti i membri dei casati nobiliari. La caduta della meteora provocò incendi che distrussero un vasto tratto di foresta, isolando il Bosco Rystall dal resto del Cormanthor. Molti dei sopravvissuti migrarono verso Semberholme o Jhyrennstar.

La successiva grande minaccia ai reami di Arcorar giunse da sottoterra. Orde di drow e di duergar affiorarono dai tunnel del Sottosuolo e colpirono la Corte Elfica al cuore. Dal momento che le tradizioni esigevano che gli elfi e i nani loro alleati mettessero da parte le armi quando si recavano in quel luogo, quasi trenta clan di elfi e nani persero i loro capi nell'assalto iniziale. Gli abitanti del Sottosuolo conquistarono il reame nanico di Sarphil e saccheggiarono e misero a ferro e fuoco la Corte Elfica.

Mentre i drow esultavano nelle loro caverne, Il Bosco Rystall si proclamò del tutto indipendente dal resto di Arcorar e gli altri elfi ebbero difficoltà a mantenere un obiettivo comune. L'unità sembrava la sola risposta, ma rimaneva un obiettivo elusivo. Alla fine, il coronal Oacenth di Jhyrenstarr intonò una profezia poco prima di morire, stroncato da una malattia. "Se siamo destinati a sopravvivere come Popolo," disse, "un coronal deve giurare di unificare le tribù di questa grande terra. Un coronal deve unificare il sole e la luna, il cielo e il mare, l'albero, la radice e la terra, affinché tutti possano raggiungere la pace duratura e trovare forza nell'unità."

Per adempiere alla richiesta del coronal morente, i giovani nobili che speravano di succedergli gareggiarono in varie prove per determinare il loro merito. Gli alti maghi che erano sopravvissuti al massacro della Corte Elfica crearono tre potenti artefatti noti come le lame elfiche. Kahvoerm Irithyl estrasse la *Lama della Corona* nel corso di una grande cerimonia di alta magia, diventando in tal modo il primo Coronal delle Terre Unite di Arcorar, a cui diede il nome di Cormanthor. Alla morte del Coronal Oacenth, il Coronal Kahvoerm proclamò che le terre del Cormathor erano un unico regno e un singolo popolo. Passo poi quindici anni a vagare per la foresta, prima di piantare la *Lama della Corona* in cima a un'altura che gli era apparsa in una visione. La magia della spada fece comparire un'alta torre bianca, che egli chiamò la Torre Sovrana. Questo edificio divenne il centro della grande città di Cormanthor.

Tabella 8-1: Informazioni sul Cormanthyr

CD di Conoscenze (storia)	Informazioni scoperte
5	Conoscenze elementari (Myth Drannor era una città leggendaria dove tutte le razze vivevano assieme in armonia.)
10	Conoscenze basilari (I Coronal del Cormanthyr erano sovrani scelti dalla *Lama della Corona*.)
15	Conoscenze basilari ma insolite (La Torre Contorta fu costruita dai drow, conquistata dalle forze congiunte del Cormanthyr e del Bosco Rystall e trasformata in un tempio di Eilistraee, poi riconquistata dai drow, poi liberata da Josidiah Starym e poi presa ancora una volta dai drow.)
20	Conoscenze insolite e oscure (Il personaggio può identificare la tomba di un nobile di medio livello di Myth Drannor.)
25	Conoscenze rare (I tre nycaloth[MM3] noti come il Trio Nefando furono liberati dall'evocazione di uno sciamano gnoll dopo che la loro prigione fu indebolita dal volo del drago rosso Garnet sopra il trono del Cormanthyr.)
30	Conoscenze estremamente oscure (Il "Bosco d'Oro delle Conoscenze Nascoste" della Torre Canto del Vento in realtà è costituito dalle *pergamene di nether* trafugate e trasmutate.

Era dei Conflitti

I tremila anni successivi videro il Cormanthyr espandersi rapidamente ma far fronte anche a molte lotte e difficoltà. Le razzie degli orchi di Vastar rimanevano una minaccia costante, come anche il riaffiorare dei drow di Maerimydra e la subitanea ascesa di Netheril. Quando gli elfi Eaerlanni iniziarono in segreto a far fuggire gli gnomi schiavi da Netheril, il popolo del Cormanthyr aiutò i profughi a mettersi in salvo.

Il Popolo Fiero era talmente preoccupato di dover far fronte a una guerra aperta con Netheril da spingersi a rubare una serie delle *pergamene di nether*, ma i Netheresi non scoprirono mai l'identità dei ladri. Il *Khovanilessa* (il Trio Nefando), costituito da tre nycaloth[MM3] evocati dagli arcanisti Netheresi, seminò la distruzione nel Cormanthyr durante questo periodo, finché i tre immondi non furono imprigionati dall'alta magia degli elfi. Il Bosco Rystall cadde in mano degli orchi e dei giganti, in parte a causa delle tendenze isolazioniste degli elfi silvani e del loro rifiuto di allearsi con gli umani di Hlondath e di Asram.

Era dell'Alleanza

Il Coronal Eltargrim, notando che i popoli buoni di Faerûn avevano sofferto a causa della riluttanza ad allearsi tra loro, decise che il Cormanthyr non avrebbe conosciuto lo stesso destino. Nonostante l'opposizione da parte dei nobili, convocò a Cormanthor i capi delle tribù umane che vivevano nelle Valli. Dopo un anno di fitte discussioni e negoziati, gli elfi e gli umani forgiarono un'alleanza: il famoso Patto delle Valli. Questo accordo garantiva pace e amicizia tra gli umani e gli elfi, e consentiva inoltre agli umani di vivere nelle aree sgombre attorno al Cormanthor, purché tagliassero soltanto alberi e gli arbusti morti della foresta.

La stipulazione del Patto delle Valli e l'innalzamento della Pietra Verticale, indetto nella Notte di Mezzinverno di quell'anno, segnarono l'inizio del Calendario delle Valli. Vent'anni dopo, la festività elfica di *Cinnaelos Cor* (il Giorno della Pace di Corellon) fu aggiunto al calendario di Harptos come Scudiuniti.

Il Coronal Eltargrim trascorse molto tempo a meditare sul giuramento richiesto ai futuri coronal dal morente Coronal Oacenth, specialmente sulla promessa di "unificare le tribù di questa grande terra". Dopo avere riflettuto attentamente, giunse alla controversa conclusione secondo la quale Oacenth aveva voluto riferirsi con quella frase a tutte le razze. Iniziò a trasformare quel giuramento in realtà aprendo i confini del Cormanthyr ad alcuni maghi, druidi e coloni scelti appartenenti alle altre razze. Poco dopo, Elminster Aumar, Principe di Athalantar, giunse indossando il *telkiira* (vedi pagina 155) del nobile Casato Alastrarra, che gli era stato concesso dal suo signore morente. La restituzione di questo oggetto segnò il passo successivo nell'accoglienza delle altre razze nel Cormanthyr.

La missione di Elminster era una missione di apprendimento, ma molti elfi non riuscivano a tollerare la presenza in città di un umano con addosso un *telkiira* "rubato". Nonostante la dichiarazione del Coronal Eltargrim secondo la quale il mago era *Sha-quessir* (un amico degli elfi), molti videro nella sua venuta un presagio di sventura. Elminster fu coinvolto nelle politiche dei casati nobiliari, molti dei quali cercavano una pedina da usare per ostacolare il piano di unificazione razziale di Eltargrim. Grazie all'astuzia del giovane mago e alla guida di Mystra, tuttavia, i piani dei nobili per impedire l'integrazione razziale del Cormanthyr fallirono. Quando l'alto mago elfico Mythanthor innalzò un *mythal* sulla città, Eltargrim cambiò il nome della città in Myth Drannor e aprì le sue porte a tutti gli abitanti buoni di Faerûn. Alcuni nobili elfici preferirono lasciare la città piuttosto che condividerla con le razze "inferiori", ma molti rimasero, curiosi di vedere il risultato del grande esperimento di Eltargrim.

Gloria di Myth Drannor

Nei secoli che seguirono, i difensori di Myth Drannor riuscirono a trionfare su tensioni razziali, attacchi degli orchi e un pervicace culto di Moander. Demron creò le sue sei *lame anatema* in questo periodo, e l'elfo del sole Saeval Ammath fece ritorno da una spedizione sulle montagne occidentali portando con sé un uovo di drago rosso. La successiva nascita di Garnetallisar e la sua crescita come creatura onorevole furono momenti di gloria, ma la sua presenza col tempo avrebbe condotto all'adempimento delle condizioni richieste per liberare il Trio Nefando. Josidiah Starym scese nel Sottosuolo per recuperare la *Lama della Guerra* e dimostrare il suo valore al coronal, di cui voleva sposare l'erede.

Declino

Quando il Coronal Eltargrim morì, il Cormanthyr aveva raggiunto l'apice del suo potere e della sua gloria. Altre città gemelle erano state fondate in tutta la foresta di Cormanthor e perfino in luoghi distanti situati in altre zone di Faerûn. Eltargrim trapassò e ascese ad Arvandor attraverso un atto di volontà cosciente al Festival di Mezzestate, intuendo che finalmente la sua opera era compiuta. Il sogno del Cormanthyr era una realtà, tutte le tribù della Foresta Maestosa vivevano e lavoravano assieme, in armonia. Ma prima della conclusione del periodo di lutto previsto, l'erede di Eltargrim, Aravae Irithyl, fu uccisa. Il colpevole era Illitrin Starym, che temeva che il ritorno dell'amato di Aravae lo avrebbe scalzato dalla guida del Casato Starym. Il tradimento di Illitrin non fu mai scoperto.

Dopo l'assassinio di Aravae, i casati nobiliari fecero pressioni per porre fine ai Giorni del Lutto e scegliere un successore immediatamente. Ma la maga elfa della luna nota come la Srinshee, ora la reggente di fatto del Cormanthyr, impose il rispetto dei desideri di Aravae, soprattutto perché la preparazione del rituale di alta magia necessario per indire la cerimonia di successione avrebbe richiesto almeno l'anno e mezzo che rimaneva dei Giorni del Lutto.

Per la prima volta della storia del Cormanthyr, la successione fu aperta a qualsiasi nobile e popolano. Quando giunse il tempo della Cerimonia del Diritto al Trono, nessun elfo del sole sopravvisse al tocco della *Lama della Corona*. Quando le altre razze chiesero di poter provare a impugnare la spada, molti dei casati degli elfi del sole ricorsero agli omicidi e all'uso aperto della violenza contro chiunque poteva sembrare un candidato. Il sogno del Coronal Oacenth crollò assieme alla Torre Sovrana, frantumata dalle magia da battaglia degli elfi.

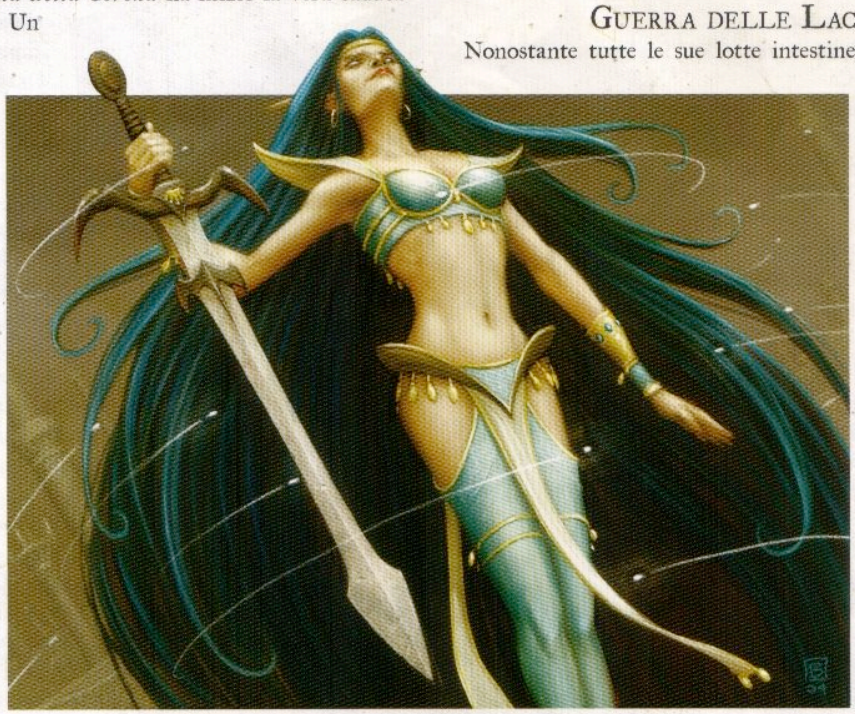
Infine, al tramonto del sesto giorno dopo Mezzestate, la Srinshee parlò a tutti gli abitanti di Myth Drannor. Con voce rotta dal dolore, disse al popolo del Cormanthyr che avevano dimenticato il sogno del Coronal Oacenth e la realtà che il Coronal Eltargrim era riuscito a creare da esso. Poi annunciò il suo intento di sfoderare la *Lama della Corona* di persona e, tra lo stupore generale, vi riuscì. Gli elfi del sole, che avevano combattuto spietatamente per far sì che la carica di coronal restasse tra i loro simili, reagirono con violenza al suo gesto e scagliarono potenti attacchi magici contro di essa, ma nessuno ebbe effetto.

Alla fine, piangendo di dolore nel vedere le divisioni che laceravano il Cormanthyr, la Srinshee annunciò che non sarebbe diventata coronal... e che nessun coronal avrebbe governato la città fino a quando le tribù della Foresta Maestosa non fossero state davvero unite e il sogno del Cormanthyr non si fosse realizzato nel cuore di tutti i suoi cittadini. Come uno dei suoi ultimi atti a Myth Drannor, la Srinshee ricostruì la Torre Sovrana e, con un altro maestoso sfoggio di alta magia, creò una Torre di Diamante ancora più grandiosa, che fungesse da simbolo di un Cormanthyr

unificato. Dopo avere spronato ancora una volta la sua gente a lavorare assieme per formare una terra veramente unita sia per gli elfi che per le altre razze, e dopo avere promesso di ritornare quando quella speranza fossa divenuta realtà, la Srinshee scomparve dalla faccia di Faerûn assieme alla *Lama della Corona* e alla Torre di Diamante. Nessuno li vide mai più.

Caduta

Con la perdita del Coronal Eltargrim, di Aravae Irithyl, della Srinshee e della *Lama della Corona* ha inizio la vera caduta di Myth Drannor. Un organo politico chiamato il Consiglio dei Dodici assunse il comando del Cormanthyr, ma i suoi membri tendevano a combattere tra loro e a perdersi in dispute di poco conto. Presto il Cormanthyr divenne qualcosa di più simile a una confederazione informale di città-stato che non a una nazione singola e coesa. A peggiorare i problemi della città si aggiunse anche la crescente espansione coloniale, che provocò la nascita di città come Silverymoon e attirò molti dei migliori maghi e artigiani lontano da Myth Drannor, provocando un graduale ristagno dell'arte e della magia, che erano sempre stati i fiori all'occhiello della città.



L'addio della Srinshee

Illustrazione di Brian Despain

Ma, cosa forse ancora più importante, anche il rispetto interrazziale e l'amicizia per cui Myth Drannor era giustamente famosa iniziarono a vacillare poco dopo la morte del coronal. Molti dei casati nobiliari della città migrarono verso altre enclavi popolate esclusivamente da elfi, e gli umani e i nani acquistarono le loro tenute lasciate vuote. Questa tendenza spinse altri elfi a temere che le altre razze si impadronissero di tutta la terra a Myth Drannor, e così anch'essi finirono per partire. Così l'esodo degli elfi provocò una reazione a catena che finì per indebolire gravemente la Città del Canto.

Nei decenni che seguirono alla tragica Cerimonia del Diritto al Trono, la Città del Canto (per la verità, tutto il Cormanthyr) si divise in numerose fazioni politiche, generando una complicata e letale ragnatela di intrighi degna delle corti dei drow. I casati nobiliari iniziarono a lottare gli uni con gli altri per accaparrarsi potere e influenza. Senza la guida della Srinshee, i maghi di corte si dispersero per perseguire i loro obiettivi personali. Molti dei maghi più anziani si separarono per formare un gruppo chiamato lo Srinnala Eterno, che si prefisse l'obiettivo di far avverare il desiderio che la Srinshee aveva espresso prima di partire. Anche le gilde mercantili iniziarono a litigare tra loro. Sorprendentemente, i sacerdoti cittadini si rivelarono invece un gruppo compatto. Sia che venerassero Corellon, Moradin, Yondalla, Garl Glittergold o una delle innumerevoli divinità degli umani, i chierici cercarono di guidare la città al meglio delle loro forze in quegli anni difficili.

L'*Akh Velahr* fu pesantemente rafforzato e i suoi soldati furono addestrati in modo pressoché perfetto, nel timore che scoppiasse una guerra civile tra le varie fazioni e i gruppi di potere della città. Questo non accadde, ma la minaccia incombente consentì all'esercito di farsi trovare ben preparato quando giunse l'Armata delle Tenebre.

Guerra delle Lacrime

Nonostante tutte le sue lotte intestine, Myth Drannor sarebbe forse riuscita a ritrovare la pace, se non fosse stato per il ritorno del Trio Nefando. I tre nycaloth (Aulmpiter, Gaulguth e Malimshaer) erano rimasti intrappolati nella loro prigione mistica per quasi due millenni, intenti a tramare la loro vendetta. Alla fine, il passaggio del drago rosso Garnet sopra il trono del coronal adempì alle condizioni necessarie per la loro liberazione, e uno sciamano gnoll del Mare della Luna riuscì a richiamarli. Non appena liberati, i tre immondi misero in atto il loro piano. Invece di porsi a capo di dozzine di tribù umanoidi barbariche diverse, usarono una combinazione di magia, forza pura ed empio terrore per radunare le varie tribù di orchi, goblin, ogre, bugbear e altri mostri in un'unica grande armata, che gli elfi in seguito avrebbero chiamato l'Armata delle Tenebre.

Mentre il Trio Nefando radunava la sua armata, i popoli del Cormanthyr erano occupati a far fronte ad altre minacce. Dopo molti secoli di relativa inattività, i drow erano di nuovo scesi sul sentiero di guerra e avevano strappato la Torre Contorta agli adoratori di Eilistraee. Negli anni successivi sciamarono per le propaggini nord-occidentali del Cormanthyr e a volte si spinsero a colpire perfino il Cormyr e le Valli. Anche se non fu mai chiaro se i drow fossero consapevoli o meno della venuta dell'Armata delle Tenebre, è evidente che si trovarono nella posizione perfetta per sfruttare la guerra incombente a loro vantaggio.

La Guerra delle Lacrime, il nome con cui gli elfi chiamano la campagna che condusse alla caduta di Myth Drannor, ebbe inizio nell'Anno degli Elfi Disperati (711 CV). Come mossa iniziale, l'Armata delle Tenebre invase i territori settentrionali del Cormyr, in quello che poi divenne noto col nome di Massacri del Nord. Le sorti si rovesciarono nei due anni successivi, quando le forze del Cormyr riuscirono a uccidere due dei nycaloth che comandavano l'Armata delle Tenebre e a riconquistare la Corte Elfica. Ma sebbene queste imprese eroiche procurarono ai cittadini di Myth Drannor il tempo necessario per evacuare la città,

le forze sotto pressione dell'*Akh Velahr* non avevano speranza di poter respingere l'Armata della Tenebre: a causa dell'intervento dei drow, il Cormanthyr non poteva sperare in nessun aiuto dai suoi alleati di Evereska, Evermeet e Silverymoon.

La Guerra delle Lacrime ebbe fine nell'Anno del Destino (714 CV), con l'Assedio delle Ombre, in cui l'Armata delle Tenebre cinse d'assedio la città vera e propria. Alla fine Myth Drannor fu presa e saccheggiata, ma Aulmpiter, l'ultimo dei tre nycaloth, morì per mano del Capitano Fflar Starbrow Melruth.

Con la distruzione del Trio Nefando, l'Armata delle Tenebre perse la sua guida e il suo elemento di coesione. Molti umanoidi si dispersero e tornarono alle loro terre di provenienza; altri decisero di annidarsi tra le rovine di Myth Drannor e fecero il loro covo laggiù.

La capitale del Cormanthyr fu di nuovo trasferita all'antica Corte Elfica, ma il grande regno degli elfi non raggiunse mai più le vette di potenza del passato. Dal momento che molti nobili elfici incolpavano le altre razze della caduta dell'impero, gli umani, i nani e i membri delle altre razze non erano più i benvenuti nel Cormanthyr. Fu fondato un villaggio mercantile chiamato Albero Elfico per consentire i commerci con il mondo esterno, ma il sogno di unità del Coronal Oacenth si era spento. Dopo secoli di declino, gli anziani della Corte Elfica iniziarono la Ritirata e il Cormanthor divenne una foresta praticamente disabitata nel giro di trent'anni.

Oggi i drow di superficie, per lo più adoratori di Vhaeraun e di altre divinità drow esiliati dalle sacerdotesse di Lolth, hanno reclamato buona parte del Cormanthyr, compresa una sezione della Corte Elfica.



Fflar affronta il nycaloth Aulmpiter alla Caduta di Myth Drannor

Illustrazione di William O'Connor

Luoghi importanti

Al suo apice, l'impero del Cormanthyr abbracciava le terre che andavano dai Corni Tempestosi alle Montagne della Bocca del Deserto, fino al Golfo del Drago, e dal Mare della Luna a nord fino al Mare delle Stelle Cadute. Anche se molti dei suoi territori erano costituiti da terre selvagge disabitate, esistevano altri luoghi importanti oltre a Myth Drannor.

Corte Elfica

La Corte Elfica, fondata dopo le Guerre delle Corone come un luogo dove giudicare i folli signori Vyshaan dell'Aryvandaar, rimase un luogo di pellegrinaggio religioso fino alla fondazione del Cormanthyr. Dal momento che i drow avevano distrutto o profanato buona parte della Corte Elfica durante il Massacro della Corte Oscura, gli elfi avevano lasciato che essa giacesse in rovina per molti lunghi secoli. Verso la fine della Guerra delle Lacrime, quando la caduta di Myth Drannor appariva ormai inevitabile, gli elfi indissero una campagna per riconquistare la Corte Elfica.

Dopo la Guerra delle Lacrime, la Corte Elfica divenne la capitale di fatto del governo elfico nella foresta di Cormanthor. Ma quando ebbe inizio la Ritirata, il Popolo Fiero smantellò le più grandi strutture del regno, rimosse i suoi più potenti artefatti e la abbandonò di nuovo, lasciandola a chiunque desiderasse reclamarla.

Oggi la Corte Elfica è composta solo da poche abitazioni arboree collegate da *portali* in miniatura. I drow, appena arrivati nel Cormanthor, hanno reclamato buona parte di questa area ma hanno fatto attenzione a non addentrarsi troppo nei vecchi edifici o nei luoghi di sepoltura, dal momento che varie potenti magie di difesa sono ancora attive in quei luoghi.

Myth Drannor

La leggendaria città di Myth Drannor, chiamata la Città del Canto, la Città degli Incantesimi, la Città della Fratellanza, era l'incarnazione suprema della bellezza. Le sue torri esili ed eleganti erano costruite in legno e in pietra, e varie torri arcane a forma di animali giganti, onde rampanti e perfino altre immagini più esotiche spuntavano qua e là per la città. Quei pochi edifici che erano stati fatti "crescere" usando i rituali elfici sfoggiavano una bellezza organica ineguagliata in tutto il Faerûn.

Dopo la sua caduta, Myth Drannor è divenuta famosa più come un dungeon micidiale che come un luogo di bellezza e di cultura. Diversi dragoni si annidano nelle catacombe della città, oltre a diavoli evocati dalla Chiesa di Bane, alcuni phaerimm sopravvissuti alle battute di caccia degli Shadovar, varie cabale di Alhoon e il Culto della Naga Oscura. Perfino i baelnorn che ancora proteggono alcuni luoghi specifici tra le rovine presumono che qualsiasi intruso sia un profanatore di tombe. Il pericolo più letale, tuttavia, è costituito dagli altri gruppi di avventurieri. Molti razziatori si recano ogni anno a Myth Drannor in cerca di magie e vaste ricchezze, e sono pochi quelli che si dimostrano abbastanza scrupolosi da lasciare che gli altri gruppi possano fare altrettanto.

Semberholme

Semberholme fu fondata sulle rive del Lago Sember come rifugio per le donne, i bambini e gli infermi nel periodo immediatamente successivo alla Discesa dei Drow. Fu scelto quel luogo in quanto la foresta in quel tratto era abbastanza fitta da ostruire i movimenti sia sul terreno che in aria, ma soprattutto a causa della rete di caverne in pietra calcare disseminate in tutta l'area. Le caverne erano ampie e numerose, ma i punti di accesso erano quasi impossibili da individuare. Quando un nemico minacciava Semberholme, l'intera comunità si limitava a svanire nelle caverne in un batter d'occhio e ad aspettare che i nemici se ne fossero andati.

Anche se Semberholme fu abbandonata nel corso della Ritirata, alcuni dei villaggi circostanti esistono ancora, e piccoli gruppi del Popolo Fiero vivono ancora a Deepingdale. Finora la regione è stata risparmiata dai drow che dilagano per il Cormanthor, ma quando i drow stabiliranno una presa salda sulla regione, questi insediamenti diventeranno sicuramente dei bersagli.

Vallata delle voci perdute

Questo sacro luogo di sepoltura fu creato nel punto in cui il vero Venom tese un'imboscata e uccise coloro che avevano ucciso la sua compagna. I pochi membri del clan di elfi silvani Audark che sopravvissero a questo massacro divennero dei baelnorn, in modo da poter vegliare e proteggere per sempre i loro compagni caduti. Nei secoli che seguirono, altri elfi iniziarono a usare la Vallata come luogo di sepoltura per i guerrieri più onorati.

La Vallata delle Voci Perdute resta ancora oggi un luogo sacro, nonostante il fatto che sia attraversata dalla Strada di Rauthauvyr. Mausolei di pietra e d'oro eretti dagli elfi del sole si ergono accanto alle esili tombe degli elfi della luna e a quelle quasi invisibili degli elfi silvani. I viaggiatori delle altre razze sono vivamente consigliati di rimanere sempre sulla strada, altrimenti attireranno su di loro la collera dei baelnorn guardiani. Anche i pellegrini elfici devono venire da soli, e mai in gruppo, in quanto la Vallata delle Voci Perdute è considerata un luogo di solitudine e di silenziosa meditazione. Non è una sorpresa per nessuno che i drow del Cormanthor si tengano a debita distanza da questo luogo.

Illustrazione di Jason Engle



Alcuni avventurieri sfidano i pericoli di Myth Drannor

Eredità del Cormanthor

Al momento della caduta, il Cormanthyr lasciò dietro di sé un ricco retaggio. Alcune delle sue eredità sono note a tutti, altre restano un segreto anche per i più autorevoli saggi di Faerûn. Esistono numerosi spunti per avventure tra le rovine di Myth Drannor e della Corte Elfica, e perfino i segreti sepolti degli elfi più benevoli non dovrebbero essere riportati alla luce.

Spunti per avventure

Myth Drannor è forse il più grande luogo per avventure di tutto il Faerûn. Una gigantesca città in rovina gremita di trappole letali, mostri ancora più letali e vasti cumuli del tesoro in attesa di essere reclamati attirano avventurieri da ogni angolo di Faerûn come un faro nella notte. Le avventure incentrate sul recupero di antichi cimeli del passato o sulla necessità di impedire a un'antica forza del male di spezzare i vincoli delle magie protettive che la tengono prigioniera produrranno emozionanti sessioni ed evocheranno le atmosfere tipiche del Cormanthyr.

Riconquista gloriosa

Tre elfi (un cantore della lama[Raz], un chierico di Corellon e un ranger di Shevarash), furiosi per l'empia presenza dei drow alla Corte Elfica, hanno iniziato a spostarsi da un insediamento all'altro per radunare seguaci pronti a ripulire quell'antico luogo dalla minaccia degli elfi scuri. Molti di questi seguaci non sono combattenti esperti, bensì giovani reclute idealistiche, totalmente impreparate ad affrontare una squadra di razziatori drow. I PG devono appurare le vere intenzioni di questi tre crociati, e decidere se e come intervenire nella situazione.

Ritorno delle Lame Elfiche

Un giovane guerriero elfico è comparso recentemente a Evereska brandendo una spada che afferma essere la *Lama della Guerra*, una delle leggendarie lame elfiche perdute del Cormanthyr. La lama sembra sfoggiare poteri simili a quelli che generalmente si attribuiscono alla *Lama della Guerra*, ma alcuni maghi che met-

Miniere di Tethyamar

Nell'Anno della Vena d'Adamantio (-149 CV), alcuni nani degli scudi minatori scoprirono una ricca vena di ferro e di adamantio nelle caverne di Tethyamar situate sotto il versante nord-occidentale delle Montagne Teshan (ora note come Montagne della Bocca del Deserto) sovrastanti le praterie di Hlondath. I nani passarono parola al Popolo Tozzo della perduta Oghrann, che era gradualmente migrato a nord e a est lungo i Corni Tempestosi per secoli, incalzato dai goblin cavalcatori di worg di Hlundadim. Una volta venuti a sapere di questi ricchi giacimenti, numerosi clan decisero di migrare a nord e di colonizzare le caverne di Tethyamar.

Roryn, discendente di Thordbard, del Casato di Ferro di Oghrann, fondò il regno di Tethyamar nell'Anno delle Profondità Ignote (-145 CV). Il Popolo Tozzo costruì una città sotterranea nel cuore delle miniere e diede il via a un ricco commercio con i reami circostanti di Asram, Cormanthyr, Hlondath, le Terre delle Nuvole di Avaeraether e Anuria (i cui rinomati fabbri forgiavano molte delle loro spade in acciaio Tethyamaran). Per due generazioni il Popolo Tozzo combatté contro gli orchi, gli ogre e gli hobgoblin, scavando il loro regno con picconi aguzzi e asce insanguinate.

Il Tethyamar cadde almeno una volta in questo periodo. Nell'Anno delle Raffiche Ostili (-88 CV) fu invaso dagli orchi delle Montagne Dorso del Drago, che avevano conquistato Swordcrag, un villaggio minerario di Tharkaldale. Anche se i nani riconquistarono le miniere nel giro di due anni, Tharkaldale crollò nell'Anno dei Sogni Frammentati (-87 CV). Sulla scia di quella grave sconfitta, i più ricchi clan minerari del Tethyamar finanziarono la costruzione della città-fortezza Hlundita di Rulvadar, per difendere il regno dalle depredazioni degli orchi.

Nonostante i suoi problemi iniziali, il Tethyamar crebbe prosperosamente nei secoli che seguirono. I nani estraevano metalli e forgiavano strumenti che poi vendevano agli abitanti del Cormyr, di Myth Drannor, di Northkeep, di Hlontar e di Merrydale. La fondazione della Rocca di Flostren alle foci del Fiume Tesh nell'Anno dell'Acqua Stagnante (747 CV) aprì nuovi mercati al Popolo Tozzo, ma fu anche l'evento che pose il seme della caduta finale del Tethyamar.

Dopo che un consorzio di mercanti Sembiani noti come i Dodici Signori acquistarono la rocca, nell'anno successivo, ingenti quantità di metallo e utensili Tethyamaran destinati ai mercati meridionali iniziarono a navigare lungo il corso del Fiume Tesh. Nell'Anno del Conflitto (753 CV), il nome di Rocca di Flostren fu cambiato in Zhentil Keep in onore di Zhentar, il mago che si era immolato per difendere la comunità.

Col passare del tempo, i Signori di Zhentil Keep svilupparono il desiderio di impadronirsi di quelle ricchezze. Appoggiati da una banda di maghi noti come gli Zhentarim, fondarono una serie di miniere sulle Montagne Dorso del Drago al nord, ma la produzione di quelle miniere non raggiunse mai le vette di quelle di Tethyamar. Quando la frustrazione a Zhentil Keep si fece più forte, gli Zhentarim inviarono delle truppe a ingaggiare le pattuglie del Tethyamar lungo le rive del Fiume Tesh, nella speranza di ottenere delle concessioni di scavo da parte dei nani.

Nell'Anno della Lunga Primavera (1038 CV), le sabbie dell'Anauroch iniziarono di nuovo a espandersi a sud. Nei decenni che seguirono, gli umanoidi delle Marche dei Goblin, esaurite le loro risorse, si radunarono tutti assieme nella speranza di conquistare i ricchi territori degli umani a ovest e a est. Nell'Anno del Massacro (1090 CV), una grande schiera di goblin marciò verso ovest, incontro a una vasta alleanza di armate degli umani. L'epico conflitto che ne seguì fu in seguito chiamato la Battaglia delle Ossa. Una schiera più piccola di goblin, orchi, ogre e giganti marciò verso est, dirigendosi verso le Valli settentrionali, scarsamente popolate, e verso le ricche città del Mare della Luna. Le leggende popolari raccontano che fu il mago Ashaba a manifestarsi come un grande muro d'acqua che respinse gli invasori, ma la verità è molto più banale. Attraverso dei negoziati segreti, gli Zhentarim convinsero

tevano in discussione l'autenticità della spada sono stati assassinati. I sospetti si sono addensati sul giovane guerriero elfico, che però afferma di essere innocente. I PG devono trovare un modo per scoprire la veridicità delle sue affermazioni, prima che la folla inferocita minacci di uccidere un elfo che potrebbe essere il vero erede del Notabile delle Armi del Cormanthyr.

segreti sepolti

Perfino gli elfi hanno degli scheletri negli armadi. Nonostante le molte glorie e le meraviglie del Cormanthyr, gli elfi preferirebbero che certi resti dell'impero venissero dimenticati e lasciati riposare in pace.

Lame Elfiche

Le lame elfiche sono senza dubbio i più grandi tesori del Cormanthyr. Questi potenti artefatti non solo conferivano grandi poteri a chi le impugnava, ma determinavano anche il sovrano del Cormanthyr, il notabile delle armi e il notabile della magia. Qualsiasi umanoide (non necessariamente un elfo) che riusciva a estrarre una di queste tre lame dal suo fodero veniva considerato meritevole del titolo a cui la lama veniva associata, ma tutte e tre provocavano ritorsioni disastrose sui candidati indegni che tentavano di sfoderarle. La *Lama della Corona*, ad esempio, consumava il candidato rifiutato in una fiammata di fuoco arcano.

Tra tutte le reliquie del Cormanthyr, le lame elfiche sono quelle che gli elfi vorrebbero recuperare più di ogni altra. Il portatore della *Lama della Guerra* potrebbe radunare con facilità un esercito, mentre il possessore della *Lama dell'Arte* potrebbe accedere a qualsiasi biblioteca magica di Faerûn come riverito ospite. Ma il ritorno di queste lame è una possibilità assai remota. I saggi credono giustamente che la *Lama della Corona* sia custodita dalla Srinshee ad Arvandor, in attesa di un coronal che possa riunificare il Cormanthyr e trasformare in realtà l'unità sognata dai Coronal Oacenth ed Eltargrim. La *Lama della Guerra* è nascosta nel Sottosuolo, nella cripta segreta al di sotto del tempio di Lolth a Maerimydra. La *Lama dell'Arte* è scomparsa molto tempo fa assieme all'ultimo notabile della magia, Josidiah Starym, alla Battaglia delle Stelle Splendenti, negli ultimi giorni della Guerra delle Lacrime.

gli sciamani umanoidi a dirigere le loro forze a nord, verso la Montagne della Bocca del Deserto, dove cinsero d'assedio le ricche miniere di Tethyamar.

Il Popolo Tozzo resse all'assedio per quattordici anni, ma cadde nell'Anno dell'Alba Oscura (1104 CV), quando una legione di barghest assetati di sangue e di demoni fu evocata da un circolo magico di adepti orcheschi coadiuvati da un arcimago che affermava di essere la reincarnazione del Grande Hulundadim. Anche se gli Zhentarim avevano sperato di controllare le miniere di Tethyamar dopo la sconfitta del Popolo Tozzo, l'arrivo del branco di barhgest rese questa opzione impossibile. La progenie dei barghest (tiefling dal sangue misto di goblin, orco e barghest noti come worghest) reclamò il dominio sulle miniere e comanda ancora oggi sulle tribù del Tethyamar, in perenne faida tra loro.

Nell'Anno dell'Arcata (1353 CV), Randal Morn uccise Malyk, il fantoccio Zhent di Daggerdale, liberando buona parte della valle dal giogo degli Zhentarim. Nell'anno successivo, alcuni emissari di Manshoon strinsero un'alleanza con i sovrani umanoidi di Tethyamar, con l'esplicito obiettivo di invadere Daggerdale dall'ovest. Fu il fato a intervenire nell'Anno dell'Arpa (1355 CV), quando Manshoon vide un'opportunità di impadronirsi della Cittadella del Corvo, protetta dalle città alleate di tutto il Mare della Luna. Su ordine di Manshoon gli eserciti di Tethyamar, appoggiati da schiere di diavoli evocati dagli Zhentarim, marciarono sull'antica fortezza. Quando le forze della cittadella partirono per far fronte all'orda in arrivo, gli Zhentarim uccisero a tradimento i difensori rimanenti e reclamarono per loro la fortezza. Dopo avere messo in rotta l'esercito umano, improvvisamente rimasto a corto di ogni copertura, le forze del Tethyamar fecero ritorno a casa, cariche di oro Zhent e dei bottini saccheggiati sul campo di battaglia.

Oggi molti membri del Popolo Tozzo del Tethyamar vagano ancora senza una meta, sognando il giorno in cui potranno recuperare la loro dimora. Di tanto in tanto, alcuni tentano di riconquistare i picchi e le caverne che un tempo erano di proprietà del loro popolo, ma tali spedizioni finiscono invariabilmente con una sconfitta. L'ultima, indetta nell'Anno dell'Arpa (1355 CV) durante l'attacco alla Cittadella del Corvo, arrivò vicinissima al successo, dal momento che molti dei combattenti del Tethyamar erano lontani al momento. Anche se la spedizione si concluse con un fallimento a causa dell'improvviso ritorno dell'esercito umanoide, ebbe almeno un esito positivo, seppur inaspettato. I signori di Tehtyamar da allora si rifiutarono di onorare il patto stretto con gli Zhentarim e di attaccare Daggerdale, giustamente immaginando che il Popolo Tozzo non aspettasse altro che un'occasione del genere per reclamare la loro dimora ancestrale. Questa situazione spinse a sua volta gli Zhentarim a richiamare molti dei maghi minori che avevano messo a disposizione dei reggenti worghest di Tethyamar, vanificando di fatto l'alleanza e lasciando Daggerdale indisturbata.

Un'altra spedizione si concluse con fallimento nell'Anno dell'Onda (1364 CV), quando Borlin, figlio di Ghellin, del Casato di Ferro, radunò un piccolo esercito del Popolo Tozzo e marciò verso nord per assaltare le miniere. La Legione di Mithral riuscì ad abbattere una delle porte di Tethyamar, ma soltanto per essere ingannata da un *portale* di fattura orchesca che trasportò tutti i suoi guerrieri nelle profondità delle miniere. Uno dopo l'altro, i nani morirono mentre si facevano strada verso la superficie. L'ultimo a cadere fu Borlin in persona, che morì in vista delle grandi porte di Tethyamar. Ghellin, l'ultimo re di Tethyamar, morì di vecchiaia nell'Anno del Guanto (1369 CV), sognando ancora di riconquistare il reame perduto. Il comando del Casato di Ferro passò ai suoi figli gemelli, Tasster e Teszter, nati grazie alla Benedizione del Tuono, che ereditarono il sogno del padre di riconquistare Tethyamar.

Le miniere di Tethyamar esistono ancora, e rimangono in condizioni eccellenti, fatta eccezione per i templi di Moradin e altre strutture analoghe, che sono state deliberatamente profanate. Se i mostri che si annidano nei suoi cunicoli potessero essere scacciati, Tethyamar potrebbe facilmente tornare ad essere una miniera produttiva e una roccaforte inespugnabile nel giro di pochi anni.

Vecchio Nord

In tutti i secoli in cui gli elfi, i nani e gli umani sono vissuti nel Faerûn, il Nord è sempre rimasto una terra ricca ma ostile, fredda e inospitale. I suoi boschi bui e pericolosi sono infestati da tribù di troll, goblin e hobgoblin abituatisi al freddo. Orchi e giganti lottano per sopravvivere sulle sue catene montuose ghiacciate e barbari umani nomadi vagano per le sue colline e pianure gelide, razziando gli avamposti in cerca di cibo e di oro. Alcuni insediamenti civilizzati occupano le posizioni più facilmente difendibili in riva al mare, sulle cime delle colline o nelle vallate fluviali. I viaggiatori che passano in silenzio tra le rovine degli innumerevoli regni che sono sorti e caduti in questa regione possono quasi sentire le voci delle civiltà perdute sussurrare le loro storie di gloria e di disperazione.

La lunga storia del Nord inizia con l'antico reame di Illefarn e i suoi successori (Ardeep, Iliyanbruen e Rilithar) e i regni dei nani degli scudi, Belsimer, Dardath, Gharraghaur, Haunghdannar e Melairbode. I reami che seguirono a questi furono fondati da varie ondate di immigranti umani. Gli Uomini del Nord, giunti dal mare, fondarono Ruathym, l'Antico Illusk, colonizzarono le altre isole del Mare Senza Tracce, la Costa della Spada Settentrionale e la bassa valle del Delimbiyr, all'incirca in questo ordine. I profughi Netheresi fuggirono a ovest, in cerca di nuove terre, lontane dalla portata dei phaerimm e degli odiati arcimaghi. Analogamente, le tribù Tethyriane migrarono a nord per fuggire dalle atrocità del Calimshan e della Dinastia Shoon. Infine, i mercanti Chondathan diffusero il linguaggio, il commercio e le conoscenze delle Terre Centrali in tutta la Frontiera Selvaggia. Da questo miscuglio sorsero regni come Athalantar, Delimbiyran, Elembar, Illusk, Phalorm, Stornanter, Tavaray, Torre Uth e Yarlith, tutti ascesi e decaduti, che lasciarono dietro di sé soltanto le città e i paesi indipendenti odierni disseminati in tutto il Nord.

storia

Per buona parte, la storia del Nord è la cronaca della frammentata diffusione dell'umanità di fronte alle implacabili orde di umanoidi e alle scorrerie dei dragoni. Quando il Popolo Fiero si ritirò da Illefarn, gli umani reclamarono anche le loro terre e fondarono dei nuovi regni. Da questi grandi regni nacquero grandi città come Waterdeep, Neverwinter e Luskan.

cronologia

Anno	Evento
-23.600	Alcuni elfi della luna provenienti dallo Shantel Othreier fondano Ardeep.
-22.900	Fondazione del regno elfico di Illefarn. Gli elfi dei boschi si uniscono ai loro cugini della luna ad Ardeep.
-10.600	L'Aryvandaar conquista lo Shantel Othreier. Soltanto l'Ardeep, un regno vassallo dello Shantel Othreier, continua a resistere ai Vyshaan.
-10.500	L'Aryvandaar conquista finalmente il regno elfico di Ardeep. I Vyshaanti uccidono due dei regnanti (Ilitharath e suo nipote Tarosspur) nei cento anni necessari per soggiogare completamente Ardeep.
-9900	L'Aryvandaar annette Illefarn e il Bosco di Neverwinter, la sua colonia nel Bosco di Llewyrr. Gli elfi di entrambe le terre fuggono verso ciò che resta dello Shantel Othreier.
-9000	Illefarn emerge intatto dalle Guerre delle Corone e si unisce ad Ardeep, ora che lo Shantel Othreier non esiste più.
-8500	Fondazione di Aelinthaldaar, la capitale di Illefarn, nel luogo ove sorge l'odierna Waterdeep.
-4974	Fondazione di Haunghdannar.
-4819	Fondazione di Gharraghaur nell'area della moderna Mirabar.
-4420	Fondazione di Besilmer, una pallida ombra dell'Alto Shanatar.
-3611	Caduta di Gharraghaur.
-3389	Caduta di Haunghdannar.
-3100	Alcuni marinai umani provenienti dall'ovest colonizzano Ruathym.
-3000	Gli umani di Ruathym fondano Illusk alle foci del Fiume Mirar, scacciando le tribù locali dei Cacciatori dei Ghiacci.
-2103	Illusk cade sotto l'assalto delle orde di orchi provenienti dal Dorso del Mondo, nonostante gli aiuti inviati dagli arcanisti Netheresi.
-2100	I sopravvissuti di Illusk migrano fino alla Valle del Vento Gelido, e i loro discendenti diventano gli Uomini di Reghed.

-1288 I nani di Melairkyn scoprono dei giacimenti di mithral sotto Monte Waterdeep. Iniziano la costruzione di Melairbode (Sottomonte) con il permesso degli elfi di Aelinthaldaar.

-1100 L'ultimo coronal di Illefarn, Syglaeth Audark, ordina la Ritirata verso Evermeet. Ciò che rimane dell'impero si frammenta nei reami elfici indipendenti di Ardeep, Iliyanbruen (nel Bosco di Neverwinter) e Rilithar (nel Bosco Ovest e nella Foresta Kryptgarden). Aelinthaldaar, la capitale di Illefarn, viene rasa al suolo tramite l'alta magia. Alla fine dell'anno, le tribù degli umani iniziano a usare quel luogo come porto, a causa delle sue ottimali acque profonde.

-425 *Anno delle Voci Ancestrali:* I profughi Netheresi rifondano Illusk e stabiliscono una magocrazia di arcanisti chiamata la Grande Cabala per governarla.

-395 *Anno dei Volti Cinerei:* La Regina Laranla Fildaerae, la Fiamma della Notte, sovrana di Ardeep, viene uccisa nel corso di una razzia degli orchi. Le succede sua nipote Imdalace.

-354 *Anno delle Molte Fauci:* L'arcanista Melathlar innalza la Casatorre di Illusk per proteggere l'insediamento dai phaerimm inseguitori.

-335 *Anno dei Sette Spiriti:* L'arcanista Maerin di Illusk ingaggia i nani del Delzoun per costruire la città sotterranea di Gauntlgrym nei Burroni, a est di Illusk.

-321 *Anno delle Colline Cave:* Gauntlgrym viene completata e colonizzata dagli Illuskan, dai profughi Netheresi e dai nani del Delzoun.

-206 *Anno del Dolore Elfico:* L'ultimo Coronal di Illefarn viene assassinato da alcuni razziatori di Jhachalkyn, una città sotterranea dei drow situata sotto i Boschi di Neverwinter sud-orientali.

-111 *Anno della Terribile Collera:* Orde di orchi provenienti dal Dorso del Mondo e dalle Montagne di Ghiaccio razziano Illusk e Gauntlgrym in una serie di attacchi noti come le Marce degli Orchi. Gli eserciti elfici di Eaerlann, Iliyanbruen e Rilithar riescono infine ad arrestare l'avanzata degli orchi.

-108 *Anno delle Bacchette:* Gli umani rimasti senza dimora a causa delle Marce degli Orchi ricostruiscono Illusk e la colonizzano nuovamente. La città torna ad essere una magocrazia retta dalla Grande Cabala.

-50 *Anno del Phandar:* I coloni Ruathen fondano la città di Tavaray alle foci del Fiume Delimbiyr.

-15 *Anno dell'Abbraccio:* In preda ad ambizioni imperiali, i reggenti di Illusk espandono la loro nazione a sud e a est.

-12 *Anno degli Amanti Ridenti:* Gli elfi di Iliyanbruen resistono ai tentativi di espansione di Illusk al sud.

-10 *Anno delle Radure Incendiate:* Guidati da Lord Halueth Never, gli elfi sconfiggono Illusk, sebbene alcune schermaglie si protraggano.

-4 *Anno dei Patti:* Gli elfi di Iliyanbruen e gli umani di Illusk siglano la pace e stabiliscono il Fiume Mirar come confine tra i due regni.

4 *Anno della Lama Appagata:* Laranla Imdalace di Ardeep scompare. Il comando del regno passa a una sua congiunta, Embrae Aloevan.

64 *Anno del Gelo Scintillante:* Gli Uomini del Nord iniziano a colonizzare la Terra del Tramonto, l'area costiera compresa tra le attuali Neverwinter e Waterdeep.

75 *Anno della Morte Soffocante:* Il Rilithar viene abbandonato a causa dell'avanzata dei coloni umani e delle incessanti razzie degli orchi e dei troll provenienti dalle Montagne della Spada.

87 *Anno del Gelo Bianco:* Fondazione di Eigersstor (Neverwinter).

95 *Anno dell'Eroe Riluttante:* I Ruathen guidati dal Uthgar Gardolfsson saccheggiano Illusk. La Grande Cabala si ritira nella Casatorre e abbandona la città nelle mani dei razziatori. Gli Illuskan riescono a bruciare le navi degli invasori e a scacciare Uthgar e i suoi seguaci nell'entroterra.

96 *Anno dell'Arpa Luttuosa:* Stefan Blackspear diventa Signore Supremo di Illusk ed esilia i maghi dalla nazione.

127 *Anno della Pietra Ribelle:* Grath Erlkar, un razziatore ed esploratore degli Uomini del Nord, fonda il Rifugio di Grath (in seguito noto come Porto Llast).

133 *Anno del Viaggio Arduo:* Fondazione della Baronia delle Erte Cascate da parte di Artor Morlin, il Barone del Sangue, un fuorilegge proveniente dalle terre degli Shoon.

141 *Anno del Mistero Impenetrabile:* Gauntlgrym viene ripopolata con l'aiuto del Signore Supremo Narandos di Illusk.

146 *Anno delle Torri Innalzate:* Fondazione di Elembar da parte dei coloni di Tavaray, a nord del Fiume Delimbiyr e a est di Ardeep. Uth Myrmoran, un nobile di Tavaray in esilio, erige la Torre Uth a ovest delle Montagne della Spada e fonda un regno che porta lo stesso nome.

149 *Anno del Nano:* I nani dell'Ammarindar guidati da Iirikos Stoneshoulder erigono un ponte di pietra che attraversa il Fiume Scintillante nel luogo dove sorge l'odierna Loudwater.

152 *Anno della Mano Amputata:* Gli orchi della Mano Amputata conquistano Illusk e la ribattezzano Argrock.

153 *Anno della Pietra del Lupo:* Alcuni illithid del Sottosuolo, assieme ai loro servitori licantropi, conquistano Gauntlgrym. Alcuni sopravvissuti fuggono e vengono accettati nella tribù del Lupo Grigio.

175 *Anno delle Barche Nere:* Gli orchi della Mano Amputata saccheggiano Porto Llast (l'ex Rifugio di Grath). Molti abitanti della città si mettono al sicuro a Eigersstor.

177 *Anno della Bisbetica Molesta:* Gli elfi di Iliyanbruen distruggono gli orchi della Mano Amputata a Ergrock, anche se subiscono gravi perdite nell'impresa. Col passare degli anni, Iliyanbruen scompare. Molti degli elfi della luna che lo popolavano partono a ovest per Evermeet o a sud per Ardeep, lasciando solo qualche insediamento sparso di elfi della luna e la capitale abbandonata di Sharandar.

183 *Anno dei Morti Mormoranti:* Uthgrael Aumar, il Re Cervo, fonda Athalantar.

191 *Anno delle Terre Infrante:* Il reame di Yarlith viene fondato a nord della Torre Uth e a sud di Eigersstor, per impedire le continue liti dinastiche tra i gemelli eredi al trono di Torre Uth.

Circa 200 Alcuni coloni provenienti da Elembar, Athalantar, Torre Uth e Yarlith erigono una serie di insediamenti di confine noti come le terre di Mlembryn nelle regioni lungo il Fiume Dessarin.

205 *Anno del Pratoverde:* Alcuni coloni da Torre Uth, Yarlith e dalle terre di Mlembryn colonizzano di

nuovo Illusk. Taman Steeldrake diventa il Grande Principe di Illusk.

216 *Anno dei Corni da Battaglia:* La guerra dilaga in tutto il Nord quando le varie bande di orchi danno il via a una lotta per la supremazia, e migliaia di goblinoidi restano uccisi. Alla morte del Re Cervo, i suoi cinque figli, noti come i Principi Guerrieri di Athalantar, danno il via alle battaglie per reclamare il trono.

218 *Anno delle Luci Danzanti:* Il Principe Belaur si proclama Re di Athalantar e si impadronisce del trono con l'aiuto di alcuni maghi mercenari. Il nuovo re nomina i maghi suoi alleati signori del reame. Questi maghi, crudeli e avidi, diventano presto noti come i signori della magia.

232 *Anno del Centauro Agile:* Molti clan di gnomi delle rocce e gnomi delle profondità costruiscono la città sotterranea di Dolblunde, sotto la guida di Olbrent Handstone.

292 *Anno dei Fuochi Gelidi:* Aloevan, Laranla (sovrano) di Ardeep, abbraccia la fede sia di Mystra che di Sehanine e diventa un Eletto di Mystra.

302 *Anno della Baia Profonda:* Tavaray viene abbandonata mano a mano che la palude circostante si espande, il che genera un flusso di emigrati verso nord, lungo la costa, e verso est, lungo la bassa valle del Delimbiyr.

306 *Anno dell'Orda Zannuta:* Le forze di Illusk e di Neverwinter (la vecchia Eigersstor) respingono l'orda orchesca delle Mille Zanne con l'aiuto di un'armata di mercenari.

308 *Anno della Promessa:* Aloevan di Ardeep precipita nella follia e muore, consumata dal fuoco d'argento di Mystra. Ruardh Lightsilver diventa il Laranlor (sovrano) di Ardeep.

342 *Anno dell'Agguato di Cantobele:* Athalantar cade sotto l'assalto di un'orda di orchi proveniente dall'Alta Brughiera. Gli orchi vengono a loro volta distrutti da un'improbabile alleanza tra gli elfi della luna di Ardeep e i nani di Dardath. Viene indetto l'ultimo Consiglio di Illefarn, e il reame di Illefarn, da tempo frammentato, viene ufficialmente sciolto. I restanti elfi di Iliyanbruen e molti elfi dei boschi di Rilithar si uniscono finalmente alla Ritirata. Ardeep e Dardath formano un'alleanza che assume di nuovo il nome di Illefarn.

403 *Anno del Pugnale Nero:* La Baronia delle Erte Cascate cade. Voci che parlano di terribili bestie, non morti e altre creature malvagie nascoste tra le rovine spingono gli abitanti delle regioni vicine a tenersi alla larga dal Castello Morlin.

511 *Anno della Fortezza Appestata:* Elembar cade sotto l'assalto di un'orda orchesca, ma la capitale di Delimbiyran e le terre circostanti sopravvivono, dal momento che l'orda si infrange contro la Casa di Pietra.

514 *Anno dell'Alce:* L'anziano Bellabar Huntinghorn guida l'esodo di molti halfling di Mieritin per sottrarli alla persecuzione indetta dal Duca di Cortryn, signore delle terre ad est dell'Amn. I profughi si uniscono agli altri della loro razza.

516 *Anno del Falco Spiritato:* Gli halfling della Valle del Delimbiyr e gli umani di Delimbiyran fondano Secomber sulle rovine di Hastarl, la capitale abbandonata di Athalantar.

523 *Anno delle Prove Arcane:* Gli elfi di Ardeep, i nani di Dardath e vari insediamenti di umani, gnomi e halfling si uniscono per formare il regno di Phalorm, noto anche come il Reame delle Tre Corone.

528 *Anno del Cielo Bruciante:* Le armate del Phalorm massacrano l'orda orchesca delle Zanne Ululanti alla Casa di Pietra, ma il re umano Javilarhh "l'Oscuro" Snowsword resta ucciso.

557 *Anno della Mescolanza:* Un esercito di hobgoblin devasta il Ducato nanico di Hunnabar, situato sopra la città sotterranea di Kanaglym, nei pressi dell'attuale Castello Dragonspear. Gli eserciti di Phalorm distruggono gli hobgoblin, ma il re elfico Ruardh Lightshiver viene ucciso.

568 *Anno dell'Usbergo Pernicioso:* Gli eserciti di Phalorm difendono i reami vicini di Yarlith dagli attacchi degli orchi guidati dal gigante del gelo Horthgar.

579 *Anno del Libertino Colto:* Torghatar, il re nanico di Phalorm, cade per mano di un gruppo di assassini duergar nei pressi dell'odierno Guado di Ferro.

592 *Anno del Duellante Supremo:* Le forze dei troll attaccano il Phalorm sud-occidentale. I nani abbandonano il Ducato di Hunnabar e si trasferiscono nel Ducato di Dardath, più a nord.

604 *Anno dell'Imp Prigioniero:* Gli eserciti di Phalorm mettono in fuga un'orda di orchi che assediava Secomber. Ellatharion, il re elfico di Phalorm, guida un esercito di elfi e di halfling nella Grande Foresta all'inseguimento degli orchi, ma né il re né l'esercito fanno ritorno.

611 *Anno del Normiir:* Gli orchi razziatori dell'Orda Infinita sciamano dal Dorso del Mondo e portano la guerra in tutto il Nord. Illusk e Yerlith sono ridotte in rovina, ma la Casatorre sopravvive. Neverwinter sopravvive grazie all'aiuto di Palarandusk, il Drago del Sole.

612 *Anno del Sorriso del Giullare:* Gli eserciti di Phalorm e i loro alleati del Nord schiacciano l'Orda Infinita a sud di Triboar, ma la loro vittoria esige un caro prezzo. Le numerose vittime comprendono Lathlaeril "Foglialancia", il re degli elfi.

614 *Anno dello Scettro Infranto:* Due orde di orchi attaccano il Phalorm quando il reame è già stato gravemente indebolito dall'Orda Infinita. Il re nanico Oskilar di Phalorm cade in battaglia contro la seconda orda, e Dolblunde viene saccheggiata e distrutta. Gli eserciti di Phalorm al nord, ancora impegnati a sopprimere i resti dell'Orda Infinita, scendono a sud per difendere il reame ma sono respinti verso Torre Uth.

615 *Anno del Bacio del Lamia:* In risposta alla richiesta di aiuto di Torre Uth, il lich Iniarv inonda la terra e annega gli eserciti di Torre Uth, di Phalorm e degli orchi, creando il Mare dei Morti. Gli orchi fuggono sulle Montagne della Spada e Phalorm cade quando il suo Popolo Fiero abbandona il Faerûn per raggiungere Evermeet. Ardeep resta un reame elfico soltanto di nome.

616 *Anno del Re Stregato:* Delimbiyran, il regno umano di Phalorm, reclama tutte le terre di quel reame e stringe una nuova alleanza con gli gnomi e gli halfling dell'area. Il nuovo reame è chiamato il Regno dell'Uomo.

626 *Anno dell'Aquila e del Falco:* Il Principe Ereskas dell'Amn fonda l'insediamento di Mirabar sopra le rovine dell'antica capitale nanica di Gharraghaur.

631 *Anno dell'Allodola Solitaria:* Un vecchio drago nero di nome Chardansearavitriol si impadronisce delle rovine della Torre Uth e ne fa il suo covo. Presto estende il suo dominio su tutto il Mare dei Morti e buona parte delle terre circostanti.

673 *Anno del Patto:* Viene fondata un'alleanza di maghi chiamata il Patto, per promuovere la pace tra i regni del Nord e prepararli ai futuri conflitti contro gli orchi.

697 *Anno del Corno del Tritone:* Gli adoratori di Shar insorgono in tutta la Costa della Spada quando le macchinazioni di Lalondra, la Madre Oscura, annientano il potere del clericato della Dea Oscura nel giro di una notte. Re Davyd del Regno dell'Uomo muore nel corso dei tumulti senza lasciare un erede e vari regni (tra cui Calandor, Scathril e Loravatha) si scindono.

698 *Anno del Topo di Campo Vorace:* La città gnomesca di Dolblunde viene abbandonata dopo un lungo e sanguinario assalto da parte dei sacerdoti e dei seguaci di Urdlen.

702 *Anno delle Grinfie della Morte:* Gli orchi predoni della Grande Foresta infliggono gravi perdite ai regni frammentati di Delimbiyran che un tempo facevano parte del Regno dell'Uomo. Molti di questi piccoli reami vengono distrutti prima che le armate del Duca di Calandor riescano finalmente a sconfiggere gli orchi.

705 *Anno degli Occhi Vigili:* I maghi del Patto iniziano a manipolare e influenzare in segreto le tribù Uthgardt del Nord attraverso la loro Arte. Alla fine della stagione, tutte le tribù fanno fronte comune contro i goblinoidi della Frontiera Selvaggia.

714 *Anno del Destino:* Durante la Battaglia della Caduta dei Due Cancelli nella Guerra delle Lacrime, la città di Delimbiyran e buona parte del Delimbiyr meridionale sono devastati da un'esplosione magica generata dal Portale del Guerriero, un *portale* di Myth Drannor. Molti dei rimanenti regni frammentati di Delimbiyran cadono in declino.

715 *Anno delle Fauci Fameliche:* Gli Uthgardt iniziano a dare la caccia e a uccidere i capotribù degli orchi, massacrandone a bizzeffe nei cinque anni successivi. Questa loro impresa previene la formazione di una nuova orda di orchi.

729 *Anno del Corno Contorto:* Varie tribù Uthgardt distruggono l'orda orchesca del Corno Contorto mentre questa si raduna alle sorgenti del Surbrin.

734 *Anno del Cervo Splendido:* Raulbaera, la Vergine Sovrana, una discendente di Ulbaerag Bloodhand, reclama le terre nei pressi dell'odierna Amphail e fonda laggiù un insediamento che chiama il Rifugio di Rowan.

753 *Anno del Conflitto:* Hanno inizio le Guerre dei Goblin quando varie orde di goblin sciamano fuori dalla Valle di Khedrun e invadono Mirabar, saccheggiandola.

775 *Anno della Pietra Insanguinata:* L'alleanza degli Uthgardt sconfigge un'armata di orchi e goblin capitanata dagli ogre che emerge dalla Brughiera Sterminata. I guerrieri della Tribù dell'Alce vengono quasi annientati mentre difendono Roccia di Selce. Giunto sull'orlo

Illustrazione di Vince Locke



Gli elfi di Illefarn usano l'alta magia per radere al suolo Aelinthaldaar

dell'estinzione, questo popolo sull'orlo dell'estinzione diventa poco più di un gruppo di banditi.

797-802 L'alleanza degli Uthgardt, appoggiata dalla mano nascosta del Patto, cade in declino mano a mano che le varie tribù perdono molti dei loro guerrieri.

806 *Anno del Riposo del Guerriero:* Fondazione del regno di Stornanter, governato da Laeral la Strega-Regina. Laeral lancia vari incantesimi sulla Casatorre, intrappolando molti lich della Grande Cabala al suo interno.

812 *Anno dei Draghi Gemmati:* Illusk e le sue difese vengono ricostruite. Grazie al commercio generato dalle miniere di Mirabar, Illusk e Stornanter prosperano.

841 *Anno dell'Alce Braccato:* Stornanter crolla quando Laeral abbandona il regno.

842 *Anno dell'Individualista:* Il Duca Daragos Wolfstar di Stornanter diventa Signore di Illusk.

882 *Anno della Maledizione:* I profughi elfi della luna di Eaerlann colonizzano di nuovo Ardeep e rifondano il reame. Una breve alleanza con gli umani che vivono lungo il Delimbiyr e i nani delle Colline Perdute naufraga a causa dei sospetti di vecchia data riguardo al ruolo degli umani nella caduta di Ascalhorn. Come era già accaduto con Phalorm, questa alleanza viene chiamata il Regno Caduto, cosa che genererà grande confusione tra gli storici degli anni a venire.

922 *Anno del Pesce Parlante:* Il grande dragone nero Chardansearavitriol diventa un dracolich.

927 *Anno della Pioggia Rossa:* L'ira del dio orchesco Yurtrus si abatte sulle Montagne della Spada, scatenando l'Epidemia di Sangue. Un orco sciamano di nome Wund unisce le tribù sotto la guida del capotribù Uruth, fondando il reame orchesco di Uruth Urkrypt.

928 *Anno dell'Ascia Scagliata:* Il Lord di Calandor tenta di rifondare il Regno dell'Uomo e di farsi incoronare Re di Delimbiyran, ma fallisce.

931 *Anno del Ladro Penitente:* Mentre viaggia a nord con una carovana di mercanti proveniente da Baldur's Gate, Tyndal, il figlio di un popolano mercante, uccide un gruppo di lucertoloidi nei pressi del Castello Morlin in rovina.

934 *Anno dell'Empia Stregoneria:* Gli orchi di Uruth Ukrypt distruggono gli insediamenti gnomeschi delle Montagne della Spada e delle colline circostanti.

936 *Anno dei Predoni del Cielo:* Guidati da Wund, gli orchi di Uruth Ukrypt sciamano dalle Montagne della Spada e attaccano il Rifugio di Nimoar, ponendo fine a vari regni umani ammassati lungo la Valle del Dessarin. Gli orchi sono sconfitti dai seguaci di Nimoar, nella Guerra degli Orchi Affamati.

940 *Anno degli Artigli Freddi:* Re Rauragh di Uruth Ukrypt intende guidare le bande di orchi attraverso i passaggi nascosti del Sottosuolo per invadere Waterdeep. Ma Palarandusk il Drago del Sole distrugge l'orda degli orchi prima che questa finisca di formarsi.

942 *Anno dell'Avvoltoio in Attesa:* Alcuni razziatori drow saccheggiano le città lungo la Costa della Spada, riducendo in schiavitù molti umani della Valle del Dessarin. I piccoli reami di Harpshield e di Talmost, lungo il confine con la Foresta Ardeep a ovest delle rovine di Delimbiyran, vengono saccheggiati e rasi al suolo.

945 *Anno dello Sposo Sciocco:* Tyndal, ora un ricco mercante e un eroe tra la sua gente, sposa l'unica figlia ed erede del Duca di Calandor, Eleesa.

947 *Anno del Vento Che Avanza:* Il reame di Calandor resta devastato dallo scontro tra il drago d'argento Teskulladar "Moltiartigli" e il drago bianco Cortulorrulagalargath. Ferito mortalmente, il grande dragone bianco cade dal cielo su ciò che resta di Delimbiyran, uccidendo il Duca di Calandor e il suo seguito. Tyndal, suo genero, è proclamato duca e sposta la capitale ducale alla vecchia Baronia delle Erte Cascate. Ha inizio la costruzione di Castello Daggerford sopra le rovine del Castello Morlin.

951 *Anno della Clessidra Vuota:* Phandalin, un importante centro agricolo situato a sudovest del Pozzo del Vecchio Gufo, cade sotto l'assalto degli orchi di Uruth Urkrypt.

955 *Anno della Candela Rivelatrice:* I maghi del Patto radunano una grande schiera armata dagli insediamenti umani del Nord per affrontare un'orda di orchi che si sta ammassando sul Dorso del Mondo. In una mossa nota come il Caso del Portale Orchesco, i Maghi Rossi di Thay trasportano magicamente gli orchi nel lontano sud grazie all'uso di alcuni grandi *portali*. Anche se il Nord evita in tal modo la devastazione, la mancata comparsa degli orchi danneggia gravemente l'influenza e il prestigio del Patto.

957 *Anno del Poeta Sepolto:* Illusk respinge gli attacchi dei barbari Uthgardt.

976 *Anno degli Incantesimi Assassini:* Una volta scoperto che i Maghi Rossi di Thay sono responsabili del Caso del Portale Orchesco, il Patto inizia a manovrare in segreto contro i maghi malvagi.

1018 *Anno dell'Ira dei Draghi:* Il drago verde Claugiyliamatar e il drago nero Shammagar saccheggiano i tesori degli orchi ammassati a Uruth Ukrypt e distruggono le loro riserve alimentari.

1023 *Anno del Bottino del Pirata:* Il Grande Principe Galnorn di Illusk cerca di conquistare Mirabar e fallisce.

1024 *Anno della Luce di Lathander:* Uruk Ukrypt scatena l'orda dell'Osso Spezzato, che cala dalle Montagne della Spada con l'intenzione di distruggere Waterdeep. L'attacco del drago Lhammaruntosz, noto come gli Artigli della Costa, indebolisce considerevolmente l'orda, consentendo agli eserciti di Waterdeep di trionfare.

1026 *Anno della Magia Cremisi:* Lauorun, il Signore della Guerra di Waterdeep, muore quando gli orchi stringono d'assedio la città. Una volta infranto l'assedio, il suo successore Raurlor distrugge l'orda orchesca alla Palude Mozzata, fiaccando la forza di Uruth Ukrypt e spingendola al declino.

1042 *Anno del Lungo Faro:* Fondazione di Longsaddle da parte dell'indipendentista Shardra Harpell, uno schiavo Calishita fuggito e diventato mago.

1046 *Anno del Cuor di Leone:* Una guarnigione Illuskan inviata ai Laghi Ghiacciati cerca di ripulire l'area dai coboldi, ma è costretta a ritirarsi.

1063 *Anno del Tiranno Illuso:* Ilyykur, uno dei Quattro Fondatori del Patto, viene ucciso in una grande battaglia di magia contro l'arcilich Ruelve, un anziano membro del Patto impazzito.

1064 *Anno dello Straniero:* Il mago Melaeth Ashstaff di Neverwinter uccide un doppelganger che stava impersonando il Grande Principe Galnorn, il vetusto

sovrano di Illusk. Corigan Aveldon, del perduto reame di Stornanter, diventa Signore di Illusk.

1081 *Anno del Monile Disastroso:* I Maghi Rossi di Thay uccidono Aganazzar, un altro dei Quattro Fondatori del Patto, nel corso di un assalto alla Scuola di Magia di Neverwinter. Alla fine dell'anno, i due gruppi sono coinvolti in una titanica guerra tra maghi.

1100 *Anno della Rosa di Sangue:* Gli elfi della luna di Loudwater e delle immediate vicinanze si ritirano a Evereska per sfuggire alla pressante presenza degli umani.

1101 *Anno del Maelstrom:* Presper e Grimwald, i sopravvissuti dei Quattro Fondatori del Patto, lasciano il Faerûn attraverso una serie di *portali*, trascinando con loro il maggior numero possibile di Maghi Rossi grazie a una serie di imboscate e trappole magiche. I membri restanti del Patto diventano clandestini, e gli arroganti Maghi Rossi credono di avere soppresso la cabala dei maghi.

1150 *Anno del Flagello:* Ibun Rensha del Calimshan e un gruppo di familiari, alla guida un manipolo di mercenari, si impadroniscono di Loudwater, reclamando il controllo di buona parte della Valle del Delimbiyr.

1202 *Anno dell'Altare del Drago:* La forma fisica del dracolich Chardansearavitriol si sbriciola in polvere a causa dell'influenza funesta del dio Myrkul. I seguaci di Myrkul si recano al Mare dei Morti per assistere a questo presunto miracolo del loro dio, e lentamente la Setta della Morte d'Ebano viene a formarsi.

1235 *Anno dell'Orda Nera:* La più grande orda di orchi della storia si ammassa al Nord e assedia una miriade di insediamenti, tra cui Illusk, Waterdeep e Silverymoon.

1244 *Anno dell'Alba Oscura:* Dopo un assedio di nove anni, Illusk cade sotto l'assalto della tribù orchesca delle Zanne Sanguinarie.

1253 *Anno della Morte Che Chiama:* Il dracolich Daurgothoth, chiamato anche la Devastazione Strisciante, reclama la città sotterranea abbandonata di Dolblunde e ne fa il suo covo.

1269 *Anno del Fossato:* Il bandito mezzorco lord Thaurog erige la Fortezza di Thaurog sul luogo dove sorge l'odierna Nesmé.

1276 *Anno della Fortezza in Rovina:* Alcuni Duergar di Gracklstugh fondano un avamposto al di sotto di Illusk per sondare le difese sotterranee di Mirabar.

1290 *Anno della Sopraffazione:* Il famoso guerriero Elfrin erige e rinforza una piccola fortezza lungo la Strada Alta a ovest dell'odierna Kheldell. Poi si proclama signore e "re" di tutte le terre entro un giorno di viaggio dalla fortezza.

1294 *Anno della Luna Profonda:* Throgh, figlio di Thaurog, viene ucciso da un gruppo di avventurieri umani di Waterdeep. Gli avventurieri vengono a loro volta attaccati da uno stormo di viverne, che reclamano la Fortezza di Thaurog e ne fanno la loro tana.

1301 *Anno della Tromba:* Un esercito di mercenari, patrocinato dai mercanti di Waterdeep e Neverwinter, cavalca verso Illusk, ancora in mano agli orchi.

1302 *Anno dell'Elmo Infranto:* Illusk viene liberata e ricostruita con l'aiuto di Neverwinter, e il suo nome viene cambiato in Luskan. I duergar al di sotto di Illusk si ritirano nel Sottosuolo.

1303 *Anno del Sole Serale:* Il drago verde Claugiyliamatar stabilisce il suo covo nella Caverna Profonda, nelle cuore della Foresta Kryptgarden.

1305 *Anno della Zanna Strisciante:* Claugiyliamatar distrugge il piccolo reame di Elfrin quando il suo re, nonché colui che aveva dato il nome al regno, muore a causa di una febbre.

1307 *Anno della Mazza:* Algraetha l'Incantatrice uccide le viverne annidate alla Fortezza di Thaurog e ricostruisce l'insediamento, che diventa noto con il nome di Nesmé.

1310 *Anno delle Tempeste:* Una vasta flotta pirata proveniente dalle Nelanther attacca e conquista Luskan. I capi della flotta pirata (Taerl, Baram, Kurth, Suljack e Rethnor) si proclamano i nuovi sovrani della città e ognuno assume il titolo di capitano supremo.

1311 *Anno del Pugno:* Il mago Arklem Greeth giunge a Luskan e oltrepassa le antiche interdizioni magiche che Laeral Silverhand aveva collocato attorno alla Casatorre dell'Arcano. Fonda la Confraternita Arcana con l'aiuto degli Antichi, potenti lich che un tempo appartenevano alla leggendaria Grande Cabala di Illusk. Arklem si proclama Arcimago Arcano della Confraternita.

1315 *Anno del Sangue Versato:* Nanathlor Greysword, un nativo di Nimbral, diventa il reggente verde. Cerca di spodestare Pasuuk Rensha e di liberare Loudwater, dando il via alla Guerra del Ritorno del Reggente.

1317 *Anno del Dragone Errante:* Nanathlor Greysword diventa sovrano di Loudwater dopo avere sconfitto Pasuuk Rensha e i suoi seguaci alla battaglia del Bivio Intrecciato.

1325 *Anno dei Grandi Raccolti:* Nasce l'Alleanza dei Lord.

1344 *Anno della Luna Calante:* Gli ultimi elfi della luna di Ardeep abbandonano le loro dimore nella foresta per rispondere al richiamo della Ritirata.

1354 *Anno del Grimorio:* I Capitani Supremi di Luskan cadono tutti sotto il controllo della Confraternita Arcana, che diventa il padrone occulto della città.

1357 *Anno del Principe:* Gauntlgrym viene riscoperta. Le navi di Luskan attaccano Ruathym, saccheggiando buona parte dell'isola e affondando la sua flotta. Le forze di Luskan lasciano un presidio in loco, soggiogano la popolazione locale e prendono il controllo dei convogli mercantili di Ruathym.

1358 *Anno delle Ombre:* Inizia il Periodo dei Disordini. L'alleanza dei Lord caccia le forze di Luskan da Ruathym attraverso l'uso combinato di pressioni militari e diplomatiche. Luskan e i regni insulari alleati del Mare Senza Tracce si uniscono per formare la Confederazione del Capitano. La Setta della Morte d'Ebano nel Mare dei Morti si sfalda quando Myrkul viene distrutto.

Custodi del Passato

Buona parte della storia scritta del Nord è andata distrutta nel corso delle guerre o degli incendi appiccati dagli orchi invasori. Molte delle informazioni custodite nelle biblioteche dei cronachisti e dei maestri del sapere oggi sono informazioni di seconda mano, dal momento che i documenti scritti dagli storici dei regni del passato sono pochi. Questa scarsità di resoconti di prima mano significa che qualsiasi documento originale rinvenuto dagli avventurieri sarà ritenuto di altissimo valore.

La Mercante di Nobili Origini

La Mercante di Nobili Origini è una donna intraprendente e dai modi aperti, nota ai suoi clienti semplicemente come Kayt (divinatrice 9 aasimar femmina NB). Kayt gestisce i suoi affari a Mirabar, dove dirige una squadra di incantatori esperti di storia impegnati a riportare alla luce i segreti del passato. Kayt incarica i suoi divinatori ed esploratori di identificare i cimeli recuperati, di tracciare alberi genealogici, di appurare i diritti sulle terre e di rintracciare eventuali eredi viventi. Grazie ai suoi sforzi, molte discrepanze sono state chiarite e innumerevoli eredi sono stati riuniti alle loro terre e ai loro averi. L'aasimar ha al suo servizio anche un evocatore che può evocare gli antenati esterni ed elementali dei suoi clienti stirpeplanari, richiamandoli dal loro piano di origine. Le tariffe di Kayt sono alte, ma anche la posta in gioco è alta: i suoi clienti possono scoprire se sono di sangue reale, o se sono imparentati con qualche eroe dei tempi antichi.

Uncino di Herald

Circa 45 km ad ovest di Silverymoon, lungo il Fiume Rauvin, si erge un'antica cittadella protetta dalla magia, chiamata l'Uncino di Herald. Questa torre in pietra grigia, tozza e ricoperta di muschio, è uno dei cinque misteriosi uffici gestiti dagli Araldi. Le sue stanze contengono una gigantesca biblioteca di araldica in cui sono state registrate le stirpi di tutti gli umani, gli elfi, i nani, gli halfling, gli gnomi, i giganti e perfino di tutti gli orchi e i goblinoidi di spicco, degli ultimi ottocento anni. La sua sezione più importante è la Camera dell'Uomo, una biblioteca che contiene le cronache scritte di dozzine di regni umani.

La vecchia Shalara Swordshigh (barda 7/ranger 4 umana CB) siede attualmente a capo dell'Uncino. Il suo assistente, Ollarent Hillgreen (divinatore 7/maestro del sapere 2 halfling LB) è il saggio più anziano e il custode della Biblioteca dell'Uomo. Il grande saggio protegge la sua libreria come un drago proteggerebbe il suo tesoro, e si rifiuta di condividere i suoi segreti, quale che sia il prezzo in oro offerto. Ollarent è disposto a rivelare qualche informazione soltanto su ordine di Shalara, e anche in quel caso, solo in cambio di qualche pregiata reliquia o tomo storico.

canti e storie

I racconti epici del vecchio Nord sono pieni di draghi feroci, invasioni orchesche, eroici difensori e creature fantastiche. La mole smisurata di racconti che parlano degli eroi, dei nemici e dei regni del Nord è una buona spiegazione del fatto che i bardi in questa regione siano più numerosi che in qualsiasi altro angolo di Faerûn.

Mintiper Moonsilver

È possibile ascoltare le ballate e i poemi composti dal leggendario bardo Mintiper Moonsilver (guerriero 5/ladro 5/bardo 9 mezzelfo della luna CN) riguardo alle sue stesse avventure in qualsiasi insediamento da Luskan a Myratma. L'Arpista Solitario è ancora attivo nel Faerûn ed è possibile sentirlo cantare nelle sale dei banchetti e nelle taverne lungo tutta la Costa della Spada. La raccolta delle sue opere è stata trascritta in un libretto custodito nella Volta dei Saggi di Silverymoon. Questo piccolo tomo contiene una selezione delle odi, dei poemi e dei racconti di Mintiper, molti dei quali racchiudono diversi riferimenti a rovine perdute e tesori magici disseminati per tutto il Faerûn occidentale.

Saga di Reghed

I barbari Reghed della Valle del Vento Gelido, discendenti degli antichi Illuskan, si tramandano la storia del loro orgoglioso popolo attraverso una strana combinazione di canti e danze nota come la Saga di Reghed. I capitribù affermano che questa saga è la vera storia del loro popolo, così come fu narrata da tutti gli antenati fin dal primo guerriero. Buona parte della Saga di Reghed parla di guerre tribali ed eroi defunti, ma la parte più vecchia descrive la fondazione dell'Antico Illusk, i suoi grandi re e l'arroganza della gente civilizzata che ne decretò la fine. Dal momento che la tradizione impone che soltanto i capitribù recitino la saga e soltanto i membri della tribù possano ascoltarla, ben pochi stranieri ne hanno mai sentito parlare.

Luoghi importanti

Il Faerûn è disseminato delle rovine di innumerevoli regni, ma tali resti sono più frequenti al Nord che in qualsiasi altra regione. Dal momento che le terre della Frontiera Selvaggia e della Costa della Spada sono sempre state ricche di risorse ma particolarmente difficili da colonizzare, i regni di lassù sono sorti e caduti con allarmante frequenza. Corone, scettri, anelli con sigillo e troni spuntano in molti cumuli del tesoro nel Nord, dal momento che signorotti e principi minori in cerca di un regno da reclamare spesso esigono insegne regali degne del titolo che hanno appena assunto.

Antico Illusk

Illusk, fondata dagli antichi Uomini del Nord dell'isola occidentale di Ruathym, fu rasa al suolo e ricostruita più e più volte. I suoi abitanti dovettero far fronte a grandi difficoltà per ampliare la loro civiltà oltre i confini della città originaria, dal momento che erano minacciati da orchi, giganti e altri predatori da ogni lato. Nessuna delle strutture di legno di Illusk sopravvisse agli effetti del tempo, della guerra e del fuoco.

I fondatori originari di Illusk prediligevano la magia runica e facevano uso di rune, glifi, simboli e altre magie analoghe per proteggere le loro fortezze, le loro dimore e le loro tombe. I profughi Netheresi che colonizzarono nuovamente Illusk adottarono e affinarono l'uso della magia runica, unendola alle potenti difese personali dei loro manti magici per intessere una rete di incantesimi in grado di offrire protezione dai mille pericoli del Nord. Le tombe Illuskan di questo tardo periodo contengono molti libri di incantesimi, scettri e altri oggetti Netheresi che i profughi portarono via da Netheril quando se ne andarono.

Casatorre dell'Arcano

Questa antica torre dalle molte guglie fu eretta oltre diciassette secoli fa per proteggere Illusk dai phaerimm che avrebbero potuto inseguire i Netheresi fin nella loro nuova dimora. Anche se la torre è ora divenuta la dimora della Confraternita Arcana, è cambiata ben poco da com'era nei giorni in cui la Grande Cabala si radunava al suo interno.

Laeral delle Sette Sorelle imprigionò molti dei lich e dei demilich[LE] della Grande Cabala nel semipiano d'ombra della torre, dal quale le creature tentarono di fuggire invano per molti secoli. Altri fuggirono verso le rovine di Illusk e si nascosero tra le antiche tombe sotterranee. Molte delle interdizioni che tenevano gli Antichi prigionieri sono state infrante, ma altre rimangono al loro posto, dal momento che nemmeno i capi della Confraternita Arcana osano liberare tutti questi malevoli maestri dell'Arte.

Rovine di Illusk

Le rovine della città originaria di Illusk si estendono all'interno della città di Luskan, lungo le rive sud del Fiume Mirar. Fortificazioni diroccate, torri infrante, statue rovesciate e lastre d'ingresso crepate che conducono alle tombe occupano un'area pari a diversi isolati cittadini, tutta ricoperta da rampicanti ed erbacce. Le mura di pietra attorno alle rovine non riescono a proteggere gli abitanti di Luskan dai pericolosi non morti che vivono nelle antiche tombe sotterranee o dai parassiti che infestano ciò che rimane delle strutture di superficie.

Dozzine di arcanisti Netheresi fuggiti dalla loro patria vissero, morirono e furono sepolti a Illusk assieme alla loro magia. Oggi, i facoltosi cittadini di Luskan continuano a seppellire i loro morti nei mausolei lungo il lato meridionale delle rovine, tra cripte pericolanti e tombe ammuffite. Numerosi guardiani runici e antiche interdizioni magiche arcaiche proteggono le antiche camere funebri e i tunnel che si snodano sotto i mausolei.

Ardeep

Il reame elfico di Ardeep, noto anche come il Reame della Luna Profonda, vanta una storia antica di migliaia di anni. Ardeep, retto dai coronal dello Shantel Othreier, dell'Aryvandaar e di Illefarn nei vari periodi storici, si distinse come regno indipendente dopo il sacco di Aelinthaldaar. Ardeep si alleò in seguito con i nani del Dardath, gli umani di Delimbiyran, gli gnomi di Dolblunde e gli halfling di Secomber per formare Phalorm, il Reame delle Tre Corone. Ma dopo la caduta di Phalorm, molti elfi della luna di Ardeep si ritirarono a Evermeet, lasciando la foresta abbandonata per secoli. Durante questo periodo, una fitta opera di disboscamento ridusse la foresta alle dimensioni odierne. Gli elfi della luna in fuga da Eaerlann alla fine restaurarono il reame, ma Ardeep non tornò mai al suo splendore originario.

I confini di Ardeep cambiavano con la stessa frequenza dei suoi sovrani, ma in genere abbracciavano le terre boschive a nord del Fiume Delimbyr, tra le aree note come le Colline Perdute e la Costa della Spada. Buona parte degli storici odierni di Faerûn crede che gli elfi abitassero soltanto nell'area attualmente occupata dalla Foresta Ardeep, ma in realtà il Reame della Luna Profonda occupava un territorio ampio almeno tre volte. E così è possibile imbattersi nelle rovine di Ardeep non solo nelle profondità della Foresta Ardeep, ma anche nelle campagne circostanti.

La Foresta Ardeep è un bosco fitto di alti fogliablu, alberi del crepuscolo e alberi di weir. I suoi margini sono ingannevolmente piacevoli, percorsi da sentieri soleggiati e frequentati da daini al pascolo. Ma spingendosi all'interno della foresta, il terreno diventa dissestato, interrotto da gole e fossi improvvisi, coperti da una fitta coltre di rampicanti e di arbusti, celati dalla foschia. Le rovine nascoste sotto la vegetazione della foresta sono usate come tane da cinghiali selvatici, e alcune specie di funghi fosforescenti forniscono di notte una vaga illuminazione spettrale.

Il Popolo Fiero chiamava Ardeep la Foresta Remota, a causa della sua grande distanza da Evermeet. Ora nelle sue profondità vivono soltanto i fuorilegge e qualche elfo solitario; molti elfi e mezzelfi che vivono a Waterdeep tuttavia si recano spesso ad Ardeep, per contemplare il verde e il silenzio dei suoi boschi inviolati. Tre piccole radure nei pressi dei confini nord-occidentali della foresta sono diventati luoghi di incontro tradizionali per quei giovani amanti le cui famiglie ostacolano l'unione. Anche gli Arpisti a volte si incontrano ad Ardeep, e alcuni ranger pattugliano i margini del bosco per assicurarsi che nessun grosso predatore o nessun brigante si insedi nel luogo.

Casa dei Lunghi Silenzi

Una facciata in pietra bianca pallida separa le stanze spettrali di questo antico maniero in rovina dalle file di cedri e alberi fogliablu all'esterno. La Casa dei Lunghi Silenzi ospita un fulcro di *portali* a due sensi, che comprendono un collegamento a una torre di guardia abbandonata nelle propaggini orientali della Foresta dei Troll, al sotterraneo del Tempio di Labelas nella città in rovina di Mhiilamniir, e a una grotta sotterranea situata sotto il Bosco del Serpente. Inoltre, un *portale* a senso unico proveniente da Evermeet si apre sul bosco vicino. Lord Elorfindar Floshin (guerriero 1/mago 5/cavaliere mistico 10 elfo del sole NB), la cui tenuta comprende le terre tra Daggerford e la Foresta Ardeep, ha posto una rete di interdizioni magiche sul maniero e sui boschi circostanti, che lo avverte in caso di intrusioni.

Radura Verde

Questo cerchio di olmi è situato nelle propaggini sud-orientali della Foresta Ardeep. È circondato da fitti cespugli di felci e nessun sentiero, per quanto meticolosamente tracciato, resta sgombro per più di una notte nelle sue vicinanze.

All'interno di questo cerchio di alberi regna una primavera perenne, e l'intera radura è sotto un effetto permanente di *santificare*. Queste caratteristiche sono state attribuite a numerose divinità diverse col passare degli anni, ma in realtà sono il risultato di un *mythal* minore. Il *mythal* potenzia anche gli effetti curativi minori lanciati all'interno dei suoi confini (più precisamente, il talento Incantesimi Potenziati viene applicato automaticamente a tutti gli incantesimi di evocazione [guarigione] lanciati all'interno del cerchio). Infine, qualsiasi pezzo di legno non magico, per quanto vecchio possa essere, torna a crescere e fiorire di nuovo se portato all'interno del cerchio, anche se è stato tagliato, dipinto, levigato, lavorato o danneggiato dal fuoco.

Tomba di Reluraun

In una radura nel cuore della Foresta Ardeep si trova la cripta di un combattente elfico caduto di nome Reluraun (guerriero 12 elfo della luna fantasma CM), il cui spirito è stato distorto in una folle creatura non morta da una magia malvagia lanciata nel corso della sua ultima battaglia. Reluraun appare come un paio di occhi senza corpo e un paio di braccia e mani scheletriche che impugnano la Tagliaghiaccio di Reluraun, una *spada lunga dell'esplosione di ghiaccio+3*. La tomba di Reluraun è protetta nientemeno che da tre baelnorn (mago 13 elfo della luna baelnorn LB), e la sua bara solitaria fluttua all'interno di una cripta sotterranea dal tetto a cupola. Una statua estremamente verosimile del guerriero elfico impugna Cuordidragone, una *spada lunga anatema dei draghi+1*.

Valletta Danzante

Soffice muschio, erba bassa e felci ammantano questa dolce conca e il cerchio di terra rialzato che la delimita. Al centro della conca si erge la Dama di Pietra, un dito di roccia toccato da Eilistraee e consacrato alla dea. I poteri della Dama di Pietra proteggono la conca e possono scatenarsi contro gli intrusi, su ordine della dea o delle sue sacerdotesse. L'origine della Dama di Pietra è ignota, ma si crede che risalga ai primi insediamenti di Ardeep.

Qilué Veladorn delle Sette Sorelle a volte officia le sue celebrazioni quaggiù, e la stessa Eilistraee si è manifestata nella Valletta Danzante in più di un'occasione.

Gauntlgrym

A sud di Mirabar, nei pressi della Valle di Khedrun, le rovine di un'antica città sotterranea giacciono sepolte sotto i Burroni. Gauntlgrym, costruita secoli fa dai nani del Delzoun per gli umani di Illusk, vantava oltre trentamila abitanti tra nani e umani. Anche se ufficialmente era un regno indipendente, rimase un reame vassallo di Illusk fino alla caduta di quest'ultimo.

Oggi Gauntlgrym è un cupo intrico di tunnel senza luce e di sale umide popolate soltanto da mostri. Il condotto di ventilazione del picco scende di oltre una dozzina di livelli e collega centinaia di corridoi e camere. In passato questo condotto era il covo del drago rosso adulto Abbenevaustour, un crudele dragone con un debole per la carne degli illithid.

Fino a pochi anni fa, i livelli inferiori della città brulicavano di mind flayer. Poi, circa dieci anni fa, uno strano esperimento degli illithid produsse tramite una serie di incroci una razza altamente prolifica di derro mezzo-illithd (chiamati anche mentifolli), che divennero ancora più numerosi dei mind flayer nel giro di pochi anni. Desiderosi di conquistarsi la libertà, insorsero, diedero la caccia e massacrarono i loro ex-padroni e si impadronirono del loro reame. Da allora, i mentifolli si sono diffusi per tutti i livelli inferiori di Gauntlgrym come un'epidemia. Tuttavia, devono ancora raggiungere la parte più alta della città, attualmente occupata dagli Hargrath, una compagnia di bugbear, goblin e leucrotta[Mos] guidata da Yorthon (guerriero 8 CM bafitauro[Sot] CM).

Un singolo tunnel nella parte inferiore di Gauntlgrym conduce a Nuur Throth, un nodo terrestre infuso di magia elementale. (Vedi *Sottosuolo di Faerûn* per ulteriori informazioni sui nodi terrestri.) I tunnel della parte nord della città sono collegati alla Caverna del Grande Verme, un antico tumulo situato tra le Colline del Gelo nel lontano nord.

Phalorm

Al Consiglio dell'Ascia e della Freccia, gli elfi della luna di Ardeep, i nani degli scudi di Dardath, gli gnomi delle rocce di Dolblunde, gli halfling di Secomber e gli umani di Delimbiyran decisero di unire le loro forze, formando un nuovo reame chiamato Phalorm, o Reame delle Tre Corone. Phalorm durò meno di un secolo, prima di cadere sotto i ripetuti assalti degli orchi e dei goblinoidi.

Negli anni del declino di Phalorm, gli elfi, stanchi di combattere con gli orchi, si ritirarono dal regno e si diressero a Evermeet. La popolazione nanica, già drasticamente ridotta, si ritirò nelle sue rocche facilmente difendibili al di sotto delle Colline Oscure (oggi note come le Colline Perdute) o migrarono a est per unirsi all'Ammarindar.

Delimbiyran

L'ascesa del Regno dell'Uomo fu rapida dopo la caduta di Phalorm, soprattutto poiché gli umani della regione non sentivano più la necessità di un'alleanza con le altre razze. Reclamati tutti i territori che un tempo facevano parte di Phalorm, Re Javilarhh II fondò un nuovo regno chiamato Delimbiyran. Buona parte della sua popolazione era umana, ma anche gli gnomi e gli halfling della regione che scelsero di rimanere all'interno dell'alleanza, purché riconoscessero l'autorità del nuovo re, erano bene accetti.

Per risolvere il problema degli orchi, il re costruì una catena di castelli di confine lungo i margini orientali dell'Alta Brughiera, per tenere a bada gli orchi di quell'area. Nel corso dei cinquant'anni successivi, in un periodo noto come la Battaglia Senza Fine, gli umani della Valle del Delimbiyr lanciarono una fitta serie di incursioni militari nell'Alta Brughiera meridionale e sulle Montagne della Spada, per massacrare gli orchi direttamente là dove si annidavano.

Poi il giovane regno fu colpito dalla catastrofe. Nel tentativo di trasformarsi in una lich, la Madre Oscura Lalondra Worul, l'alta sacerdotessa regnante di Shar, provocò la morte di tutti i Puri Servitori di Shar, la cui energia vitale era vincolata alla sua. La scomparsa di Lalondra e la dipartita improvvisa di tutti i sacerdoti anziani della Signora della Notte provocò il crollo del clericato di Shar, e la rivolta dei suoi indisciplinati seguaci in tutte le città della Costa della Spada. Re Davyd ordinò alle sue truppe di sedare gli atti di violenza, ma come risposta a questo ordine, un fanatico di Shar si immolò assassinando il sovrano di Delimbiyran.

La morte del re e l'assenza di un erede legittimo fecero precipitare il Regno dell'Uomo in una guerra civile nel momento meno adatto. Nell'anno successivo, gli orchi predoni della Grande Foresta invasero molti degli autoproclamatosi regni frammentari di Delimbiyran, spazzandoli via in un'orgia di fuoco e di sangue. Il Duca di Calandor (appoggiato in segreto dai maghi che in seguito avrebbero formato il Patto), strinse un'alleanza con i nobili in guerra tra loro, e una volta unite le forze, riuscì a sconfiggere gli orchi. Questa breve collaborazione pose grossomodo fine alla guerra tra i regni frammentati, ma il Regno dell'Uomo non esisteva più.

Delimbiyran, la Città Scintillante

La città di Delimbiyran sopravvisse soltanto alcuni decenni dopo la caduta del Regno dell'Uomo. Nel 714 CV, una battaglia tra gli immondi ei i difensori nanici ed elfici della lontana Myth Drannor terminò bruscamente con la violenta distruzione del Portale del Guerriero. L'esplosione risultante si spinse oltre il *portale* situato nella Città del Canto e sfociò nella roccaforte reale situata nel cuore di Delimbiyran. Questo flusso magico incontrollato incenerì buona parte della Città Scintillante e devastò la regione circostante. Soltanto una manciata di artefatti delle prosperose civiltà passate della bassa valle del Delimbiyr è sopravvissuta fino ai giorni attuali.

Gola Ridente

A sud del Fiume Delimbiyr, appena all'interno della Foresta Velata nord-occidentale, si trova una vecchia cava nanica chiamata Gola Ridente. Numerose entrate conducono da questa cava a una rocca nanica situata sotto il Monte Illefarn.

Il bosco entro un raggio di 1,5 km dalla conca è immerso in un perpetuo crepuscolo, a qualsiasi ora del giorno. Melandrach, il misterioso e sedicente Re dei Boschi (guerriero 7/druido 10 elfo selvaggio N) veglia su questa cupa zona della foresta. Ben pochi visitatori si recano fin quaggiù, dal momento che corre voce che Melandrach non veda di buon occhio coloro che disturbano la pace del suo reame.

Monte Illefarn

Sotto le colline ad est di Daggerford si trovano le rovine di una vasta rocca nanica che comprendeva un labirinto di alloggi, sale, officine, miniere, porte segrete e tunnel. I nani lasciarono dietro di loro numerosi oggetti magici in grado di manipolare la terra e l'acqua quando abbandonarono la rocca.

I livelli superiori del complesso sono stati reclamati dai nani del Clan Ironeater. I livelli inferiori sono infestati da tribù di goblin, orchi, ogre e troll al servizio di un necromante non morto chiamato Kelthas il Terribile (necromante 10 umano mohrg CM).

Dopo la sua morte per mano di un gruppo di avventurieri, oltre dieci anni fa, Kelthas è tornato come mohrg per tormentare i nani. Il necromante e i suoi seguaci adorano Myrkul e usano un santuario profanato di Moradin che è stato convertito al dio defunto.

Le pompe meccaniche che gli antichi nani avevano costruito per dragare l'acqua dalle sezioni inferiori delle miniere smisero di funzionare molto tempo fa, quindi le sezioni più basse dei tunnel delle miniere sono invasi da acqua gelida e torbida.

Volta di Pietra, la Casa di Pietra

Lungo i confini orientali della Foresta Ardeep si ergono le rovine di un'immensa torre a pianta quadrata costruita dai nani e dagli elfi di Illefarn. La struttura rimane grossomodo intatta, anche se varie antiche battaglie magiche, unitamente a molti anni di abbandono, hanno provocato il crollo del tetto e del pavimento in più punti. Le centinaia di camere, atri, corridoi e templi che costituivano la Casa di Pietra sembrano messe assieme in maniera casuale e protette da strane trappole di fattura nanica. Nel cuore della struttura si trova il Pozzo della Volta di Pietra, un'antica fonte che attinge acqua dal lago di Asmaeringol nel Sottosuolo. Il pozzo è anche ciò che consente ai mostri del Sottosuolo e agli elementali dell'acqua di spingersi fino alle rovine.

Secondo le leggende locali, la Casa di Pietra custodirebbe anche un'inquietante foresta d'argento e molte altre meraviglie metalliche in apparenza prive di alcun uso pratico. Le leggende parlano anche di oro, di gemme e di una grande armeria nanica protetta da trappole, porte segrete e interdizioni magiche di ogni genere, nonché dai resti non morti dei guerrieri nanici uccisi sul posto.

Gli elfi della luna di Ardeep hanno smesso di sorvegliare queste rovine molto tempo fa, quindi alcuni avventurieri hanno iniziato a sfidare i pericoli della Casa di Pietra. Arallia Silverbow (ladra 5 elfa della luna N), apprendista di Elaith Craulnober, ha studiato le rovine negli ultimi mesi, esplorando i suoi tunnel e disattivando le sue trappole per farsi strada lentamente verso l'area centrale della torre.

Eredità del vecchio Nord

Molti abitanti delle città del Nord restano beatamente all'oscuro della lunga e tormentata storia del loro reame. Waterdeep, Luskan, Secomber, Neverwinter, Daggerford e molti altri insediamenti sono i successori dei regni nanici, elfici e umani dei tempi passati. Gli insediamenti settentrionali popolati dalle razze più disparate (solitamente nani, elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi e umani) hanno ereditato molti degli stessi problemi che affliggevano i loro antenati.

Nessun grande impero è mai sorto nei millenni passati nel Nord. La regione è invece disseminata di innumerevoli villaggi elfici abbandonati, paesi umani distrutti e regni nanici caduti che hanno lasciato dietro di loro cripte, tombe, miniere e torri che spesso non sono mai comparse su nessuna mappa. Molti di questi luoghi in rovina contengono segreti e orrori nascosti che non sono mai stati raggiunti dalla luce del giorno.

Luogo per avventure: Fortezza di frontiera

La Fortezza Mantofosco è situata in cima a una collina nella fascia centrale dei Burroni, lungo i pendii occidentali che si affacciano sul Fiume Mirar. Gaucelm Gonfrey, il Re-Ladro non morto di Mantofosco, comanda una pericolosa banda di ladri, assassini e altri fuorilegge e trama per accaparrarsi il regno che aveva giurato di conquistare in vita.

Illustrazione di Chris Hawkes



Uno scontro nella Casa di Pietra

background

Il regno di frontiera di Mantofosco fu fondato dagli umani dei Burroni orientali nel 272 CV, durante un lungo periodo di pausa tra i vari attacchi degli orchi. Nel 304 CV, Lord Gonfrey usurpò il trono dopo avere assassinato il vecchio re, ma riuscì a governare solo per un anno, prima di rimanere ucciso a sua volta dalla freccia avvelenata di un assassino. Il popolo di Mantofosco seppellì l'odiato "re-ladro" sotto i Burroni. Due anni dopo, Mantofosco fu spazzato via dall'orda orchesca delle Mille Zanne, nel corso della sua marcia verso Neverwinter e Illusk.

Gonfrey giacque nell'abbraccio della morte per secoli, ma la sua storia non era ancora finita. Nei mesi che precedettero il Periodo dei Disordini, il dio della morte Myrkul decise di conferire il dono della non morte a Gonfrey e di trasformarlo in un cavaliere della morte[MM2]. Qualunque fosse il piano che Myrkul aveva in mente per il suo servitore, andò perduto per sempre quando il dio stesso rimase ucciso a Waterdeep. Gonfrey vagò senza meta per il Nord per anni e anni, poi finì per fare ritorno alle rovine di Mantofosco.

Una volta tornato alla sua vecchia fortezza, Gonfrey ha messo assieme una piccola banda di umani nella speranza di farne le fondamenta del suo nuovo regno. Con l'aiuto delle illusioni di Quaerel Nhommingtun, la sua "maga di corte", Gonfrey cela la sua vera natura di non morto agli occhi degli altri, spingendosi perfino a cenare con loro in varie occasioni.

caratteristiche della fortezza

La fortezza mostra ancora i segni ben visibili degli antichi attacchi degli orchi, tra cui mura squarciate, tetti sfondati, porte e cancelli abbattuti. Le guardie di Gonfrey in servizio sono dislocate dove indicato, mentre quelle fuori servizio possono trovarsi in qualsiasi area pubblica del terreno della fortezza.

aree numerate

Le aree seguenti sono indicate con un numero sulla mappa della Fortezza Mantofosco.

1. AREA ESTERNA

Il vecchio muro di pietra attorno a questa fortezza cadente è alto circa 6 metri. Il luogo è evidentemente stato attaccato più volte nei tempi antichi, a giudicare dai solchi e dalle grosse crepe che si diramano come ragnatele lungo le pareti. Gli spalti diroccati sono intervallati in più punti da cumuli crollati di pietra e di malta alla base della fortezza, e le erbacce hanno invaso lo spazio aperto dove un tempo si trovavano i cancelli.

2. SENTIERO D'INGRESSO (LI 7 o 9)

Questo sentiero lastricato, fatto di pietre screpolate, passa sotto l'arcata aperta e conduce a una doppia porta sbarrata, che evidentemente doveva fungere da ingresso principale della fortezza. Roveti spinosi, arbusti ed erbacce crescono su entrambi i lati del sentiero. Lungo le estremità est e ovest del muro interno sono visibili due scalinate di pietra che conducono a una passerella larga 1,5 metri che corre lungo gli spalti.

Le porte di ingresso della fortezza sono di legno, rinforzate in ferro e sono sbarrate dall'interno.

Porte sbarrate: Spessore 3,75 cm; durezza 5; pf 30 ciascuna; sfondare CD 22.

Creature: Di giorno, quattro banditi montano la guardia lungo il sentiero, appena oltre il cancello. Non sono particolarmente in allarme e uno o due di loro solitamente dormono.

Guardie (4): Umano/a ladro 1/guerriero 2; GS 3; umanoide Medio; DV 1d6 più 2d10; pf 14; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +3; Att o Att comp +5 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +6 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); AS attacco furtivo +1d6; QS scoprire trappole; AL NM; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +0; For 12, Des 17, Cos 11, Int 14, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Artista della Fuga +7, Ascoltare +4, Cercare +6, Falsificare +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +4, Percepire Intenzioni +4, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +4, Saltare +4, Scalare +4, Valutare +4; Arma Focalizzata (spada corta), Ricarica Rapida, Riflessi in Combattimento[B], Schivare[B], Sicario.

Linguaggi: Chondathan, Comune, Illuskan, Orchesco.

Attacco furtivo (Str): Una guardia infligge 1d6 danni extra in caso di qualsiasi attacco andato a segno contro i bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro i bersagli entro 9 metri. Le creature che beneficiano di occultamento, prive di anatomia discernibile o immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutti immuni agli attacchi furtivi. Una guardia può scegliere di sferrare danni non letali con il suo attacco furtivo, ma soltanto se usa un'arma ideata a tale scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Una guardia può trovare, disattivare od oltrepassare le trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità di Cercare e l'abilità Disattivare Congegni per trovare e disattivare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearle). Se il risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come oltrepassare la trappola senza farla scattare o disattivarla.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, spada corta perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus di For +1) con 20 frecce, *pozione di sfocatura, pozione di cura ferite leggere*, corno, 5 mo.

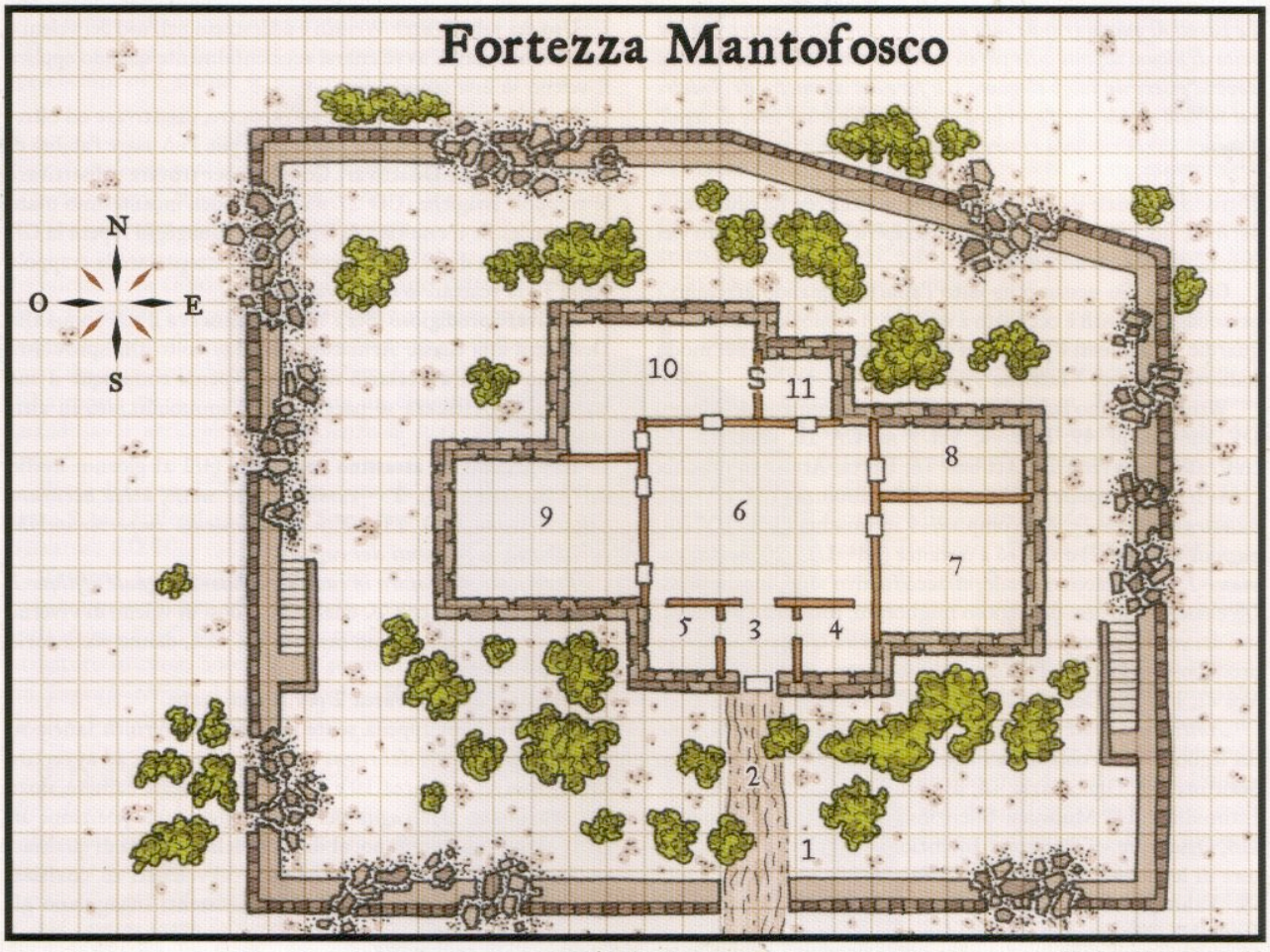
Tattiche: Le guardie affrontano immediatamente chiunque si avvicini alla fortezza passando per il sentiero d'ingresso, esigendo di sapere cosa porta i viaggiatori alla Fortezza Mantofosco. I mercanti e le carovane che hanno merce da vendere sono i benvenuti; a tutti gli altri viene chiesto di depositare le armi prima di entrare. Se qualcuno lo chiede, le guardie rispondono che il padrone della fortezza è Lord Gonfrey.

Se dovesse scoppiare una lotta, le quattro guardie collaborano per sconfiggere l'avversario più grosso, quello che ha più l'aspetto di un guerriero. Usano prima le loro balestre, se hanno tempo a sufficienza per tirare prima di essere ingaggiati in mischia. Non appena una delle quattro guardie cade a terra, quelle rimanenti suonano i loro corni per chiedere aiuto. Altre quattro guardie arrivano dopo 5 round.

3. INGRESSO PRINCIPALE

La stanza d'ingresso della fortezza ha pareti alte 4,5 metri che portano i segni delle guerre passate proprio come le mura all'esterno. Il pavimento è un miscuglio di fango e di pietre lastricate spezzate. Le tre soglie che conducono fuori dalla stanza un tempo forse avevano delle porte, ma ora ne sono prive.

Se le guardie scortano i PG quaggiù, una di loro va ad avvertire Gonfrey che ci sono visite, mentre il resto rimane con i personaggi.



4. IMMONDEZZAIO (LI 7)

Cumuli di rifiuti putrefatti e detriti ricoprono il pavimento di questa camera buia e umida, e l'aria è satura del loro fetore. Una fila di quattro feritoie per frecce, ciascuna alta 60 cm e larga 15 cm, è visibile lungo il muro sud della stanza. È possibile udire gli squittii dei parassiti provenire da sotto i cumuli di rifiuti.

Gli abitanti della fortezza scaricano quaggiù i loro rifiuti.

Creature: Una nidiata di osquip ha fatto la sua tana quaggiù e si ciba degli scarti giornalieri rovesciati quaggiù.

Osquip (7): GS 1; bestia magica Piccola; DV 1d10+4, pf 9; Iniz +1; Vel 12 m, scavare 1,5 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta -1; Att o Att comp +5 in mischia (1d6+3. morso); QS scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +1; For 14, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Nascondersi +10, Scalare +3; Arma Focalizzata (morso).

Tattiche: Gli osquip proteggono con ferocia il loro territorio e attaccano il primo personaggio che entra nella stanza.

5. POSTAZIONE DI GUARDIA (LI 7 O 9)

Quattro feritoie per arcieri lungo il muro sud di questa stanza consentono di difendere con facilità questa parte della fortezza. Un tronco orizzontale è usato come panca dalle guardie e una scala lungo il muro nord conduce a una botola che si apre sul soffitto.

Gonfrey fa in modo che questa stanza sia sempre sorvegliata, in qualsiasi momento della giornata.

Creature: Questa area è sorvegliata da quattro guardie durante il giorno e da quattro allip durante la notte.

Guardie (4): Vedi l'area 2 per le statistiche.

Allip (4): pf 26 ciascuno; vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 10.

Tattiche: Le guardie esigono che i visitatori si presentino e spieghino cosa sono venuti a fare. A meno che non siano attesi, i visitatori che giungono di notte vengono intimati di lasciare l'area e di tornare al mattino, quando le guardie "potranno dare un'occhiata migliore" alle loro facce. È possibile corrompere le guardie regolari affinché aprano le porte sbarrate, ma non gli allip.

Le guardie tirano con i loro archi su chiunque venga sorpreso all'interno dell'area o cerchi di aprire le porte sbarrate. Gli allip usano il loro attacco speciale di mormorio, poi si fanno avanti per attaccare gli intrusi.

Se scoppia un combattimento, le guardie suonano l'allarme immediatamente. Tre round dopo, quattro guardie arrivano quaggiù dall'area 7. Wrinth (vedi area 6) fa subito rapporto a Gonfrey nell'area 10, avvertendolo dell'attacco.

Una battaglia notturna con gli allip attira l'attenzione delle creature nell'area 7 entro 1d4 round. Una volta arrivate, le guardie si tengono da parte finché gli allip non vengono sconfitti.

Sviluppo: Di notte, le guardie dormono nell'area 9. Durante il giorno, gli allip si uniscono a Gonfrey nell'area 10.

6. SALA GRANDE (LI 10 O 12)

Questa camera funge da sala del trono e da sala delle udienze della fortezza. Il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente a voce alta, modificandolo come necessario in base all'assenza o alla presenza di Wrinth.

Le pareti di questa grande sala di pietra sono alte 6 metri. Ciò che resta di alcuni dipinti sulle pareti indica che un tempo la fortezza doveva essere un luogo elegante. Un foro del diametro di 3 metri sul soffitto rivela che l'apertura corrispondente sul tetto di tegole è stata coperta con una riparazione di fortuna.

Il trono originale del re è scomparso, e Gonfrey ha ordinato a Wrinth, un individuo abile nello scolpire il regno quanto nei delitti, di crearne uno nuovo.

Creature: Se nessuno ha dato l'allarme, quando arrivano i personaggi Wrinth è occupato a scolpire il trono, aiutato da due guardie. Altrimenti è pronto ad accogliere gli intrusi, nel modo indicato alla voce "Tattiche", più sotto.

Wrinth: Umano ladro 5/assassino 4; GS 9; umanoide Medio; DV 9d6+18; pf 49; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +6; Lotta; Att +9 in mischia (1d4+2/17-20, *pugnale affilato+1*) o +11 a distanza (1d4+1/19-20, *balestra a mano+1*); Att comp +9/+4 in mischia (1d4+2/17-20, *pugnale affilato+1*) o +11/+6 a distanza (1d4+1/19-20, *balestra a mano+1*); AS attacco mortale, attacco furtivo +5d6, incantesimi; QS eludere, schivare prodigioso migliorato, resistenza ai veleni, uso dei veleni, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL LM; TS Temp +4 (+6 contro veleni), Rifl +12, Vol +2; For 12, Des 18, Cos 14, Int 16, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artigianato (lavorazione del legno) +11, Artista della Fuga +16, Camuffare +7, Decifrare Scritture +9, Diplomazia +6, Equilibrio +6, Falsificare +11, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +9, Percepire Intenzioni +7, Professione (tagliatore di legno) +8, Raggirare +12, Saltare +3, Utilizzare Corde +9, Valutare +5; Arma Focalizzata (pugnale), Incantesimi Immobili, Maestria in Combattimento, Ricarica Rapida, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Chondathan, Comune, Nanico, Illuskan, Orchesco.

Attacco mortale (Str): Se Wrinth studia la sua vittima per 3 round e poi effettua un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può paralizzare o uccidere il bersaglio (a scelta di Wrinth). Se la vittima non supera un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 contro l'effetto mortale, muore. Se non supera il tiro salvezza contro l'effetto di paralisi, viene resa indifesa e incapace di agire per 1d6+4 round. Se la vittima supera il tiro salvezza, l'attacco funziona soltanto come un normale attacco furtivo. Una volta che Wrinth ha completato i 3 round di studio, deve sferrare l'attacco mortale entro i 3 round successivi.

Attacco furtivo (Str): Wrinth infligge 5d6 danni extra ad ogni attacco andato a segno contro un bersaglio colto alla sprovvista o attaccato ai fianchi, o contro un qualsiasi bersaglio a cui sia stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questo danno viene applicato anche agli attacchi a distanza contro i bersagli entro 9 metri. Le creature dotate di occultamento, quelle prive di anatomie discernibili e quelle immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Arrak può scegliere di sferrare danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo se usa un'arma ideata a tale scopo, come un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Wrinth è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro salvezza superato non subisce alcun danno.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Wrinth non può essere attaccato ai fianchi e può subire attacchi furtivi soltanto da un personaggio dotato di almeno tredici livelli da ladro.

Uso dei veleni (Str): Wrinth è addestrato nell'uso dei veleni e non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno su una lama.

Scoprire trappole: Wrinth può trovare, disattivare od oltrepassare le trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità di Cercare e l'abilità Disattivare Congegni per trovare e disattivare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearle). Se il risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come oltrepassare la trappola senza farla scattare o disattivarla.

Schivare prodigioso (Str): Wrinth conserva il suo bonus alla Destrezza alla Classe Armatura anche se colto alla sprovvista o colpito da un avversario non visto (perde comunque il suo bonus alla Destrezza se paralizzato o immobilizzato in altri modi).

Incantesimi da assassino conosciuti (4/2 al giorno; livello dell'incantatore 4°); 1° - *camuffare se stesso, colpo accurato, saltare, sonno* (CD 13); 2° - *allineamento imperscrutabile, invisibilità, movimenti del ragno.*

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, pugnale affilato+1, balestra a mano+1 con 10 quadrelli, 3 dosi di veleno di viverna (ferimento CD 17), danno iniziale 2d6 Cos, danno secondario 2d6 Cos), 50 mo.

Guardie (2): Vedi l'area 2 per le statistiche.

Tattiche: Non appena sente un allarme, Wrinth lancia su se stesso *movimenti del ragno* e *invisibilità*, corre ad avvertire Lord Gonfrey nell'area 10 e poi torna in questa camera, dove usa *movimenti del ragno* per raggiungere una posizione in cima al muro più lontano, al di fuori della portata di qualsiasi spada. Tira dei quadrelli da balestra avvelenati su qualsiasi incantatore presente mentre i suoi assistenti ingaggiano gli intrusi in mischia.

I rumori di un combattimento in questa stanza sono facilmente percepibili (Ascoltare CD 10) da chiunque si trovi nelle aree 7, 9, 10 e 11. Quattro guardie arrivano per unirsi al combattimento 5 round dopo che il combattimento ha avuto inizio.

7. SALA DA PRANZO/CUCINA (LI 7 O 10)

Un lungo tavolo di legno grezzo poggia contro l'intera parete nord. Una mezza dozzina di conigli conciati è stata poggiata sul tavolo assieme a un cumulo di rape e di erbe essiccate. Vari barili di birra e d'acqua sono stati collocati sotto il tavolo. La stanza contiene anche tre tavoli quadrati più piccoli e numerose panche.

Quando questa stanza veniva utilizzata come la biblioteca di Mantofosco, conteneva registri delle tasse, un'anagrafe delle nascite e altri documenti di stato. Ora le guardie la usano per preparare e consumare i pasti. Le guardie puliscono e preparano il cibo sul lungo tavolo appoggiato contro la parete nord, e poi lo cuociono in un grosso camino di pietra che funge da forno improvvisato. Buona parte dei loro pasti è costituita da stufato o carne arrosto.

Creature: Quattro guardie normalmente si trovano in questa camera, intente a preparare pasti o a mangiare stufato e bere birra.

Guardie (4): Vedi l'area 2 per le statistiche.

Tattiche: Le guardie non si aspettano un combattimento in questa stanza. Quando estraggono le armi rovesciano tavoli, spingono le panche verso i personaggi con un calcio e provocano il maggior rumore possibile, in modo da mettere in guardia il resto della fortezza sulla presenza di intrusi.

Il rumore di un combattimento in questa stanza (Ascoltare CD 10) spinge Wrinth e i suoi due assistenti nell'area 6 a intervenire in 5 round, se nessuno li ha ancora affrontati.

8. ARMERIA

File di balestre pesanti pendono da tutte le pareti di questa grande camera. Quadrelli, frecce, lame, armature e un paio di scudi di legno poggiano sul pavimento.

In questa area chiusa a chiave è custodito l'attuale arsenale della fortezza. Le guardie di Gonfrey si sono procurate la maggior parte di questo equipaggiamento assaltando i carri dei mercanti diretti a Mirabar. Il cavaliere della morte spera di poter armare un esercito quando avrà arricchito a sufficienza la sua armeria.

Porta di legno: 3,75 cm di spessore; durezza 5; pf 15; sfondare CD 18; Scassinare Serrature CD 20.

Tesoro: La camera contiene 20 balestre pesanti con 400 quadrelli, una *cotta di maglia+1*, 5 armature di cuoio, 2 armature in cuoio borchiato, 8 pugnali, un *pugnale gelido*, 3 spade lunghe, 50 dardi e 2 scudi di legno.

9. DORMITORI (LI 7 O 9)

Due dozzine di letti di legno costruiti rozzamente e dotati di materassi di paglia sono stati disposti lungo le pareti est e ovest di questa stanza. I due camini lungo la parete sud sono accesi.

Questa area funge da dormitorio per le guardie.

Creature: In qualsiasi momento la stanza è occupata da un numero variabile di guardie, da quattro a otto.

Guardie (da 4 a 8): Vedi l'area 2 per le statistiche.



Gaucelm Gonfrey, Signore di Fortezza Mantofosco

Illustrazione di William O'Connor

10. CAMERA DEL RE-LADRO (LI 12)

Le pareti di questa sfarzosa camera sono decorate con arazzi e drappi che raffigurano una battaglia tra cavalieri. Il centro della stanza è occupato da un enorme letto quadrato dotato di ottime lenzuola e di una pesante coperta. Una scrivania in legno scolpito e dotata di un'apposita sedia e un grosso armadio completano l'arredamento della stanza.

Gonfrey non ha badato a spese per dotare la sua camera delle comodità reali di cui godeva quando era in vita. Il suo armadio è pieno di abiti di qualità acquistati a Neverwinter.

Creatura: Gonfrey passa la maggior parte del suo tempo in questa stanza e ne esce solo per cenare con le sue truppe o per aiutare a respingere eventuali intrusi. Usa il suo *anello di camuffare se stesso* per apparire come un umano vivente quando si aspetta di incontrare le sue truppe.

Gaucelm Gonfrey: Umano cavaliere della morte[MM2] guerriero 9; GS 12; non morto Medio (umanoide atipico); DV 9d12; pf 58; Iniz +3; Vel 6 m; CA 25, contatto 13, colto alla sprovvista 22; Att base +9; Lotta +16; Att +16 contatto in mischia (1d8+3 più 1 Cos [Vol CD 17 nega danno a Cos e dimezza danno normale], tocco) o +20 in mischia (1d10+14/17-20, *spada bastarda+2*); Att comp 16 contatto in mischia (1d8+3 più 1 Cos [Vol CD 17 nega danno a Cos e dimezza danno normale], tocco) o +20/+15 in mischia (1d10+14/17-20, *spada bastarda+2*); AS esplosione abissale; QS riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, all'elettricità e alla metamorfosi, resistenza agli incantesimi 20, evoca cavalcatura, immunità allo scacciare, seguaci non morti, tratti dei non morti; AL LM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +5; For 25, Des 16, Cos -, Int 15, Sag 14, Car 17.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +11, Cavalcare +11, Diplomazia +8, Intimidire +11, Percepire Intenzioni +6, Saltare +14, Scalare +14; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Focalizzata Superiore (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso[B], Autorità, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda)[B], Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare[B], Incalzare Potenziato[B], Maestria in Combattimento[B].

Linguaggi: Comune, Illuskan, Eflico, Orchesco.

Esplosione abissale (Sop): Una volta al giorno, Gaucelm può generare un'esplosione di fuoco soprannaturale del raggio di 6 metri. Questo attacco ha una portata di 228 metri e infligge 9d6 danni (metà da fuoco e metà divini, Riflessi con CD 17 dimezza solo i danni da fuoco).

Evoca cavalcatura (Sop): Gonfrey può evocare una singola cavalcatura immonda con un massimo di 4 DV che funga da sua cavalcatura personale. La sua ultima cavalcatura è stata uccisa, e Gonfrey non può più evocarne un'altra per i prossimi 6 mesi.

Immunità allo scacciare (Str): Gonfrey non può essere scacciato, ma può essere esiliato nei Nove Inferi usando un incantesimo *parola sacra*.

Seguaci non morti: Gonfrey può attirare 18 DV di seguaci non morti inferiori (ghoul, ghast, scheletri medi, wight o zombi) entro un raggio di 300 km. Sopprime questa capacità per buona parte del tempo, dal momento che preferisce la compagnia dei vivi a quella dei morti.

Tratti dei non morti: Gonfrey è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se Gonfrey è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Proprietà: Corazza di piastre+2, spada bastarda+2, guanti del potere orchesco, anello di camuffare se stesso, 900 mo.

Tattiche: Gonfrey scende in battaglia senza paura. Quando scorge degli intrusi, li affronta immediatamente, facendo roteare la spada. Preferisce mantenere segreta la sua natura di non morto, quindi usa la sua esplosione abissale solo se il combattimento volge al peggio.

11. CAMERA DEL MAGO (LI 10)

Questa sontuosa camera da letto è dotata di un tappeto di pelo, una sedia finemente intarsiata, un sofisticato comò e un letto elegante.

Wrinth (vedi l'area 6) ha costruito tutti i mobili di questa stanza.

Trappola: La porta di pietra che conduce a questa camera è protetta da una trappola che impedisce ai visitatori di cogliere di sorpresa Quaerel.

Porta di pietra: 15 cm di spessore, durezza 8, pf 90; sfondare CD 25.

Allarme: GS 2; congegno magico; attivatore di posizione; incantesimo (allarme [mentale], mago di 1° livello); Cercare CD 26, Disattivare Congegni CD 26.

Creatura: Quaerel Nhommingtun, la "maga di corte" di Mantofosco, è alloggiata in questa camera. La stregona ha offerto i suoi servigi a Gonfrey, ma lo considera solo un mezzo per raggiungere un altro fine, vale a dire la ricchezza e il potere. Quando lo avrà superato in forza e abilità, lo ucciderà e assumerà il controllo della fortezza. Nel frattempo, i suoi incantesimi di illusione aiutano Gonfrey a celare la sua natura di non morto agli occhi degli altri.

Quaerel Nhommingtun: Umana stregona 10; GS 10; umanoide Medio; DV 10d4; pf 25; Iniz +5; Vel 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +6; Att o Att comp +7 in mischia (1d4+2/19-20, *pugnale+1*); QS famiglio, benefici del famiglio; AL NM; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +8; For 12, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 12, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Camuffare +6, Concentrazione +12, Diplomazia +7, Intimidire +7, Osservare +3, Raggirare +18, Sapienza Magica +12; Allerta*, Incantesimi Focalizzati (illusione), Incantesimi Focalizzati Superiore (illusione), Incantesimi Massimizzati, Iniziativa Migliorata, Preparazione Arcana.

Linguaggi: Chondathan, Comune, Nanico, Elfico, Illuskan, Orchesco.

Famiglio: Il famiglio di Quaerel è un pipistrello di nome Iphso. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Quaerel. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte più sotto.

Benefici del famiglio: Quaerel ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Quaerel un bonus di +3 alle prove di Ascoltare.

Allerta (Str): *Ipsho conferisce alla sua padrona Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lei.

Legame empatico (Sop): Quaerel può comunicare empaticamente con il suo famiglio entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone il famiglio con un determinato luogo od oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Quaerel può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stessa abbia effetto anche su Iphso, se il pipistrello si trova entro 1,5 metri da lei al momento del lancio. Può inoltre lanciare gli incantesimi che hanno come bersaglio "l'incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/6/4 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *collante*[Sot], *fiotto acido, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, riparare, scossa elettrica*[Mag], *suono fantasma* (CD 17); 1° - *colpo accurato, conoscere protezioni*[Mag], *dardo incantato, sonno* (CD 16), *unto*; 2° - *artigli di oscurità* (CD 19), *immagine minore,* (CD 19), *immagine speculare, spira elettrica di Gedlee*[Mag] (CD 17); 3° - *distorsione, immagine maggiore* (CD 20), *velocità*; 4° - *allucinazione mortale* (CD 21), *ombra di una evocazione* (CD 21); 5° - *sembrare* (CD 22).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, amuleto dell'armatura naturale+2, pugnale+1, 2 pozioni di cura ferite gravi, 100 mo.

Iphso: Pipistrello famiglio; GS -; bestia magica Minuta; DV 10d8; pf 13; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 12 m (buona); CA 21, contatto 16, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta -12; Att o Att comp -; Spazio/Portata 30 cm/0 cm; QS percezione cieca 6 m, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con i pipistrelli, parlare con il padrone; AL N; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +9; For 1, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Camuffare -2, Concentrazione +12, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +18, Osservare +8, Raggirare +10; Allerta.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Iphso può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Quaerel (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Iphso è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con i pipistelli (Str): Iphso può parlare con i pipistrelli e i pipistrelli crudeli. Tali comunicazioni sono limitate dall'intelligenza delle creature con cui conversa.

Parlare con il padrone (Str): Iphso può comunicare verbalmente con Quaerel. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Abilità: *Iphso possiede un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Perde questi bonus se la sua percezione cieca viene negata.

Tattiche: Se colta di sorpresa da un gruppo di intrusi potenti, Quaerel tenta di trattare con loro per guadagnarsi una via di uscita o di farsi strada con la forza. Non è disposta a morire per Gonfrey, e non si fa problemi a venderlo o a rivelare la sua natura di non morto, pur di sfuggire alla morte. Se costretta a combattere, lancia *distorsione* su se stessa e poi fa ricorso ai suoi incantesimi d'ombra.

Tesoro: Tre forzieri nascosti sotto il letto contengono vari vestiti, mappe o libri. La stregona non tiene alcun tesoro in questa stanza.

concludere l'avventura

Una volta ucciso Gonfrey, le eventuali guardie sopravvissute della sua banda si disperdono. Se sia Quaerel che Wrinth sopravvivono, uniscono le forze e iniziano a pianificare le razzie delle varie rovine del nord, nella speranza di farsi un nome come signori dei banditi.

Artefatti del Passato



Molti degli imperi perduti di Faerûn vantavano magie di tale potenza da far tremare il mondo. Buona parte degli artefatti più pericolosi è andata distrutta o è rimasta sepolta molto tempo fa. Di tanto in tanto, tuttavia, una di queste antiche reliquie torna alla luce nel cumulo del tesoro di qualche temibile mostro o nelle mani di un potente PNG legato agli eventi dell'antichità.

Pur essendo sempre meno potenti dei grandi artefatti creati dai maghi del passato, molti di questi antichi oggetti magici restano comunque dei poderosi strumenti. Alcuni erano perfino di uso comune nei giorni di massima gloria dell'impero che li produsse, mentre altri erano rari o unici già da allora. Ora sono tutti una rarità, e molti storici e sapienti pagherebbero una fortuna pur di esaminarli.

Descrizioni degli oggetti magici

I seguenti oggetti magici furono ideati e realizzati dagli abitanti degli imperi perduti di Faerûn.

Armi

Le armi di ogni genere sono forse gli oggetti più comunemente rinvenuti tra le rovine degli imperi perduti. I maghi e i chierici di quei regni scomparsi producevano armi e armature dotate di semplici bonus di +1 o +2 a profusione, molte delle quali sono ancora utilizzate al giorno d'oggi. Alcune qualità speciali che in passato erano popolari, tuttavia, ora sono piuttosto rare.

Descrizioni delle capacità speciali delle armi magiche

Di seguito vengono descritte due capacità speciali raramente viste nel Faerûn odierno. Un'arma magica con una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Tabella 10-1: Capacità speciali delle armi magiche/psioniche

Capacità speciali	Modificatore al prezzo base
Succhiapotere	+8.000 mo
Inviante	Bonus +4*

*Da sommare al bonus di potenziamento sulla Tabella 7-9: "Armi", pagina 222 della *Guida del Dungeon Master* per determinare il prezzo totale di mercato.

Inviante: Un'arma dotata di questa capacità trasporta qualsiasi creatura colpita in un luogo scelto da colui che impugna l'arma, qualora il tiro per colpire sia un 20 naturale seguito da un tiro riuscito per confermare il colpo critico. Il portatore dell'arma deve selezionare la destinazione dell'avversario come azione gratuita quando effettua il tiro per confermare il critico. La destinazione deve essere un luogo visitato o visto di persona da colui che impugna l'arma, e deve trovarsi sullo stesso piano in cui il portatore dell'arma si trova attualmente. Se non viene indicata alcuna destinazione, l'avversario non viene teletrasportato. Questa capacità funziona sotto ogni altro aspetto come l'incantesimo *teletrasporto*.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *cerchio di teletrasporto*; Prezzo bonus +4.

Succhiapotere: La capacità speciale succhiapotere può essere assegnata solo alle armi da mischia. Un'arma dotata di questa capacità risucchia energia psichica dalla creatura colpita e la trasferisce a colui che impugna l'arma, generando in tal modo i seguenti effetti.

- Qualsiasi creatura dotata di una riserva di punti potere psionici perde 1 punto potere quando viene colpita da un'arma succhiapotere, come se avesse speso quell'ammontare per manifestare un potere psionico. La creatura può recuperare il punto potere normalmente, quando riposa, o tramite qualsiasi altro metodo normalmente previsto per riguadagnare punti potere.
- Se colui che impugna un'arma succhiapotere è dotato di una riserva di punti potere, ottiene 1 punto potere quando colpisce

una creatura a sua volta dotata di una riserva di punti potere, di capacità psioniche o capacità magiche indicate come psioniche in origine. I punti potere conferiti dall'uso di un'arma succhiapotere possono ripristinare i punti potere spesi, ma non possono portare l'attuale ammontare di punti potere del portatore dell'arma al di sopra del suo normale massimo.

- Se colui che impugna un'arma succhiapotere non è dotato di una riserva di punti potere, non ottiene nulla dal colpo andato a segno, ma può sempre risucchiare i punti potere dalle creature dotate di una riserva.

Le armi succhiapotere erano popolari tra i signori della lama dell'antico Jhaamdath, che per buona parte erano possenti combattenti psichici e psion.

Psicometabolismo moderato; LM 6°; Creare Armi e Armature Psioniche; Prezzo +8.000 mo.

Armi specifiche

Le più famose armi magiche dei tempi antichi sono caratterizzate da origini e poteri del tutto unici.

Tabella 10-2: Armi specifiche

Arma specifica	Prezzo di mercato
Arco splendente di Delimbiyra	6.800 mo
Pietra da fionda dell'armathor (50)	12.305 mo
Passosvelto	18.310 mo
Lancia di Morgur	52.305 mo

Arco splendente di Delimbiyra: Questo *arco lungo composito+1* (bonus di For +4), costruito in legno di phandar prima della caduta dell'Eaerlann, risplende di una luce argentata equivalente a quella di una torcia. Le frecce tirate con questo arco lungo diventano armi argentate in volo, e qualsiasi creatura colpita da una di esse subisce gli effetti di un incantesimo *luminescenza* dalle tonalità argentate. L'arma non è mai stata recuperata dalle rovine di Myth Glaurach e le leggende affermano che si trovi ancora nella Città delle Pergamene.

Invocazione debole; LI 4°; Creare Armi e Armature Magiche, *luminescenza*; Prezzo 6.800 mo; Costo 3.800 mo +240 PE.

Lancia di Morgur: Questa lancia in legno del crepuscolo, saccheggiata da Illusk dai predoni di Uthgar Gardolfsson, è dotata di una punta costruita in osso di drago e avvolta in fiamme rosee. Dopo la morte del suo proprietario fu tramandata a uno dei dodici figli di Uthgar, e col tempo divenne l'arma tradizionale della Tribù del Pony del Cielo. La *lancia di Morgur* andò perduta quando un capotribù del Pony del Cielo si spinse nel Sottosuolo attraverso un passaggio scoperto al di sotto del tumulo degli antenati noto come la Pietra Solitaria.

La *lancia di Morgur* è una *lancia lunga dell'energia luminosa+1*. Inoltre, ogni creatura toccata dalla lancia è avvolta in un effetto di *luminescenza* di tonalità rosata per 1 round.

Trasmutazione forte; LI 16°; Creare Armi e Armature Magiche, *fiamma perenne, forma gassosa, luminescenza*; Prezzo 52.305 mo; Costo 26.305 mo +2.080 PE.

Passosvelto: Alcune di queste *spade corte+1* potenziate psionicamente furono recuperate dal fondo marino del Golfo di Vilhon dal mercante ambulante Vodarn (ladro 7 genasi dell'acqua CN), che vende i tesori sommersi che riesce a recuperare sui mercati di tutto il Golfo del Drago. Il genasi afferma che le lame provenivano originariamente dalle rovine della città sommersa del Jhaamdath nota come Corran.

Un personaggio psionico che impugna un *passosvelto* può utilizzare un'azione di movimento invece di un'azione di round completo per diventare psionicamente focalizzato. Se colui che impugna l'arma è uno psionico, ottiene anche Corsa sulle Pareti come talento bonus, ma soltanto finché tiene l'arma in mano. Inoltre, il portatore di un *passo svelto* psionicamente focalizzato può spendere il suo focus psionico per ottenere un bonus di +10 a una singola prova di Saltare.

Psicometabolismo moderato; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, Corsa sulle Pareti, Meditazione Psionica; Prezzo 18.310 mo Costo 9.310 mo +720 PE.

Pietre da fionda dell'armathor: Questi *proiettili da fionda+1* furono creati specificamente per Sammkol Thistlestar, uno dei due soli *armathor* halfling di Myth Drannor. Ogni pietra genera un effetto di *lentezza* (Volontà con CD 14 nega) su qualsiasi creatura colpita, in modo che le gambe più corte degli halfling non si rivelino uno svantaggio quando si tratta di inseguire un malfattore. Almeno duecento *pietre da fionda dell'armathor* furono create prima dell'assassinio di Sammkol nel 519 CV. Questi oggetti solitamente sono rinvenuti in gruppi da 50.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *lentezza*; Prezzo 12.305 mo per 50 pietre; Costo 6.305 mo +480 PE per 50 pietre.

Anelli

Gli anelli magici creati dai maghi e dai chierici dei tempi antichi si sono dimostrati duraturi come le loro armi. Molti anelli comuni, come gli *anelli di protezione* o gli *anelli dell'invisibilità* sono infatti molto vecchi e risalgono a centinaia di anni fa. Alcuni anelli, tuttavia, sono andati perduti nell'arco dei secoli.

Tabella 10-3: Anelli

Anello	Prezzo di mercato
Immondo	30.000 mo
Creazione	33.000 mo
Pensieri sussurrati	50.000 mo

Descrizioni degli anelli

Gli anelli seguenti compaiono, molto raramente, nei cumuli del tesoro dei mostri, nelle tombe perdute o in altri luoghi segreti.

Anello della creazione: Questo elegante anello di platino a doppia fascia ha l'aspetto di due lingue di fiamma che si intrecciano. Il suo portatore può usare *creazione minore* tre volte al giorno e *creazione maggiore* una volta al giorno. Ognuna di queste funzioni richiede una parola di comando diversa.

Evocazione moderata; LI 9°; Forgiare Anelli, *creazione minore, creazione maggiore*; Prezzo 33.000 mo.

Anello dell'immondo: Gli anelli dell'immondo hanno l'aspetto di piccole fasce di ferro dentellato color ruggine. Una volta al giorno, il portatore di un *anello dell'immondo* può assumere la forma di una qualsiasi creatura immonda, demone o diavolo che possa essere evocata tramite un incantesimo *evoca mostri I, II, III* o *IV*. È possibile assumere soltanto una determinata forma ad ogni uso, ma il portatore ottiene tutte le capacità straordinarie, soprannaturali o magiche della forma assunta. Il tipo del portatore cambia in esterno, il che lo rende vulnerabile a tutti gli incantesimi e gli effetti che influenzano gli esterni malvagi. Gli effetti che normalmente esilierebbero il portatore su un altro piano pongono invece fine immediata all'effetto, lasciando il portatore barcollante per 1 round. Altrimenti, la trasformazione dura 12 minuti.

I costrittori di demoni Nar[Irr] forgiarono dozzine di questi strani anelli in modo da poter assumere la forma delle più disparate creature immonde. Alcuni usarono i loro *anelli dell'immondo* per combattere contro i demoni evocati, altri li usarono per assumere una forma più duratura e accoppiarsi con i demoni che avevano evocato.

Trasmutazione moderata; LI 12°; Forgiare Anelli, *forma immonda*[GGF]; Prezzo 30.000 mo.

Anello dei pensieri sussurrati: Un *anello dei pensieri sussurrati* consente al portatore di infestare i pensieri degli avversari da lontano. Il portatore può usare *vento sussurrante* tre volte al giorno, *suggestione* una volta al giorno e *suggestione di massa* una volta a settimana. Entrambi gli effetti di *suggestione* possono essere utilizzati congiuntamente alla funzione di *vento sussurrante* se necessario. In tal caso, un effetto di *suggestione di massa* usa come bersaglio tutte le creature nell'area del *vento sussurrante*, mentre l'effetto di *suggestione* usa come bersaglio una creatura determinata a caso entro l'area di *vento sussurrante*.

Ammaliamento moderato; LI 11°; Forgiare Anelli, *suggestione di massa, vento sussurrante*; Prezzo 50.000 mo.

Scettri

Uno scettro è un esile oggetto dall'aspetto molto simile a quello di una verga o di una bacchetta. Gli scettri sono generalmente più potenti delle bacchette, ma più facili da realizzare rispetto ai bastoni. Uno scettro può contenere uno o due incantesimi di livello pari o inferiore al 7°. Quando il portatore richiama l'effetto desiderato, usa il livello dell'incantatore (almeno 6°) e la CD dei tiri salvezza definiti dal creatore dello scettro.



Scettro dell'esplosione Netherese

Illustrazione di Matt Cavotta & Steve Prescott

Descrizione fisica: Gli scettri solitamente sono forgiati in bronzo, ferro, argento o in altri metalli simili e sono decorati con smalti o pietre preziose incastonate. Uno scettro è lungo circa 60 cm e pesa dai 500 ai 750 grammi. La sua cima può essere decorata a forma di artiglio di drago, sormontata da una sfera di cristallo, scolpita a forma di pugno chiuso o avere la forma di un altro oggetto tondeggiante. Un tipico scettro possiede 10 punti ferita, durezza 8 e una CD per spezzare di 24.

Attivazione: Gli scettri usano il metodo di attivazione di incantesimo, quindi lanciare un incantesimo da uno scettro equivale solitamente a un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Per attivare uno scettro, il portatore deve puntarlo nella direzione indicata o brandirlo in una mano.

Cariche: Uno scettro è dotato di 50 cariche al momento della creazione. Ogni effetto magico in esso contenuto può essere usato tutte le volte che si desidera, fino al limite delle cariche rimaste al suo interno. Uno scettro dotato di due incantesimi, tuttavia, potrebbe richiedere un numero diverso di cariche per produrre ogni effetto specifico. Un incantesimo compreso tra il 1° e il 4° livello consuma 1 carica ad ogni uso, mentre un incantesimo compreso tra il 4° e il 7° livello consuma 2 cariche per uso.

Scettri specifici

Dal momento che uno scettro può combinare due effetti magici diversi tra i più disparati, è raro che uno assomigli troppo a un altro. Tuttavia, due particolari tipi di scettro vengono rinvenuti spesso nelle terre più antiche: lo scettro dell'esplosione Netherese e l'ankh d'argento di Ra.

Tabella 10-4: Scettri

Scettro	Prezzo di mercato
Ankh d'argento di Ra	33.750 mo
Scettro dell'esplosione Netherese	48.000 mo

Ankh d'argento di Ra: L'*ankh d'argento di Ra* ha la forma di una croce sormontata da un anello ed era molto diffuso nell'antico Mulhorand. Per usarlo, il portatore deve impugnare l'anello e puntare la base della croce verso il bersaglio. Un *ankh d'argento* contiene gli incantesimi *luce incandescente* e *cura ferite gravi* (entrambi al 10° livello dell'incantatore, 1 carica).

Invocazione ed evocazione debole; LI 10°; Creare Scettri (vedi pagina 6), *cura ferite gravi, luce incandescente*; Prezzo 33.750 mo.

Scettro dell'esplosione Netherese: Uno *scettro dell'esplosione Netherese* è relativamente piccolo ma ha una grossa impugnatura e contiene un *fulmine* potenziato (10° livello dell'incantatore, 2 cariche) che infligge 15d6 danni da elettricità e una *stretta folgorante* massimizzata (7° livello dell'incantatore, 1 carica) che infligge 30 danni da elettricità.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Scettri (vedi pagina 6), *fulmine, stretta folgorante*; Prezzo 48.000 mo.

Bastoni

A differenza degli anelli e degli oggetti meravigliosi, i bastoni sono oggetti più rari tra i tesori delle terre perdute. Dal momento che queste potenti armi sono usate a profusione quando i loro proprietari sono in pericolo, in genere contengono poche cariche (o nessuna) quando il loro possessore cade. Quindi i bastoni rinvenuti nelle rovine dei reami perduti di Faerûn raramente contengono più di una manciata di cariche.

Descrizioni dei bastoni

Anche se sono oggetti antichi, i seguenti bastoni sono ancora reperibili in vari angoli di Faerûn.

Tabella 10-5: Bastoni

Bastone	Prezzo di mercato
Thyrsus del druido	53.000 mo
Bastone inferiore di Silverymoon	70.000 mo

Bastone inferiore di Silverymoon: Alustriel di Silverymoon creò circa una decina di questi bastoni. Ognuno è fatto di legno di weir decorato con placcature d'argento e sormontato da una pietra di selenite che emana un fioco bagliore. Almeno un *bastone inferiore di Silverymoon* giace tra le rovine di Hellgate Keep; quasi tutti gli altri sono stati affidati a incantatori amici della Signora di Silverymoon, o custoditi nelle sue tesorerie. Alustriel a volte affida un bastone a un eroe meritevole, di animo buono e desideroso di sostenere la causa delle Marche d'Argento.

Un *bastone inferiore di Silverymoon* consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Vista arcana* (1 carica)
- *Volare* (1 carica)
- *Globo di invulnerabilità inferiore* (2 cariche)
- *Porta dimensionale* (2 cariche)
- *Animare oggetto* (3 cariche)
- *Blocca mostri* (3 cariche)
- *Catena di fulmini* (3 cariche)
- *Muro di forza* (3 cariche)
- *Passapareti* (3 cariche)
- *Gabbia di forza* (4 cariche)

Invocazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *animare oggetto, blocca mostri, catena di fulmini, gabbia di forza, globo di invulnerabilità minore, muro di forza, passapareti, porta dimensionale, vista arcana, volare*; Prezzo 70.000 mo.

Thyrsus del druido: Il druido elfo dei boschi Craenoth Driel dell'Eaerlann creò il primo *thyrsus* conosciuto oltre seicento anni fa. Il potente druido fu ucciso mentre difendeva la Grande Foresta contro le forze dei tanarukk provenienti da Hellgate Keep. Il suo *thyrsus* fu portato in quell'empio baratro assieme al resto del bottino di guerra dei signori dei demoni, ma la sua attuale ubicazione rimane ignota.

Alcuni degli accoliti di Craenoth, disperati per la perdita del maestro, crearono le loro versioni di questo bastone per onorare il loro signore caduto in battaglia. Ora ne esistono dozzine di varianti, nelle mani dei druidi più capaci perfino nelle remote terre del nord del Bosco Segreto o in quelle orientali di Cormanthor.

Un tipico *thyrsus del druido* sembra un bastone nodoso ricavato da un unico ramo di quercia, di albero del crepuscolo o di weir, con una grossa pigna collocata su una delle cime. L'asta del bastone è avvolta in spire di rampicanti le cui foglie restano verdi tutto l'anno.

Il *thyrsus del druido* consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Crescita vegetale* (1 carica)
- *Parlare con i vegetali* (1 carica)
- *Animare vegetali* (2 cariche)
- *Spruzzo di spine*[GGF] (2 cariche)
- *Controllare vegetali* (3 cariche)

Variabile forte; LI 15°; Creare Bastoni, *animare vegetali, controllare vegetali, crescita vegetale, parlare con i vegetali, spruzzo di spine*. Prezzo 53.000 mo.

oggetti meravigliosi

Molti antichi imperi come Netheril e il Cormanthyr erano famosi per la creatività e la varietà dei loro oggetti magici. Molti dei loro oggetti magici più fragili o sacrificabili si sono sbriciolati in polvere dopo soltanto pochi decenni, ma altri si sono dimostrati alquanto duraturi.

Tabella 10-6: Oggetti meravigliosi

Oggetto	Prezzo di mercato
Imbracatura dell'armatura+1	1.500 mo
Imbracatura dell'armatura+2	6.000 mo
Giiraegisir (1 volta al giorno)	10.800 mo
Imbracatura dell'armatura+3	12.500 mo
Elmo di Aoxar	15.400 mo
Giiraegisir (3 volte al giorno)	21.600 mo
Imbracatura dell'armatura+4	24.000 mo
Globo dorato di Siluvanede	30.600 mo
Imbracatura dell'armatura+5	37.500 mo
Mantello da battaglia di Vycaena	38.000 mo
Imbracatura dell'armatura+6	54.000 mo
Imbracatura dell'armatura+7	73.500 mo
Globo delle tempeste	85.000 mo
Imbracatura dell'armatura+8	96.000 mo
Diadema di Chylnoth	100.000 mo
Telkiira	100.000 mo

Descrizioni degli oggetti meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi dell'antico Faerûn furono creati per una vasta gamma di scopi. Lo scopo originario di ogni oggetto è indicato nella descrizione sottostante, assieme alle sue capacità.

Diadema di Chylnoth: Questo sottile diadema d'argento, creato quando il Cormanthyr era un regno giovane da un elfo acquatico mago per la sua amata, un'elfa della luna, è tempestato di piccole acquamarine. Al centro del diadema compare un minuscolo gatto del mare di platino con una criniera d'oro puro.

Il *diadema di Chylnoth* funziona come un *elmo del movimento subacqueo* e consente al portatore di usare *libertà di movimento* fino a un massimo di 1 ora al giorno, non necessariamente consecutivamente. Inoltre, la statuina del gatto del mare si anima a comando, come se fosse una *statuina del potere meraviglioso*. Il gatto del mare (pagina 110 del *Manuale dei Mostri*) può essere evocato due volte alla settimana e rimane fino a un massimo di 6 ore per ciascun uso.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetto, libertà di movimento, respirare sott'acqua*; Prezzo 100.000 mo; Peso 0,5 kg.

Elmo di Aoxar: Aoxar, il grande eroe nanico dell'Ammarindar, forgiò questo elmetto di metallo a volto scoperto per identificare i compatrioti in estremo bisogno di aiuto sul campo di battaglia, in modo da poter giungere in loro soccorso. L'elmo gli consentiva anche di trasmettere i desideri in punto di morte dei caduti alle loro famiglie.

Il portatore dell'*elmo di Aoxar* può usare *visione della morte* a volontà e *parlare con i morti* una volta al giorno.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *parlare con i morti, visione della morte*; Prezzo 15.400 mo; Peso 1,5 kg.

Giiraegisir: Questi cammei d'avorio erano molto popolari presso i cittadini facoltosi di Myth Drannor, nei giorni di maggior gloria della città. I *giiraegisir* potevano avere l'aspetto più disparato, in base al casato del proprietario e ai gusti estetici del suo creatore. Ognuno di questi oggetti è in pratica un cammeo ovale d'avorio con una spilla di metallo sul retro che consentiva di agganciarlo agli abiti del portatore.

Sulla superficie d'avorio era scolpito un segno o un glifo (il simbolo di un casato, il ritratto di una persona amata, o così via), mentre all'interno dell'oggetto (Cercare CD 20) si apriva un piccolo compartimento dove era possibile nascondere un oggetto della dimensione massima di un cubo con spigolo di 5 cm.

Il cammeo è fissato nel suo vano tramite una piccola scanalatura. Facendo scorrere il cammeo sulla scanalatura (un'azione gratuita) il portatore ottiene un bonus di deviazione +5 alla CA per 1 minuto. Questa capacità può essere usata una volta al giorno nel caso di un tipico *giiraegisir*, ma esistono anche versioni superiori che consentono l'uso di questo effetto per tre volte al giorno.

Abiurazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo della fede*; Prezzo 10.800 mo (1 volta al giorno) o 21.600 mo (3 volte al giorno).

Globo dorato di Siluvanede: Nei giorni di gloria di Siluvanede, gli elfi del sole dei casati nobiliari principali erano in grado di creare dei globi arcani che offrivano protezione dall'assalto magico iniziale di un nemico. Questi oggetti, chiamati *globi dorati di Siluvanede*, potevano essere impugnati dai loro proprietari o appesi a delle catenelle e indossati come pendenti. Alcuni venivano addirittura incantati per fluttuare attorno ai loro proprietari in modo analogo alle *pietre magiche*.

Ogni globo è una sfera del diametro di 2,5 cm d'oro puro, su cui appare impresso il simbolo di un casato nobiliare di Siluvanede. Questi globi erano talmente costosi da realizzare che ogni casato nobiliare ne possedeva soltanto uno, che generalmente veniva portato dal membro più anziano.

Un *globo dorato di Siluvanede* contiene un incantesimo di abiurazione Siluvanedenn molto simile a *epurazione fulgente di Elminster*[GGF]. La protezione offerta è continua, ma il globo può assorbire e negare soltanto un incantesimo o una capacità che usi il portatore come bersaglio per una volta al giorno. Il portatore può decidere se lasciare o meno che il globo assorba un determinato effetto, sebbene non ottenga alcuna conoscenza o intuizione speciale che gli consenta di identificare l'incantesimo in arrivo prima di prendere questa decisione.

Quando l'Eaerlann e lo Sharrven conquistarono Siluvanede, molti globi dorati furono confiscati e collocati al sicuro nelle tesorerie. Molti dei fey'ri Siluvanedenn liberati di recente ora cercano di reclamare i loro tesori ancestrali trafugati tanto tempo fa.

Abiurazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *epurazione fulgente di Elminster*; Prezzo 30.600 mo.

Globo delle tempeste: Un *globo delle tempeste* è uno strumento di scrutamento costituito da una sfera di cristallo del diametro di circa 15 cm. Funziona come una *sfera di cristallo* (vedi pagina 264 della *Guida del DUNGEON MASTER*) e consente l'uso dell'incantesimo *scrutare* (Volontà CD 16 nega). Inoltre, chi ne fa uso può generare un effetto di *controllare tempo atmosferico* una volta al giorno. Questo effetto è incentrato sulla persona o sul luogo che compare nella sfera di cristallo nel momento in cui questa capacità viene invocata.

L'arte di creare un *globo delle tempeste* era un segreto gelosamente custodito dai maghi Illuskan, quindi oggi esiste soltanto un numero esiguo di questi oggetti. Un *globo delle tempeste* è uno strumento difensivo particolarmente potente per le città portuali, dal momento che il proprietario può scorgere le flotte nemiche in arrivo da grande distanza e provocarne l'affondamento scatenando una burrasca dal nulla.

Trasmutazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico, scrutare*; Prezzo 85.000 mo.

Imbracatura dell'armatura: Queste semplici strisce incrociate di cuoio e cotta di maglia, create dai maghi delle arroventate terre desertiche del Calimshan, forniscono tutti i benefici di un'armatura senza creare i problemi che un guscio di metallo potrebbe comportare se indossato sotto un sole ardente. Un'*imbracatura dell'armatura* funziona come i *bracciali dell'armatura*, ma occupa sul corpo lo stesso spazio di una tunica, consentendo quindi al portatore di indossare altri tipi di bracciali magici.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica*, il livello dell'incantatore deve essere almeno il doppio del bonus assegnato all'imbracatura; Prezzo 1.500 mo (+1), 6.000 mo (+2), 12.500 mo (+3), 24.000 mo (+4), 37.500 mo (+5), 54.000 mo (+6), 73.500 mo (+7), 96.000 mo (+8); Peso 0,5 kg.

Mantello da battaglia di Vycaena: Questo voluminoso mantello color verde smeraldo è orlato con un elaborato disegno in fili dorati. Ognuno dei suoi due fermagli è un disco dorato su cui è inciso lo schema di una famiglia nobiliare Calishita estinta da tempo, e con uno smeraldo al suo centro.

Un *mantello da battaglia di Vycaena* conferisce al suo portatore un bonus di armatura +4 alla Classe Armatura e un bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza, ma il suo potere più sorprendente è racchiuso nei fermagli. A comando, ciascun fermaglio può contenere un oggetto allo stesso modo di un *guanto della conservazione*. Toccando il fermaglio (un'azione gratuita), il portatore può far sì che l'oggetto gli compaia direttamente in mano.

Trasmutazione debole; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, resistenza, restringere oggetto*; Prezzo 38.000 mo.

Telkiira: Le *telkiira* sono potenti gemme della conoscenza sfoggiate dai più importanti clan elfici. Ogni *telkiira* racchiude le conoscenze, le abilità e a volte perfino un frammento di personalità di ognuno degli elfi che la portò in passato. Soltanto pochi di questi oggetti sono sopravvissuti alla distruzione di Myth Drannor e degli altri reami elfici perduti, e molti di quelli che rimangono sono custoditi gelosamente dai loro casati. Alcuni sono anche finiti nelle mani di altre creature nel corso dei millenni. Se collocata sulla fronte di un elfo, una *telkiira* conferisce i seguenti benefici.

- Il portatore ottiene un bonus cognitivo di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà.
- Il portatore ottiene un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza.
- Una *telkiira* contiene 10 gradi in ognuna di quattro abilità basate sull'Intelligenza, sul Carisma o sulla Saggezza. Le abilità più comuni disponibili in una *telkiira* sono Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Decifrare Scritture e Sapienza Magica. Quando il portatore effettua una prova riguardante una delle abilità della *telkiira*, può usare i gradi posseduti dall'oggetto in quell'abilità o i propri, scegliendo i più alti. Usa comunque il suo modificatore di caratteristica relativamente a qualsiasi abilità che faccia uso dei gradi della *telkiira*.
- Una *telkiira* funziona come un libro degli incantesimi e può contenere fino a 200 pagine di incantesimi. Un mago può "scrivere" un incantesimo in una *telkiira* senza pagare il consueto costo materiale di 25 mo per pagina, anche se deve comunque impiegare il tempo normalmente richiesto per questa operazione. Una *telkiira* è completamente cancellabile, quindi il suo proprietario può rimuovere tutti gli incantesimi che desidera e sostituirli con quelli nuovi.

- Una *telkiira* può contenere fino a dieci ricordi separati, ognuno della lunghezza massima di 1 ora e perfettamente nitido. Se un portatore accede a uno di questi ricordi, ne fa l'esperienza come se fosse la persona che li ha inseriti nella gemma. Per scrivere un ricordo è necessario 1 round completo, quale che sia la sua lunghezza. Le *telkiira* spesso contengono i ricordi più importanti o preziosi dei proprietari precedenti.

Soltanto una creatura con sangue elfico (un mezzelfo, ad esempio) può indossare una *telkiira* senza correre rischi. Qualsiasi altra creatura che ponga la gemma sulla propria fronte ottiene due livelli negativi e non può accedere a nessuna delle sue capacità. Questi livelli negativi permangono fintanto che la *telkiira* viene indossata e scompaiono non appena viene rimossa.

Le *telkiira* sono spesso bloccate in modo da impedire agli elfi non autorizzati di godere di tutti i loro benefici. Un elfo che indossa una *telkiira* bloccata non ottiene nessuno dei benefici sopra indicati, salvo i bonus all'Intelligenza e ai tiri salvezza. Qualsiasi membro del casato, del clan o della famiglia che possiede una determinata *telkiira* può bloccarla o sbloccarla come azione gratuita. Qualsiasi altro portatore può tentare di effettuare una prova di Utilizzare Oggetti Magici o una prova di Carisma (CD 20 per entrambe) per aprire una *telkiira* bloccata. Un fallimento significa che il portatore deve aspettare di raggiungere il livello successivo prima di tentare di nuovo.

Trasmutazione forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *astuzia delle volpe, desiderio limitato, protezione dagli incantesimi, visione,* il creatore deve essere un elfo; Prezzo 100.000 mo; Costo 50.000 mo + 4.100 PE.

Artefatti

Dal momento che molti dei tesori più preziosi del passato sono ben più potenti di qualsiasi magia normale, spesso ricadono nella categoria di artefatti maggiori o minori. Le antiche culture di Faerûn produssero innumerevoli artefatti e reliquie, molti dei quali sono stati messi al sicuro da qualche vigile protettore o sepolti in luoghi così segreti o inaccessibili da non potere essere raggiunti se non attraverso un'avventura di respiro epico.

Artefatti minori

Le antiche culture di Faerûn erano ricche di magie di grande potenza, quindi gli artefatti minori erano molto più diffusi di quanto non lo siano oggi.

Descrizioni degli artefatti

Alcuni dei più famosi artefatti delle antiche terre di Faerûn sono descritti di seguito.

Mythallar: Un *mythallar* è solitamente un grande cristallo levigato alto quanto un uomo, ma potrebbe anche avere forme diverse. Come un *mythal,* un *mythallar* crea un campo di energia magica pura grande quanto una città. A differenza di un *mythal,* tuttavia, un *mythallar* incorpora sempre una capacità speciale maggiore che consente la creazione e l'uso di oggetti quasi-magici.

Gli oggetti quasi-magici funzionano esattamente come i normali oggetti magici fintanto che si trovano entro i confini di un *mythallar,* ma diventano inerti quando vengono portati oltre tali confini. Gli arcanisti Netheresi che scoprirono e usarono i *mythallar* per primi ritennero questa restrizione uno scambio vantaggioso, in quanto la creazione di un oggetto quasi-magico, a prescindere dalla sua potenza, non richiedeva alcuna componente in PE. (Il costo in PE degli incantesimi con tale componente, tuttavia, andava pagato comunque). L'assenza di questo prezzo in PE rese la creazione degli oggetti magici accessibile anche agli incantatori di basso livello e rese possibile la creazione di oggetti di vasto potere, simili ad artefatti, come ad esempio la costruzione delle enclavi sulle cime delle montagne sospese nell'aria. Senza i *mythallar,* Netheril non avrebbe mai raggiunto le vette di potenza della magia per cui divenne famoso.

Trasmutazione schiacciante; LI 30°; Peso 250 kg.

Pergamene di nether: Esistono due serie di *pergamene di nether,* ognuna composta da cinquanta singole pergamene. Una serie completa giace nascosta nelle profondità della Torre Canto del Vento tra le rovine di Myth Drannor, sotto forma di un leccio dorato noto come il Quess Ar Teranthvar (il Bosco Dorato delle Conoscenze Nascoste). L'altra serie è stata frammentata ed è andata quasi del tutto perduta. Almeno fino all'Anno della Luna Calante (1344 CV), tre pergamene appartenenti a questa serie erano situate nella Sala delle Nebbie al di sotto del Padre Albero della Grande Foresta. Altre due si trovano nella Cripta di Hssthak, che ora giace sepolta tra le sabbie dell'Anauroch occidentale. Alcune delle pergamene rimanenti sono andate distrutte, e l'ubicazione e lo stato attuale di quelle che rimangono restano un mistero.

Ogni pergamena è una sottile lamina d'oro arrotolata, flessibile come la carta, di 20 per 25 cm. La sua superficie è percorsa da scritte magiche argentate che sembrano quasi vive. Le piccole dimensioni della pergamena traggono in inganno riguardo alla sconcertante quantità di informazioni contenute. Non appena una "pagina" di testo è stata letta, le scritte si animano e si muovono lungo il foglio, fino a comporre la pagina successiva. Generalmente è necessario circa un mese di studio intenso per esaminare una singola *pergamena di nether.*

Le *pergamene di nether* costituiscono le fondamenta delle teorie della magia moderna nel Faerûn. Praticamente qualsiasi mago che abbia mai padroneggiato un aspetto dell'Arte fin dall'ascesa di Netheril ha ottenuto le sue conoscenze, seppur indirettamente, dalle *pergamene di nether.* Di conseguenza, molte delle informazioni contenute in quelle pergamene ora sono considerate conoscenze comuni nella comunità magica di Faerûn. Nonostante ciò, le *pergamene di nether* contengono ancora un patrimonio di informazioni utili per qualsiasi studente dell'Arte.

Anche la lettura di una singola *pergamena di nether* conferisce una straordinaria cognizione del funzionamento dell'Arte. Qualsiasi personaggio che ne studi una ottiene immediatamente un livello in una classe di incantatore arcano di sua scelta. (Vale a dire, il totale dei suoi punti esperienza viene portato alla metà del nuovo livello appena acquisito.)

Le *pergamene di nether* sono divise in cinque capitoli, ognuno relativo a un aspetto diverso dell'Arte. Se un personaggio riesce a leggere tutte e dieci le pergamene che compongono un capitolo, ottiene un beneficio aggiuntivo la cui natura dipende dall'argomento studiato. I capitoli delle *pergamene di nether* e i benefici forniti sono descritti di seguito.

Arcanus Fundare (Fondamenti della Magia): bonus cognitivo di +30 alle prove di Sapienza Magica; +1 alle CD dei tiri salvezza di tutti gli incantesimi arcani.

Magicus Creare (Incantesimi di Creazione): Tre talenti bonus di creazione oggetto; il costo in PE di ogni oggetto magico creato scende al 75% del costo normale.

Maior Creare (Creazioni Maggiori): Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) come talento bonus; qualsiasi golem o altro costrutto creato ottiene il massimo dei punti ferita.

Planus Mechanus (Studio dei Piani): Conferisce l'uso di *spostamento planare* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo una volta al giorno; ignora gli effetti ambientali planari ostili o debilitanti.

Ars Factum (Della Creazione degli Artefatti): Ignoto. A quanto è dato di sapere, questo capitolo delle *pergamene di nether* insegnava al lettore come creare gli artefatti. Tuttavia sembra essere necessaria una chiave aggiuntiva di qualche tipo per decriptare questa serie di pergamene, e gli incantatori della Torre Canto del Vento non l'hanno mai scoperta.

I benefici conferiti dallo studio di un particolare capitolo si applicano soltanto alla classe di incantatore arcano di un personaggio. Ad esempio, se un chierico di 15° livello/mago di 5° livello studia le pergamene di *Maior Creare* e tenta di creare un golem tramite la magia divina, il golem non otterrà il massimo dei punti ferita.

Trasmutazione schiacciante; LI 40°; Peso 0,5 kg (per ogni pergamena).

Artefatti maggiori

Le antiche culture di Faerûn produssero molti artefatti maggiori, ma soltanto alcuni di essi sono comparsi nell'epoca attuale.

Descrizioni degli artefatti

I seguenti oggetti unici sono artefatti maggiori.

Corona lacrima di drago di Sharrven: La *corona lacrima di drago di Sharrven* è un elegante diadema fatto di sottili catenelle di mithral decorate con minuscoli diamanti. Una grande lacrima del re contenente l'immagine di un maestoso drago d'argento pende dal centro della corona, ricadendo sulla fronte del portatore.

La *corona lacrima di drago di Sharrven* possiede le proprietà di un *amuleto della pietra verde*^{Mag} e protegge il portatore con un incantesimo *vuoto mentale*. Il portatore ottiene inoltre un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di necromanzia o contro qualsiasi effetto che lo teletrasporterebbe in un altro luogo o in un'altra dimensione. Se tale effetto normalmente non consente un tiro salvezza (l'incantesimo *labirinto*, ad esempio), il portatore ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 per negare l'effetto. Infine, la *corona lacrima di drago di Sharrven* rende il portatore immune agli effetti magici e normali di paura e gli consente di parlare, capire e scrivere il Draconico.



Il Primo e il Quinto Imaskarcana

Illustrazione di Vince Locke

Imaskarcana: I sette diversi artefatti noti con il nome collettivo di *Imaskarcana* erano le armi e gli strumenti più potenti creati dagli antichi Imaskari. Due di questi oggetti, il primo e il quinto, sono ritenuti sepolti tra le rovine di Inupras, la capitale dell'Impero Imaskari.

Primo Imaskarcana: Il *Primo Imaskarcana:*, creato dall'antico Lord Artefice di Inupras oltre novemila anni fa, è una corona rozzamente scolpita e ricavata da uno strano metallo color lavanda. Anche se fu creata per essere indossata dagli umani, si adatta per essere portata alla perfezione alla testa di qualsiasi umanoide Medio. Uno zaffiro a stella blu e nero del diametro di circa 7,5 cm è collocato al centro esatto della corona.

Il *Primo Imaskarcana:* divenne un simbolo dell'autorità suprema esercitata dagli imperatori Imaskari. Il Lord Artefice Yuvaraj la portava quando però in battaglia contro il dio manifestato Horus. Si crede che l'artefatto sia sepolto sotto le sabbie delle rovine di Inupras, non lontano dal palazzo imperiale.

Chiunque indossi il *Primo Imaskarcana:* ottiene resistenza agli incantesimi 30 ed è protetto da un effetto di *riflettere incantesimo* che può riflettere 10 livelli di magia divina in un arco di 24 ore.

Il *Primo Imaskarcana:* contiene anche le conoscenze collettive dei lord artefici dell'impero e può rispondere a molte domande relative alle usanze, alla politica e alla magia degli Imaskari. Non entra in conversazione, tuttavia, ma si limita a dare le risposte più brevi alle domande più dirette (bonus di +20 alle prove di Conoscenze [storia] relative al solo Imaskar).

Inoltre, qualsiasi portatore della corona può usare le seguenti capacità magiche: 3 volte al giorno - *aura anti-magia*^{Mag}, *intermittenza migliorata*^{Irr}, *conoscenza delle leggende* (solo su oggetti Imaskari), *teletrasporto superiore*, *visione del vero*; 1 volta al giorno - *portale*. 18° livello dell'incantatore.

La resistenza agli incantesimi e le capacità di riflettere incantesimo della corona sono sempre attive, fatta eccezione per quanto sopra riportato. Tutti gli altri poteri funzionano se il portatore lo comanda, il che richiede un'azione standard. La corona risponde solo ai comandi espressi in Roushoum, l'antico linguaggio di Imaskar. Se viene impartito un comando in un qualsiasi altro linguaggio, il portatore diventa immediatamente il bersaglio di un effetto di *regressione mentale* (Volontà CD 20 nega).

Variabile schiacciante; LI 18°; Peso 1,5 kg.

Quinto Imaskarcana: Questo scettro, forgiato circa ottomilacinquecento anni fa, veniva tradizionalmente impugnato in battaglia dal Sommo Generale degli eserciti Imaskaran. L'ultimo portatore del *Quinto Imaskarcana* fu Lord Dimarond, l'ultimo generale di Imaskar, che cadde oltre le porte di Inupras fronteggiando un'orda infuriata di nemici guidati dai servitori gloriosi.

Il *Quinto Imaskarcana* è uno scettro granuloso e consumato, lungo circa 60 cm e del diametro di 5 cm. Un'ametista rozzamente intagliata delle dimensioni di un pugno umano sormonta l'asta di bronzo dello scettro.

Il *Quinto Imaskarcana* contiene l'intera storia militare di Imaskar dal -7500 CV in poi. Risponde telepaticamente a qualsiasi domanda relativa a quell'argomento al meglio delle sue capacità (bonus di +20 alle prove di Conoscenze (storia) relative alla storia militare di Imaskar).

Chiunque impugni il *Quinto Imaskarcana* ottiene resistenza agli incantesimi 26 e può usare le seguenti capacità magiche: 3 volte al giorno *charme su persone, confusione, disperazione opprimente, frastornare mostri, nebbia mentale*; 1 volta al giorno - *blocca mostri di massa, costrizione, esigere, legame, parola del potere stordire*. 18° livello dell'incantatore.

La resistenza agli incantesimi dello scettro è sempre attiva. Ogni altro potere deve essere attivato tramite comando, cosa che richiede un'azione standard. Come il *Primo Imaskarcana*, lo scettro risponde solo ai comandi pronunciati in Roushoum, l'antico linguaggio di Imaskar. Se un comando viene impartito in qualsiasi altro linguaggio, il portatore diventa immediatamente il bersaglio di un effetto di *disintegrazione* (Tempra CD 19 parziale; solo sull'individuo, gli oggetti portati non ne sono influenzati).

Ammaliamento schiacciante; LI 18°; Peso 2 kg.

Lame elfiche del Cormanthyr: Queste tre spade leggendarie furono forgiate migliaia di anni fa, alla fondazione del grande impero del Cormanthyr. Una di esse fu forgiata per il coronal (il sovrano) del Cormanthyr, una per il notabile delle armi (il capo dei combattenti dell'impero) e la terza per il notabile della magia (il capo dei maghi dell'impero). Tutte e tre le spade sono andate perdute: due all'epoca della caduta di Myth Drannor, e la terza molti secoli prima. Restituire anche una sola di queste lame agli elfi, per non parlare di tutte e tre, procurerebbe a un avventuriero l'eterna amicizia e gratitudine della Corte Elfica, specialmente ora che i drow hanno invaso il cuore del Cormanthor.

Tutte e tre le lame elfiche scelgono di loro volontà il proprio portatore. Ognuna segue i propri criteri di selezione e punisce a modo suo i candidati indegni, ma al fine di impugnare una qualsiasi lama elfica, un personaggio deve essere di allineamento buono e almeno di 15° livello.

Se un personaggio desidera diventare il portatore di una lama elfica, deve afferrarne l'impugnatura con il preciso intento di legarsi alla spada ed estrarla dal suo fodero. Che abbia successo o meno, questo tentativo costa 2.500 PE. La descrizione di ogni arma fornisce alcune indicazioni sull'accettazione o sul rifiuto di un candidato, ma la decisione finale spetta al DM. Un candidato considerato indegno di impugnare una lama elfica è sottoposto alla particolare forma di punizione di questa arma, come indicato nelle descrizioni sottostanti.

Una volta accettato da una lama elfica, il personaggio entra in sintonia con essa e può evocarla nella sua mano come azione gratuita, fintanto che la lama si trovi in un qualsiasi punto dello stesso piano. Quando una lama elfica si lega a un personaggio, rimane legata a quel personaggio fino alla sua morte, o finché il personaggio non commette un grave crimine contro il suo allineamento o contro il popolo elfico. In tal caso, la lama lo punisce come se il personaggio non fosse riuscito a legarsi ad essa, a meno che egli non compia immediatamente uno sforzo per espiare la sua colpa.

Tutte le lame elfiche condividono alcune proprietà, e ognuna di esse è inoltre dotata di alcune capacità uniche, utilizzabili soltanto dal portatore che la lama ha scelto. Tutte le lame sono *spade lunge sacre affilate+4* e tutte ritardano il processo di invecchiamento del portatore, facendolo invecchiare soltanto di 1 anno per ogni 2 anni trascorsi in possesso della lama elfica.

Arcor Kerym, la Lama della Corona: Questa spada, nota anche come la *Lama del Sovrano*, sembra forgiata in ferro puro e mostra una superficie granulosa e irregolare. Da lontano sembra una spada lunga scolpita nella pietra. La runa che simboleggia un'antica corona Elfica è impressa in oro alla base della lama, appena al di sopra della coccia. *Arcor Kerym* risplende di un bagliore dorato che crepita lungo la sua superficie come una saetta.

La *Lama della Corona* fu vista per l'ultima volta nel 666 CV, quando la Srinshee scomparve assieme ad essa dopo avere usato le sue potenti magie per ricostruire la Torre Sovrana. Gli studiosi credono che la *Lama della Corona* avesse previsto l'imminente caduta della città, e avesse quindi deciso di allontanarsi assieme alla Srinshee dal Faerûn per assicurarsi di non cadere nelle mani dell'Armata delle Tenebre. Se questa teoria è corretta, Arvandor sembra il luogo più probabile dove *Arcor Kerym* possa essere custodita.

Oltre ai consueti poteri di una lama elfica, la *Lama della Corona* consente al suo portatore di accedere alle conoscenze mistiche di tre maghi elfici, immagazzinate nelle tre gemme che decorano la sua guardia crociata e il suo pomolo. Questo flusso di conoscenze conferisce al portatore della spada un bonus di +10 a tutte le prove di Conoscenze (Arcane) e di Sapienza Magica, nonché un bonus di +5 a tutte le altre prove di Conoscenze. Inoltre, pronunciando una parola di comando, il portatore di *Arcor Kerym* può usare l'incantesimo *guarigione* per tre volte al giorno, o *rivela bugie*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, a volontà.

Arcor Kerym è la più severa delle lame elfiche quando si tratta di giudicare un aspirante portatore. Il candidato deve essere di allineamento legale buono e deve porsi il bene del Cormanthyr e del popolo elfico come priorità più alta. Inoltre, un personaggio che cerca di impugnare la *Lama della Corona* dovrebbe essere dotato di molti gradi in Diplomazia, Percepire Intenzioni e altre abilità di interazione sociale.

La punizione per un personaggio indegno che tenta di legarsi ad *Arcor Kerym* è tanto diretta quanto brutale: viene consumato da una fiammata di fuoco dorato che lo annienta nel giro di 1 round (Tempra CD 23 parziale; un successo indica che il soggetto subisce invece 40d6 danni). Un personaggio giudicato indegno e in seguito riportato in vita perde comunque i 2.500 PE richiesti per avere tentato il rituale di sintonia.

Invocazione schiacciante; LI 25°; Peso 2 kg.

Aryvelahr Kerym, la Lama della Guerra: La lama di questa spada lunga splende come se fosse di argento lucido e rimane sempre intonsa, qualsiasi uso se ne possa fare. La lama, l'elsa e il pomolo sono costantemente percorsi da fiamme blu e argentate, che avvolgono anche la mano del portatore senza infliggere alcun danno, quando questi sfodera la spada. Alla base della lama compare una runa elfica che significa "arma", e che viene comunemente usata per rappresentare una spada.

Quando Lord Orym Hawksong cadde in battaglia all'assedio della Torre Contorta nell'Anno delle Ombre Fugaci (-331 CV), la *Lama della Guerra* si animò e lo difese con ferocia finché le fu possibile. Poi gli elfi riuscirono a paralizzare la lama con l'uso della magia, e sia il grande eroe che la sua spada arcana scomparvero per sempre nelle profondità oscure della Torre Contorta. Nei secoli che seguirono, centinaia di elfi hanno cercato *Aryvelahr Kerym*, ma nessuno l'ha mai trovata.

In aggiunta ai poteri standard di ogni lama elfica, la *Lama della Guerra* consente al suo portatore di evocare una *barriera di lame*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno. Il portatore può inoltre beneficiare degli effetti di *forza del toro* per tre volte al giorno e di *individuazione del male* e *individuazione del bene* a volontà, con le stesse modalità degli incantesimi omonimi.

Per impugnare la *Lama della Guerra* un personaggio deve essere di allineamento caotico buono. La lama cerca inoltre un portatore abile nelle arti marziali (vale a dire con un bonus di attacco base pari almeno a +12), un alto Carisma e in grado di impartire ordini. Se la *Lama della Guerra* giudica indegno un elfo che si sottopone al rituale di sintonia, si rivolta nella sua mano e sferra un singolo attacco contro di lui (+29 in mischia, danni 1d8+11/17-20). Se l'aspirante portatore non è un elfo o un mezzelfo, oppure se è di allineamento malvagio, la *Lama della Guerra* lo attacca furiosamente per 2d6 round (+29/+24/+19/+14 in mischia, danni 1d8+11/17-20). La guarigione magica delle ferite inferte su un candidato indegno è possibile soltanto superando una prova di livello dell'incantatore con CD 25.

Invocazione schiacciante; LI 25°; Peso 2 kg.

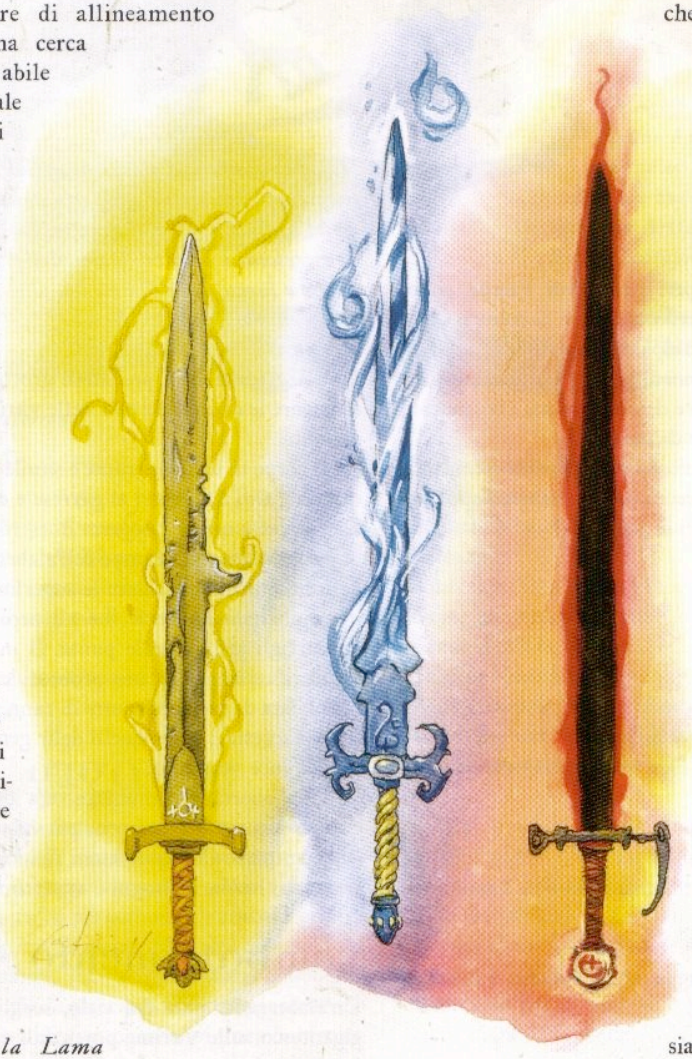
Aryfaern Kerym, la Lama dell'Arte: Questa spada lunga sembra essere fatta di tenebra solida. La sua lama è una striscia di oscurità opaca che sembra solida come pietra e allo stesso tempo fluida come l'olio. Lungo il bordo angolato e tagliente della lama risplende un sottile filo scarlatto di energia che delimita l'oscurità e che costituisce la fonte di luce magica della lama elfica. Quando viene sfoderata, la *Lama dell'Arte* crepita come un fulmine che corre su uno scudo di metallo, e quando viene fatta roteare emette un intenso ronzio simile a quello di un'ape infuriata (il portatore può tuttavia sopprimere questo effetto sonoro, se lo desidera). Se sferrata contro un oggetto o un'arma, la lama non emette mai alcun rumore, a prescindere dalla forza con cui venga sferrato il colpo. Alla base della lama oscura, impressa in rosso, compare una runa elfica che generalmente sta a indicare un'opera di alta magia.

La *Lama dell'Arte* andò perduta alla Battaglia delle Stelle Splendenti, nel 714 CV, quando il Notabile della Magia Josidiah Starym si sacrificò per fermare l'armata degli yugoloth che aveva invaso la scuola di magia nella città di Myth Drannor. I difensori della scuola erano stati sopraffatti ed erano sull'orlo della disfatta, e il notabile della magia decise di lanciare un incantesimo di devastante potenza che distrusse la maggior parte degli yugoloth e della scuola con un'immane fiammata bianca di purezza. Quando le fiamme si estinsero, non rimaneva traccia né del notabile della magia né della sua spada. Alcuni saggi credono che siano stati trasportati entrambi a Cuore del Dweomer o ad Arvandor, ma non esiste alcuna prova a supporto di queste teorie.

Oltre alle capacità standard di una lama elfica, la *Lama dell'Arte* consente al suo portatore di lanciare qualsiasi incantesimo usando il potere della spada al posto dei tradizionali metodi degli incantatori. Qualsiasi incantesimo lanciato da colui che impugna la *Lama dell'Arte* ottiene automaticamente i benefici dei talenti Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili ed Escludere Materiali, senza richiedere alcun incremento del livello dell'incantesimo o del tempo di lancio. Inoltre, il livello effettivo dell'incantatore del portatore aumenta di 1 per gli incantesimi di invocazione. Il portatore della *Lama dell'Arte* può anche usare *dissolvi magie superiore* per tre volte al giorno, e *individuazione del magico* a volontà, con gli stessi effetti degli incantesimi omonimi.

La *Lama dell'Arte* richiede che il suo portatore sia di allineamento neutrale buono e che sia in grado di lanciare incantesimi arcani di 8° livello. Inoltre, desidera che il portatore sia animato dalla passione per la magia e da amore e spirito di abnegazione verso il Cormanthyr e il popolo elfico. Un candidato giudicato indegno dalla *Lama dell'Arte* viene temporaneamente isolato dalla Trama e impossibilitato a lanciare incantesimi di qualsiasi tipo per 1d6 anni. (Volontà CD 23 dimezza). Se chi tenta di entrare in sintonia con la lama fa uso della Trama d'Ombra, diventa immediatamente il bersaglio di un incantesimo *disintegrazione* (25° livello dell'incantatore; CD 40).

Invocazione schiacciante; LI 25°; Peso 2 kg.



Le lame elfiche del Cormanthyr: la Lama della Corona, la Lama della Guerra e la Lama dell'Arte

Illustrazione di Jason Engle



Mostri delle Terre Antiche

Le rovine degli imperi perduti di Faerûn sono popolate da innumerevoli schiere di mostri. Quei personaggi che osano esplorare le rovine del passato dovranno affrontare antichi non morti, parassiti famelici, misteriosi costrutti, terrificanti abomini e demoni evocati e costretti a vegliare su roccaforti abbandonate da secoli.

Questo capitolo offre numerosi mostri generalmente incontrati nei pressi delle rovine o delle regioni desolate rimaste dopo che gli antichi imperi si sono sbriciolati in polvere.

Alaberrante

Aberrazione Enorme
Dadi Vita: 6d8+30 (57 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 17 (-2 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +4/+20
Attacco: Morso +10 in mischia (1d8+8)
Attacco completo: 3 morsi +10 in mischia (1d8+8) e 2 artigli +5 in mischia (2d4+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Risucchio di sangue, arma a soffio, schiacciamento 2d8+12
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 27, Des 12, Cos 20, Int 7, Sag 10, Car 5
Abilità: Osservare +8, Scalare +20
Talenti: Abilità Focalizzata (Osservare), Attacco in Volo, Virare
Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia, stormo (3-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 7-16 DV (enorme); 17-18 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Il corpo rigonfio e la posizione accucciata di questa creatura la fanno apparire simile a un gigantesco rospo alato, lungo circa 6 metri e alto 2,4 metri al garrese. La sua pelle è nera e ricoperta di escrescenze brulicanti simili a piccole corna. Dal suo muso stretto e lungo, che termina con più serie di mascelle, spuntano due occhi rossi e malevoli.

Un'alaberrante è un predatore grottesco e deforme che adora strappare le carni dalle ossa delle vittime con le sue tre mascelle zannute.

Il corpo di un'alaberrante è simile a quello di un rospo lungo 6 metri, alto 2,4 metri al garrese e del peso di circa 4.000 kg. La sua pelle nera è ricoperta di escrescenze brulicanti a forma di piccole corna. Le zampe dell'alaberrante terminano con dita gommose utili per scalare le superfici irregolari, ma inefficaci in combattimento, e le sue ali nere membranose terminano con artigli affilati sulle punte. Il muso lungo e stretto della creatura termina con una proboscide dotata di una sola narice circondata da tre bocche erte di zanne affilate. I suoi occhi rossi sono sfaccettati come quelli delle gemme e risplendono di una pallida luce vermiglia.

Le aliaberranti comunicano tra loro gracidando aspramente, e i loro versi sono a malapena più sofisticati dei normali richiami degli animali. Con quei suoni riescono a trasmettere identità, emozioni basilari, bisogni e avvertimenti.

combattimento

Un'alaberrante cala dal cielo, scagliandosi con il suo corpo gigantesco sulle vittime potenziali e dilaniandole con le loro fauci mentre percuotono gli avversari con gli artigli delle loro ali. I drow e altri umanoidi malvagi spesso domano e cavalcano le aliaberranti, usandole come bestie da guerra.

Risucchio di sangue (Str): Un'alaberrante può usare le sue tre lingue lunghe e tubolari per risucchiare sangue da un avversario che sia stato immobilizzato dal suo attacco per schiacciare. Se mette a segno una prova di lotta, infligge 1d4 danni alla Costituzione.

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio di un'alaberrante è uno cono di gas acido di 9 metri che brucia gli occhi e la pelle scoperta degli avversari. Ogni creatura all'interno del cono deve



Illustrazione di Richard Sardinha

Alaberrante

superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18, altrimenti rimarrà accecato e stordito per 1 round.

Schiacciamento (Str): Area di 4,5 per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 per non essere immobilizzati.

Abilità: Un'alaberrante ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare.

Aracnide, gigante

Gli aracnidi giganti sono imparentati con i ragni e con gli scorpioni mostruosi descritti nel *Manuale dei Mostri*. Anche se non sono né troppo diffusi né inclini a troppe varianti di specie e di taglia, come accade invece ai loro cugini più comuni, gli aracnidi giganti sono spesso presenti negli insediamenti drow del Sottosuolo o nelle loro immediate vicinanze, dove vengono usati come bestie da soma o da battaglia. Anche se gli scorpioni non appartengono alla famiglia dei ragni, i ragni frusta giganti, gli scorpioni frusta giganti e i ragni del sole giganti rientrano comunque in questa categoria. Tutti e tre sono particolarmente suscettibili alle molte forme di magia drow.

combattimento

Tutti e tre gli aracnidi giganti combattono afferrando gli avversari per poi schiacciarli e morderli al morte. Condividono tutti le seguenti capacità speciali.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un aracnide gigante deve colpire con un artiglio un avversario che appartenga almeno a una categoria di taglia inferiore rispetto alla propria.

Schiacciare (Str): Un aracnide gigante che riesca a trattenere su un avversario di taglia pari o inferiore alla sua infligge automaticamente danni con entrambi gli artigli e può effettuare un attacco con il morso al suo bonus di attacco più alto.

Tratti dei parassiti: Un aracnide gigante è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trame e effetti sul morale). È inoltre dotato di scurovisione entro 18 metri.

Abilità: Un aracnide gigante ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare.

Ragno frusta gigante

Parassita Medio
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Artiglio +2 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia (1d4+1) e morso -3 in mischia (1d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, schiacciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al veleno, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +2, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 14, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Nascondersi +6, Osservare +4, Scalare +5
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-5)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa creatura aracniforme di dimensioni umane ha un corpo lungo e piatto e sei esili zampe. Altre due zampe più vicine alla bocca della creatura terminano con due tenaglie affilate. Due lunghe appendici simili a fruste partono dal suo corpo, appena dietro gli arti delle tenaglie.

Un ragno frusta gigante è lungo dai 2,4 ai 3,2 metri e pesa circa 100 kg. Nonostante il temibile aspetto delle sue appendici a frusta, si tratta solo di organi tattili che la creatura usa per sondare le fessure e le altre aree che non riesce a vedere.

Alcuni studiosi a volte si riferiscono ai ragni giganti con il nome di amblypygi mostruosi, ma è un termine assai insolito.

Combattimento

Un ragno frusta gigante cerca di afferrare la preda con le sue tenaglie e di tenerla ferma a portata di bocca per cibarsene.

Ragno del sole gigante

Parassita Grande
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti),
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+11
Attacco: Morso +6 in mischia (2d6+3)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (3d6+3) e 2 artigli +1 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, schiacciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche For 17, Des 15, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Nascondersi +2, Osservare +4, Scalare +7
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Anche se ha la forma di un ragno, questa creatura ha le dimensioni di un rinoceronte e il colore di un cammello. Il suo corpo dinoccolato e peloso è dotato di dieci zampe. Le due zampe anteriori sono più grosse delle altre e terminano con delle piccole tenaglie. La testa è dominata da due gigantesche mandibole e da due occhi neri sporgenti che scrutano l'area circostante con malevolenza.

I ragni del sole giganti sono facilmente distinguibili dai ragni mostruosi Grandi attraverso il colore, che varia dal giallo al marrone. Un ragno del sole gigante ha un diametro di circa 3 metri e pesa all'incirca 125 kg.

Gli studiosi chiamano queste creature solifugi giganti o solifugi mostruosi. I popolani meno istruiti li chiamano ragni cammello gigante o falsi ragni giganti.

Combattimento

Dal momento che le loro tenaglie non sono sviluppate come quelle degli altri aracnidi giganti, i ragni del sole giganti attaccano con meno forza quando usano gli artigli, anche se li usano comunque per afferrare le loro prede. Il temibile morso di un ragno gigante è più che sufficiente a compensare la minor forza delle sue tenaglie.

Scorpione frusta gigante

Parassita Grande
Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti),
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +3/+9
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d6+2)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d6+2) e morso -1 in mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, schiacciare, spruzzo velenoso
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al veleno, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +1

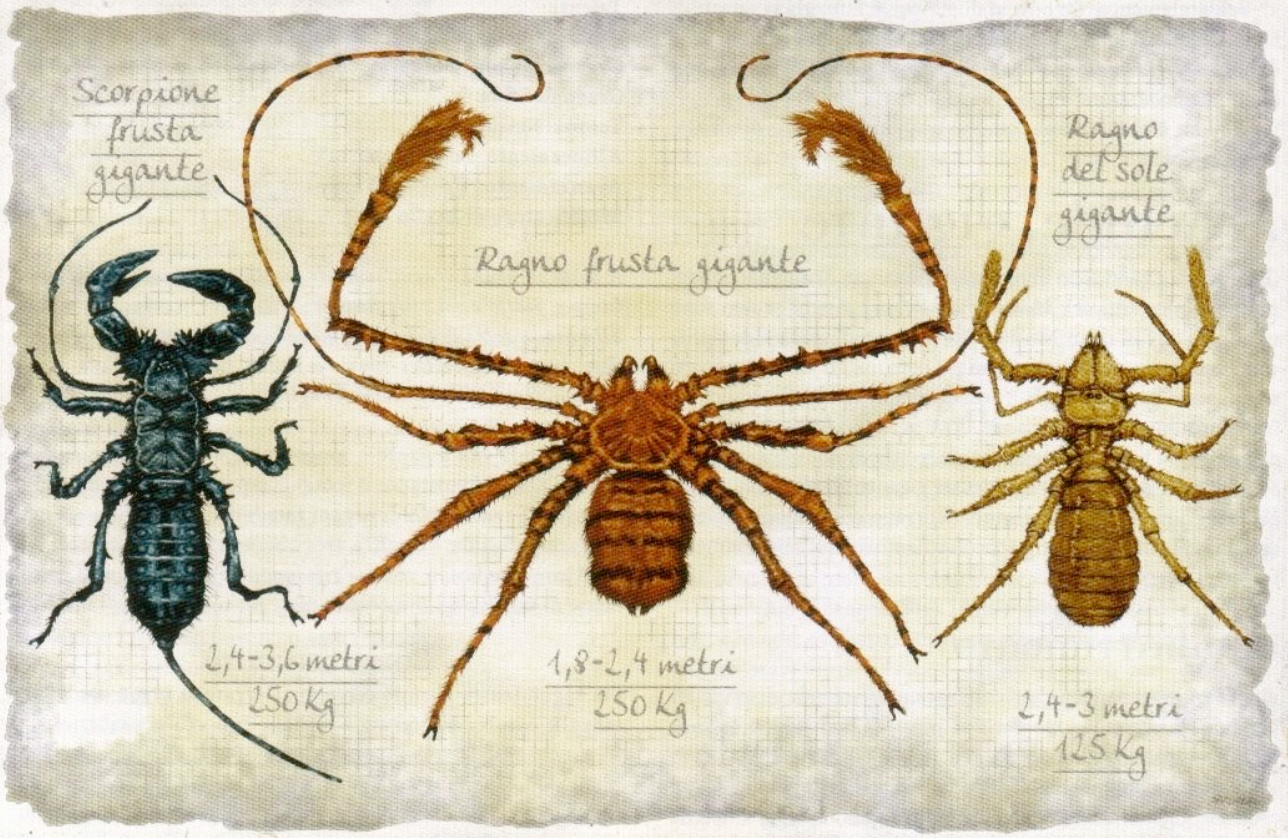


Illustrazione di Richard Sardinha

Aracnidi giganti

Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Nascondersi +1, Osservare +4, Scalare +6
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questo ragno, delle dimensioni quasi pari a quelle di un ogre, ha un corpo lungo e piatto e sei esili zampe. Altre due zampe più vicine alla bocca della creatura terminano con due tenaglie affilate. Due lunghe appendici simili a fruste partono dal suo corpo, appena dietro gli arti delle tenaglie, e una terza lunga appendice si agita partendo dal fondo del suo addome.

Uno scorpione frusta gigante è lungo dai 2,4 ai 3,6 metri e pesa circa 250 kg. A volte viene chiamato uropygi mostruoso o vinegarone gigante, a causa del suo spruzzo acido.

Combattimento

Come gli altri aracnidi giganti, gli scorpioni frusta giganti attaccano con le loro tenaglie, schiacciando e mordendo qualsiasi avversario riescano ad afferrare. Usano il loro spruzzo velenoso per fuggire dai pericoli.

Spruzzo velenoso (Str): Per tre volte al giorno, uno scorpione frusta gigante può secernere uno spruzzo di vapore velenoso del diametro di 6 metri, incentrato su se stesso. Questa nube funziona come un veleno inalato (Tempra CD 14, danno iniziale e secondario 1d4 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Artiglio strisciante

Costrutto Minuscolo (Sciame)
Dadi Vita: 5d10 (27 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Sciame (1d6)
Attacco completo: Sciame (1d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, punire i caduti
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, tratti dei costrutti, senza vista, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol -2
Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos -, Int -, Sag 5, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o crocchio (3-4 sciami)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Uno sciame brulicante di mani umane arranca sulle dita avanzando verso la preda.

Gli avventurieri distruggono queste minacce in miniatura a dozzine, e nel farlo pregano di non fare mai quella fine.

Gli artigli striscianti sono le mani amputate di umanoidi Medi o Piccoli a cui è stata data la vita tramite la magia arcana. Presentano due vantaggi rispetto ai non morti e ai servitori magici di taglia più grossa: sono più facili da contrabbandare e da nascondere. Inoltre, almeno per la maggior parte dei necromanti, i materiali per costruirli sono sempre a portata di mano.

Queste creature si spostano camminando sulle loro dita o attraverso angoscianti contorsioni muscolari che consentono loro di fare balzi in aria fino a un massimo di 1,8 metri. "Vedono" e "sentono" magicamente come se possedessero gli organi sensoriali degli umanoidi a cui appartenevano un tempo, ma i loro sensi sono offuscati. Gli artigli striscianti in genere sono troppo stupidi per svolgere incarichi più complicati di fare la guardia senza qualcuno a dirigerli.

combattimento

Gli artigli striscianti attaccano a sciami, approfittando della loro piccola taglia per avventarsi su un avversario alla volta piuttosto che cercare di combattere più nemici allo stesso tempo.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizi il suo turno in un quadretto occupato dallo sciame rimane nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 nega l'effetto. Anche se supera il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova all'interno dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Artiglio strisciante

Illustrazione di Thomas M. Baxa

Punire i caduti (Str): Uno sciame di artigli striscianti infligge danni raddoppiati contro i combattenti proni.

Tratti dei costrutti: Un artiglio strisciante è immune a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame e effetti sul morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchio di energia. Non può guarirsi dai danni ma può essere riparato. Possiede scurovisione entro 18 metri e visione crepuscolare.

Senza vista (Str): Gli artigli striscianti sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e alle altre forme di attacco che si basano sulla vista.

Tratti degli sciami: Uno sciame non ha fronte o retro definiti né un'anatomia distinguibile, quindi ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni dalle armi taglienti e perforanti.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono le sue capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non restano mai barcollanti né vengono portati alla condizione di morente a causa del danno. Inoltre non possono essere sbilanciati, afferrati o spinti, e non possono afferrare gli avversari.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*). Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che agiscono su di un'area, o dalle armi a spargimento e molti incantesimi di invocazione.

Creazione

Uno sciame di artigli striscianti è composto dalle mani di trecento umanoidi Piccoli o Medi. Non è necessario alcun assemblaggio, ma le mani devono essere trattate con un unguento del valore di 250 mo. In aggiunta alle mani, la creazione di uno sciame di artigli striscianti richiede il lancio di un incantesimo contrassegnato con il descrittore malvagio.

LI 7°; Creare Costrutti, *animare morti, costrizione inferiore, grazia del gatto*, l'incantatore deve essere almeno di 7° livello; Prezzo 18.000 mo; Costo 9.250 mo + 710 PE.

Combattente spaventoso

I combattenti spaventosi, richiamati a prestare servizio attraverso empie magie necromantiche, sono creature necromantiche create dai cadaveri dei combattenti più abili. Conservano molte delle abilità e delle tattiche militari che conoscevano in vita, ma sono costretti a obbedire ai loro creatori senza mai obiettare. I combattenti spaventosi sono creati attraverso l'incantesimo *animare combattente spaventoso*[Irr].

Un combattente spaventoso ha un aspetto simile a quello che aveva in vita, sebbene sfoggi ancora la micidiale ferita che l'ha ucciso e i suoi occhi risplendano di una luce gialla animalesca. La sua pelle tende ad avvizzire e ad annerirsi, scomparendo tra la sua carne smagrita e dando al combattente un'apparenza emaciata e raggrinzita. Un combattente spaventoso solitamente porta le armi e le armature che prediligeva prima della sua morte e della sua trasformazione.

Un combattente spaventoso parla gli stessi linguaggi che conosceva in vita.

Esempio di combattente spaventoso

Un combattente corazzato avanza a passo lento, stringendo un'ascia da battaglia tra le mani. Nessun umano potrebbe sopravvivere alle ferite che compaiono sul corpo della creatura, ma i suoi occhi ardono di una luce gialla carica di odio e la pelle grinzosa del suo volto si distorce in un ghigno malvagio.

Questo esempio fa uso di un combattente umano di 4° livello come creatura base.

Combattente spaventoso combattente umano di 4° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m in corazza di bande (4 quadretti); base 9 m
Classe Armatura: 18 (+6 corazza di bande, +2 scudo di metallo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +4/+7
Attacco: Ascia da battaglia perfetta +9 in mischia (1d8+3/x3)
Attacco completo: Ascia da battaglia perfetta +9 in mischia (1d8+3/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol +1
Caratteristiche: For 16, Des 11, Cos -, Int 5, Sag 11, Car 6
Abilità: Osservare +8, Saltare +5, Scalare +6
Talenti: Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Robustezza
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario o compagnia (3-12)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: -

Combattimento

I combattenti spaventosi non sempre sono servitori affidabili, dal momento che gli ordini complicati tendono a confonderli. Gli ordini contenenti dodici parole o meno non creano problemi, ma un combattente spaventoso accumula un 5% di probabilità per ogni parola successiva alla dodicesima di capire male le istruzioni ricevute. Se un combattente spaventoso non riesce a capire i suoi ordini, agisce come se fosse confuso (vedi l'incantesimo *confusione* nel *Manuale del Giocatore*). Tirare casualmente per determinare l'azione che intraprende in relazione al comando che ha generato in lui la confusione.

I combattenti spaventosi combattono con le armi e le armature che usavano in vita.

Tratti dei non morti: Un combattente spaventoso è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni

non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Abilità: Un combattente spaventoso ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare, Saltare e Scalare.



Combattente spaventoso

Illustrazione di Marko Djordjevic

Creare un combattente spaventoso

"Combattente spaventoso" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide dotata almeno di 3 livelli da personaggio (indicata da qui in avanti come creatura base).

Un combattente spaventoso usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura diventa non morto. Il bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base e i punti abilità non vanno ricalcolati. La taglia rimane immutata.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita attuali e futuri diventano d12.

Classe Armatura: La stessa della creatura base, dotata del tipo di armatura appropriato.

Caratteristiche: Quelle della creatura base cambiano come segue: For +4, Int -6 (minimo 3), Car -4 (minimo 3). In quanto creatura non morta, un combattente spaventoso non possiede alcun punteggio di Costituzione.

Abilità: Le stesse della creatura base, fatta eccezione per un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare, Saltare e Scalare.

Organizzazione: Solitario o compagnia (3-12).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Nessuno.

Avanzamento: Sempre neutrale malvagio.

Modificatore di livello: -

Creatura servitrice arborea

Le vetuste rovine Siluvanedenn sono pervase da potenti e antiche energie magiche emanate da una quantità ignota di tesori arcani sepolti. Queste energie trasformano le ignare creature nei paraggi in esseri semivegetali dotati di grande forza.

Una creatura servitrice arborea è molto simile a quella che era in precedenza, ma alcuni cambiamenti sono evidenti. La carne della creatura è diventata un misto di legno flessibile e di fitti rampicanti, e numerosi minuscoli rametti spuntano dal suo torace, dalle sue braccia e dalle sue gambe. Se in precedenza era dotata di piume, pelo o pelliccia, ora è invece ricoperta di un misto di liane, muschio, fiori e foglie.

Le creature servitrici arboree parlano i linguaggi che conoscevano prima della trasformazione, ma le loro voci ora sono profonde e rauche.

Esempio di creatura servitrice arborea

Questo gigantesco vegetale bipede è dotato di lunghe braccia simili a due nodosi rami d'albero, e le sue gambe terminano con tre dita simili a radici. Dozzine di foglie, rametti e spine spuntano sul volto, sulle gambe e sul torace della creatura.

Questo esempio fa uso di un troll come creatura base.

Troll servitore arboreo
Vegetale Grande (Gigante atipico)
Dadi Vita: 6d8+48 (75 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +3 Des, +11 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +4/+21
Attacco: Artiglio +12 in mischia (1d6+9)
Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (1d6+9) e morso +7 in mischia (1d6+4) o schianto +12 in mischia (1d6+9) e morso +7 in mischia (1d4+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Squartare 2d6+13, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia e tagliente, scurovisione 27 m, guarigione rapida 3, bonus di lotta, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, rigenerazione 5, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, olfatto acuto, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 29, Des 16, Cos 27, Int 6, Sag 9, Car 10
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +3 (+19 in aree boschive*), Nascondersi -1 (+15 in aree boschive*), Osservare +6
Talenti: Allerta, Seguire Tracce, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi foresta
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +5



Troll servitore arboreo

Illustrazione di Francis Tsai

Combattimento

I troll servitori arborei combattono senza alcun timore di morire. Spesso riempiono un'area di liane e vegetali intrecciati prima di entrare in mischia.

Squartare (Str): Se un troll servitore arboreo mette a segno entrambi gli attacchi con gli artigli, si avvinghia al corpo dell'avversario e ne lacera la carne. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+13 danni aggiuntivi.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e l'acido infliggono danni normali a un troll servitore arboreo. Se la creatura perde un arto o una parte del corpo, la parte perduta ricresce nel giro di 2d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte recisa istantaneamente se la poggia al troncone.

Creare una creatura servitrice arborea

"Creatura servitrice arborea" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi animale, folletto, gigante, parassita, umanoide o umanoide mostruoso (da qui in avanti indicato come creatura base).

Una creatura servitrice arborea usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in vegetale con il sottotipo atipico più appropriato. I bonus di attacco base, ai tiri salvezza base e i punti abilità non vanno ricalcolati. La taglia non cambia.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita passano a d8.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di una creatura servitrice arborea aumenta di 6 rispetto a quello della creatura base.

Attacco: Una creatura servitrice arborea mantiene tutti gli attacchi della creatura base e acquisisce anche un attacco con schianto, se già non ne possedeva uno. Se la creatura base era in grado di usare delle armi, la creatura servitrice arborea mantiene questa capacità. Una creatura servitrice arborea che combatte senz'armi usa il suo schianto o la sua arma naturale primaria (se ne possiede una) quando effettua un'azione di attacco. Una creatura servitrice arborea dotata di un'arma può usare il suo schianto o l'arma, come preferisce.

Attacco completo: Se una creatura servitrice arborea combatte senz'armi, usa il suo schianto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se ne possiede). Se dotata di un'arma, solitamente usa l'arma come attacco primario assieme a uno schianto o a un'altra arma come attacco secondario naturale.

Danni: Una creatura servitrice arborea dispone di un attacco con schianto. Se la creatura base non dispone di questa forma di attacco, usa il danno base appropriato nella tabella sottostante, riferito alla sua taglia. Una creatura dotata di altri tipi di armi naturali mantiene i suoi vecchi valori dei danni o usa il valore appropriato riportato nella tabella sottostante, scegliendo il migliore.

Taglia	Danno base
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Attacchi speciali: Una creatura arborea mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene quelli descritti di seguito.

Capacità magiche: A volontà - *intralciare, parlare con i vegetali, passare senza tracce*; 1 volta al giorno - *muro di spine.* Livello dell'incantatore pari al livello di personaggio della creatura servitrice arborea; CD del tiro salvezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma della creatura servitrice arborea.

Qualità speciali: Una creatura servitrice arborea mantiene tutte le capacità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Riduzione del danno (Str): Una creatura servitrice arborea è dotata di riduzione del danno 10/magia e tagliente. Le armi naturali di una creatura servitrice arborea sono considerate armi magiche ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Guarigione rapida (Str): Una creatura servitrice arborea guarisce di 3 danni ad ogni round, fintanto che dispone ancora di almeno 1 punto ferita. Se ridotta a 0 o meno punti ferita in combattimento, viene uccisa.

Bonus di lotta (Str): Le spine acuminate che crescono sulle mani e sui piedi di una creatura servitrice arborea le conferiscono un bonus di +4 alle prove di lotta.

Resistenza al freddo e all'elettricità (Str): Una creatura servitrice arborea ottiene resistenza 10 al freddo e all'elettricità.

Percezione tellurica (Str): Le creature servitrici arboree possono automaticamente percepire la posizione di qualsiasi cosa che si trovi entro 18 metri da loro e sia a contatto col terreno.

Caratteristiche: Quelle della creatura base aumentano come segue: For +6, Des +2, Cos +4, Car +4.

Abilità: *Una creatura servitrice arborea ottiene un bonus razziale di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nelle aree boschive.

Ambiente: Qualsiasi foresta.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Standard.
Allineamento: Lo stesso della creatura base.
Avanzamento: Per classe del personaggio o come la creatura base.
Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +8.



Demone ghour

Illustrazione di Carl Frank

demone, ghour

Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 12d8+96 (150 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 25 (-2 taglia, -1 Des, +18 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +12/+31
Attacco: Corno +21 in mischia (1d8+11)
Attacco completo: 2 corni +21 in mischia (1d8+11/x4) e 2 artigli +16 in mischia (2d6+5)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, ruggito, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/bene, scurovisione 18 m, immunità al veleno e all'elettricità, resistenza all'acido 10, freddo 10, fuoco 10, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 25, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +7, Vol +9
Caratteristiche: For 32, Des 8, Cos 26, Int 15, Sag 13, Car 15
Abilità: Ascoltare +16, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +23, Diplomazia +19, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +6, Osservare +16, Raggirare +17, Saltare +30, Scalare +26, Sopravvivenza +16
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Seguire Tracce, Spingere Migliorato
Ambiente: Abisso
Organizzazione: Solitario o banda (1 più 6-9 giganti delle colline, 5-8 ogre o 2-8 minotauri)
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-27 DV (Mastodontico); 28-36 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa creatura, alta sei metri e simile a un incrocio tra un ogre e un minotauro, potrebbe torreggiare su qualsiasi membro di entrambe le razze. La sua pelle è spessa e pelosa, i suoi lineamenti sono bestiali e il suo corpo è muscoloso e possente. Due enormi corna spuntano dalla sua fronte, mentre i piedi terminano con dei giganteschi zoccoli. La creatura è avvolta in una soffocante aura di malvagità.

I demoni mostruosi noti come ghour sono al servizio del signore Abissale di nome Baphomet, ed eseguono il suo volere presso gli ogre, i minotauri e i giganti rinnegati che lo adorano. I ghour sono presenti presso qualsiasi gruppo di giganti, ogre o minotauri caotici malvagi. La presenza di un ghour è considerata da queste creature un segno di benevolenza da parte di Baphomet.

I ghour parlano Abissale e Gigante.

combattimento

I ghour si lanciano in combattimento come degli elefanti impazziti, sferrando pugni agli avversari e infilzandoli con le corna. Quando è possibile, entrano in combattimento con un ruggito, una scarica delle loro armi a soffio o entrambe le cose.

Arma a soffio (Sop): Una volta al minuto, un ghour può emettere una nube di gas tossico larga 3 metri, alta 3 metri e lunga

9. Tutte le creature colte all'interno della nube devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24, altrimenti subiranno 1d6 danni temporanei alla Forza.

Ruggito (Sop): Una volta al giorno, un ghour può lanciare un ruggito assordante. Qualsiasi creatura entro 9 metri dal ghour deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, altrimenti rimarrà stordita per 1d4 round a causa di questo attacco sonoro. Qualsiasi creatura entro una distanza di 3 metri dal ghour deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, altrimenti resterà assordata per 2d10 minuti. Le CD di entrambi i tiri salvezza sono basati sul Carisma.

Capacità Magiche: A volontà - *blasfemia* (CD 19), *cerchio magico contro il bene* (CD 15), *dissacrare, dissolvi il bene* (CD 17), *individuazione del bene, individuazione del magico, influenza sacrilega* (CD 16), *martello del caos* (CD 16), *oscurità profonda, teletrasporto superiore* (CD 19); 3 volte al giorno - *confusione* (CD 16), *giusto potere, labirinto* (CD 20) *paura* (CD 16). 14° livello dell'incantatore.

Telepatia (Sop): Un ghour è in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che conosca un linguaggio entro un raggio di 30 metri.

domina-metalli

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 6d10+27 (60 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, -2 Des, +7 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Morso +9 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: Morso +9 in mischia (2d6+6)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attrazione, magnetismo, tempesta di metallo, aura repellente, telecinesi
Qualità speciali: Scurovisione 27 m, individuazione dei metalli, guarigione rapida 1
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 19, Des 6, Cos 18, Int 6, Sag 13, Car 11
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +8
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Robustezza
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Questa strana creatura assomiglia a una lumaca delle dimensioni di un cavallo da tiro. La sua pelle luccicante è di colore violaceo maculato, e sotto i suoi quattro occhi sporgenti si apre una bocca tondeggiante erta di zanne appuntite. Vari frammenti di metallo aderiscono al suo corpo e una scia di detriti metallici e rugginosi appare sul terreno dopo il suo passaggio.



Domina-metalli

Illustrazione di Carl Frank

Il domina-metalli, noto anche come lumaca delle spade, è uno strano predatore sotterraneo dotato di pericolosi poteri magnetici e perennemente affamato di carne umanoide.

Un domina-metalli è lungo 4,5 metri e largo oltre 60 cm al centro del suo corpo. Pesa circa 1.000 kg.

I domina-metalli parlano il Sottocomune, anche se la loro conversazione non è granché brillante.

COMBATTIMENTO

L'arma primaria di un domina-metalli è il suo magnetismo. Preferisce usare la sua capacità di telecinesi sugli individui più problematici o sulle possibili prede, e potrebbe usare la sua capacità di attrazione per trascinare vari avversari entro il raggio della sua tempesta di metallo.

Individuazione dei metalli (Str): Un domina-metalli percepisce automaticamente la presenza di qualsiasi metallo (fino a un minimo di 0,5 kg) entro 18 metri. L'ubicazione esatta del metallo non gli è nota, ma il domina-metalli può usare un'azione di movimento per determinare la direzione in cui il metallo si trova. Quando arriva entro 1,5 metri dal metallo, la creatura ne apprende l'ubicazione.

Guarigione rapida (Str): Un domina-metalli guarisce di 1 danno ad ogni round, fintanto che gli rimane ancora 1 punto ferita.

Magnetismo (Sop): Un domina-metalli può creare dei campi magici di energia magnetica. Una volta per round, come azione gratuita, può creare uno dei seguenti effetti (12° livello dell'incantatore). Le CD dei tiri salvezza relative a queste capacità sono basate sul Carisma, e il suo magnetismo ha un punteggio effettivo di Forza pari a 25.

Il magnetismo di un domina-metalli influenza soltanto le creature di metallo, quelle che indossano armature di metallo o che portano armi o scudi di metallo. Le creature che portano oggetti di metallo possono semplicemente lasciarli cadere per evitare l'effetto. Il magnetismo del domina-metalli influenza gli oggetti lasciati cadere esattamente come influenzerebbe un qualsiasi oggetto incustodito.

Ognuna di questa capacità funziona continuamente, fino al turno successivo del domina-metalli a meno che non sia specificato diversamente. Qualsiasi creatura che entri nell'area del magnetismo è soggetta ai suoi effetti.

Attrazione (Sop): Tutte le creature e gli oggetti metallici entro 18 metri dal domina-metalli vengono intralciati e attirati verso di esso. Questa capacità funziona come una manovra di spingere (modificatore alla prova +11), con la differenza che non provoca attacchi di opportunità, e spinge quei bersagli che perdono la prova contrapposta verso il domina-metalli, invece che allontanarli da esso. Il domina-metalli non si muove se perde la prova contrapposta di Forza.

Tempesta di metallo (Sop): Un domina-metalli può usare i frammenti di metallo attaccati al suo corpo per generare una tempesta turbinante di lame. Questo effetto riduce il suo bonus di armatura naturale di 4, ma ogni altra creatura nel raggio di 20 metri subisce 4d6 danni taglienti (Riflessi con CD 20 dimezza). Questo effetto dura per 12 round.

Aura repellente (Sop): Tutte le creature e gli oggetti metallici entro 18 metri dal domina-metalli vengono spinti all'indietro. Questa capacità funziona come attrazione (vedi sopra), con la differenza che le creature non sono intralciate e si allontanano dal domina-metalli, invece che essere spinte verso di esso. Quando usa questa capacità, il domina-metalli ottiene un bonus di deviazione +8 alla CA contro gli attacchi delle armi dotate di componenti di metallo.

Telecinesi (Sop): Un domina-metalli può influenzare una creatura o un oggetto entro 18 metri come se usasse l'incantesimo *telecinesi* (CD 14). La sua Forza effettiva è pari a 25 (bonus di +7) ai fini di qualsiasi prova contrapposta richiesta relativamente a questa capacità. Se il domina-metalli sceglie la funzione di strattone violento dell'incantesimo *telecinesi*, gli effetti si risolvono immediatamente e non durano oltre il suo turno.

Gorynych

Drago Enorme
Dadi Vita: 16d12+64 (168 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 18 m (12 quadretti), volare 26 m (maldestra)
Classe Armatura: 27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +16/+33
Attacco: Morso +23 in mischia (2d8+9)
Attacco completo: 3 morsi +23 in mischia (2d8+9) e 2 artigli +21 in mischia (2d6+4) e 6 sferzate di coda (1d4+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, artigliare 2d8+4, squartare 4d8+13, stretta di coda
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di paralisi e sonno, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +10, Vol +14
Caratteristiche: For 28, Des 11, Cos 18, Int 11, Sag 14, Car 13
Abilità: Ascoltare +27, Diplomazia +3, Intimidire +20, Nascondersi +11, Osservare +27, Percepire Intenzioni +12, Saltare +28, Sopravvivenza +11
Talenti: Allerta, Attacco in Volo, Multiattacco, Seguire Tracce, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Mastodontico)

Un enorme mostro a tre teste sfreccia nel cielo, sorretto da ampie ali da pipistrello. Le sue teste sono vagamente simili a quelle di un lupo, sibilano e fanno scattare le mascelle in cima a lunghi colli serpentini. Il suo torso sinuoso è ricoperto da fitte scaglie blu e verdastre e termina con tre code, ognuna delle quali si dirama a sua volta in due tentacoli simili a fruste che si agitano freneticamente sotto il suo corpo.



Gorynych

Illustrazione di Thomas M. Baxa

Il gorynych è un feroce mostro simile a un drago che si nutre di qualsiasi cosa incontri, salvo forse i veri draghi. Nonostante il suo aspetto bestiale, il gorynych è molto astuto. A volte finge di ritirarsi per attirare gli avversari nella sua tana, o per consentire agli umanoidi di sfuggire ai suoi attacchi in modo da seguirli poi fino alle loro dimore o ai loro villaggi.

Il corpo di un gorynych, simile a un drago, misura quasi 12 metri dal muso alla coda. Ognuna delle sue tre teste è sorretta da un lungo collo da drago e le sue tre code si diramano in una miriade di lunghe fruste sottili. Soltanto le sei fruste più grandi hanno rilevanza in un combattimento, anche se alcuni gorynych arrivano a svilupparne fino a dodici. La creatura pesa tra le 8 e le 10 tonnellate.

Un gorynych parla Comune, Draconico e Orchesco.

Combattimento

Un gorynych è privo dell'arma a soffio e delle potenti capacità magiche di un drago puro, ma la sua straordinaria ferocia e la sua astuzia in mischia compensano questa carenza. Una delle sue tattiche preferite è quella di planare su un gruppo di viaggiatori, afferrarne uno con una sferzata di coda durante un attacco in volo e portare via la vittima inerme. Il gorynych è abbastanza grande da poter accettare la consueta penalità di -20 per tentare di afferrare un avversario senza essere afferrato a sua volta.

Un avversario può attaccare le code di un gorynych come se fossero armi (vedi "Spezzare", pagina 159 del *Manuale del Giocatore*). Ogni frusta caudale possiede 10 punti ferita. Se la coda del gorynych che viene attaccata è attualmente in lotta con un avversario, solitamente il mostro usa un altro arto per sferrare il suo attacco di opportunità. Recidere la coda di un gorynych infligge 5 danni alla creatura. Le code recise di un gorynych ricrescono dopo 1d10+10 giorni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un gorynych deve mettere a segno un attacco con una frusta caudale contro un avversario di una categoria di taglia inferiore alla propria. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può usare il suo attacco di stretta di coda. Contro gli avversari umani, un gorynych solitamente decide di lottare soltanto con la sua coda, per evitare di essere afferrato a sua volta, e riducendo quindi il suo bonus di lotta a +13.

Artigliare (Str): Se un gorynych mette a segno tutti e tre gli attacchi con il morso su un avversario, può affondare i suoi artigli nella sua carne. Bonus di attacco +23 in mischia, danni 2d8+4.

Squartare (Str): Se un gorynych mette a segno due attacchi con il morso, si avvinghia al corpo dell'avversario e lo spezza come se fosse un osso dei desideri. Questo attacco infligge automaticamente 4d8+13 danni.

Stretta di coda (Str): Dopo avere afferrato con successo un avversario, un gorynych può tentare di avvilupparlo con

alcune o tutte le sue fruste caudali rimanenti, effettuando una singola prova di lotta. Ogni frusta caudale oltre la prima riduce la penalità per afferrare senza essere afferrato di -4. Quindi, un gorynych con tre fruste caudali avviluppate attorno a un avversario ottiene un modificatore alla prova di lotta di +21 (+33, -20 per scegliere di non essere afferrato, +8 per le due fruste caudali extra).

Abilità: A causa delle sue molteplici teste e dei suoi sensi acuti, un gorynych ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Guardiano di Bane

Uno scheletro brandisce una spada lunga nella sua mano ossuta.

I chierici di Bane furono i primi a scoprire un modo per creare i guardiani di Bane e custodirono il segreto per molti anni, ma in seguito la procedura fu scoperta anche da altre religioni malvagie. Soprattutto il ramo Thayan della chiesa di Bane crea numerosi guardiani di Bane, che poi impiega come guardie dei templi nelle enclavi commerciali Thayan di tutto il Faerûn. Dal momento che sono molto popolari anche presso i seguaci di Velsharoon, il semidio dei lich, i guardiani di Bane sono diffusi soprattutto nella Gola del Teschio e alla Battaglia delle Ossa, all'estremità sud-occidentale dell'Anauroch.

Guardiano di Bane

I guardiani di Bane sembrano normali scheletri animati. Soltanto i loro poteri magici li distinguono dai loro cugini minori.

Un chierico di livello pari o superiore al 14° può creare un guardiano di Bane usando l'incantesimo *creare non morti*.

Combattimento

I guardiani di Bane servono i loro padroni malvagi silenziosamente, ma con intelligenza. Questi infami non morti sono in grado di agire in modo indipendente, ragionato e malevolo. Possono combattere usando una qualsiasi arma o sferrare attacchi a mani nude.

Dardo incantato (Mag): 1 volta ogni 3 round. 4° livello dell'incantatore.

Intermittenza (Mag): 1 volta ogni 10 minuti. 4° livello dell'incantatore.

Tratti dei non morti: Un guardiano di Bane è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Guardiano di Bane

	Guardiano di Bane Non morto Medio	Guardiano crudele Non morto Medio
Dadi Vita:	4d12 (26 pf)	6d12 (39 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	13 (+3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13	16 (+3 deviazione, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+2/+5	+3/+7
Attacco:	Artiglio +5 in mischia (1d4+3) o spada lunga +5 in mischia (1d8+3/19-20)	Artiglio +7 in mischia (1d4+4) o spada lunga perfetta +8 in mischia (1d8+6/19-20)
Attacco completo:	2 artigli +5 in mischia (1d4+3) o spada lunga +5 in mischia (1d8+3/19-20) e artiglio +0 in mischia (1d4+1)	2 artigli +7 in mischia (1d4+4) o spada lunga perfetta +8 in mischia (1d8+4/19-20) e artiglio +2 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	*Dardo incantato*	*Dardo incantato*
Qualità speciali:	*Intermittenza*, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti	*Intermittenza*, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, armatura di forza, immunità al freddo, vedere invisibilità, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +1, Vol +5	Temp +2, Rifl +2, Vol +6
Caratteristiche:	For 16, Des 11, Cos -, Int 9, Sag 12, Car 13	For 18, Des 11, Cos -, Int 11, Sag 12, Car 13
Abilità:	Ascoltare +5, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4, Osservare +5	Ascoltare +8, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +8
Talenti:	Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento	Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento
Ambiente:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o squadra (3-10)	Solitario, coppia o squadra (3-10)
Grado di Sfida:	2	3
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	-	-
Modificatore di livello:	+3	+3

guardiano crudele

Il guardiano crudele, una versione migliorata del guardiano di Bane originale, creato dai Thayan, ha un aspetto più sinistro e dispone di poteri magici maggiori rispetto al suo cugino minore. Un guardiano crudele è circondato da un campo di forza scuro e trasparente, simile a un'armatura nera, e nelle sue orbite vuote ardono delle fiammelle rosse.

Un chierico di livello pari o superiore al 16° può creare un guardiano crudele usando l'incantesimo *creare non morti*.

COMBATTIMENTO

Come un guardiano di Bane, anche un guardiano crudele può combattere impugnando un'arma oppure a mani nude.

Dardo incantato (Mag): 1 volta ogni 3 round. 6° livello dell'incantatore.

Intermittenza (Mag): 1 volta ogni 10 minuti. 6° livello dell'incantatore.

Armatura di forza: Il campo di forza ombroso e trasparente che avvolge un guardiano crudele gli conferisce un bonus di deviazione +3 alla CA.

Vedere invisibilità (Sop): Un guardiano crudele può vedere gli oggetti e le creature eteree e invisibili, come se fosse costantemente sotto l'effetto di un incantesimo *vedere invisibilità*.

Tratti dei non morti: Un guardiano crudele è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Illustrazione di Jim Pavelec



Guardiano di Bane e guardiano crudele

IXZAN

Aberrazione Media (Acquatico)
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 3 m (2 quadretti), nuotare 12 m
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+7
Attacco: Pungiglione di coda +8 in mischia (1d10+3 più veleno)
Attacco completo: Pungiglione di coda +8 in mischia (1d10+3 più veleno) e morso +2 in mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con pungiglione di coda)
Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche
Qualità speciali: Anfibio, riduzione del danno 10/magia e tagliente, scurovisione 26 m, resistenza alle illusioni, resistenza agli incantesimi 16
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 14, Int 11, Sag 13, Car 15
Abilità: Acrobazia +5, Ascoltare +6, Conoscenze (dungeon) +3, Nascondersi +12*, Nuotare +11, Osservare +6
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (pungiglione di coda), Riflessi in Combattimento
Ambiente: Acquatico sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 7-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: +2

A prima vista, questa creatura sembra una manta, ma esaminata più da vicino si rivela essere una creatura assai più micidiale. Una coda spinata e minacciosa, che termina con un pungiglione simile a quello di uno scorpione, guizza sul dorso della creatura, mente una bocca erta di zanne aguzze e ossute si spalanca sotto i suoi quattro occhi giallastri che brillano di intelligenza.

Gli ixzan sono cugini degli ixitxachtil (descritti nel *Manuale dei Mostri II*) sottoposti a strane mutazioni e adattatisi a vivere specificamente nelle acque del Sottosuolo. Gli ixzan sono più grossi dei loro cugini marittimi e sono dotati di alcune capacità magiche innate che li aiutano a sopravvivere nel letale ambiente che devono condividere con gli aboleth e i kuo-toa. Possono anche spostarsi sul terreno, e a volte levitano fino al soffitto di una caverna e si nascondono nella speranza di tendere un'imboscata alle prede.

Gli Ixzan parlano Sottocomune e Aquan.

combattimento

Gli ixzan sono molto abili nel nascondersi e amano usare capacità come *oscurità* e *levitazione* per evitare di farsi notare. La creatura possiede una lunga coda che secerne un veleno mortale ed è dotata anche di numerose capacità magiche utili o di attacco.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danno iniziale 1d4 Cos, danno secondario 2d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *controllare acqua, levitazione, oscurità*; 1 volta al giorno - *armatura magica, charme sui mostri* (CD 16), *cura ferite moderate* (CD 14), *dardo incantato, infliggi ferite gravi* (CD 15), *invisibilità, lentezza* (CD 15), *velocità, volare*. 6° livello dell'incantatore.



Ixzan

Resistenza alle illusioni: Un ixzan ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro le illusioni.

Abilità: Un ixzan ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Quando la creatura si trova in acqua, questo bonus sale a +8.

Licantropo

I licantropi sono umanoidi o giganti capaci di trasformarsi in animali. La licantropia, la condizione che è causa di questa capacità, si può diffondere al pari di una malattia. Quando un licantropo ferisce un umanoide normale o un gigante in battaglia ma non lo uccide, la vittima può contrarre la licantropia. Tale creatura viene chiamata licantropo contagiato. Gli umanoidi o i giganti che nascono già dotati della capacità di assumere forma animale sono noti come licantropi naturali.

Nella sua forma naturale, un licantropo assomiglia a qualsiasi altro membro della sua specie, anche se i licantropi naturali e quelli che hanno contratto la malattia da lungo tempo tendono ad avere o ad acquisire caratteristiche che ricordano le loro forme animali, come capelli spessi e ispidi, denti affilati, oppure dita lunghe e forti. In forma animale, un licantropo assomiglia a una versione particolarmente potente dell'animale normale, ma, osservandolo da vicino, i suoi occhi mostrano una debole scintilla di intelligenza fuori dal comune e a volte risplendono di una luce rossastra nell'oscurità.

I licantropi malvagi spesso si nascondono tra la gente normale, ed emergono nella loro forma animale di notte (specialmente se c'è la luna piena) per diffondere terrore e morte. I licantropi buoni tendono a vivere come eremiti, poiché non sono a loro agio tra la gente. Spesso vivono da soli nelle zone ai limiti della civiltà, lontano da villaggi e città.

Combattimento

Un licantropo in forma umanoide (o gigante) usa tutte le tattiche e le armi che vengono preferite dagli altri membri della sua specie, sebbene tenda ad essere un po' più aggressivo. Un licantropo possiede i sensi della sua forma animale, incluso l'olfatto acuto e la visione crepuscolare, e ha una forte empatia per gli animali della sua forma animale, che gli consente di comunicare con loro a prescindere dalla sua forma attuale. Un licantropo contagiato che venga ferito in combattimento può essere sopraffatto dall'ira, cosa che gli farà assumere involontariamente la sua forma animale.

Un licantropo in forma animale combatte come l'animale cui assomiglia, ma il suo morso è veicolo di diffusione della licantropia. È forte e furbo in modo straordinario, e possiede una riduzione del danno che lo protegge dai danni delle armi naturali.

Infine, un licantropo naturale (o un licantropo contagiato divenuto consapevole della sua malattia) può assumere una forma ibrida, una specie di miscuglio tra la forma umanoide e quella umana. Un ibrido ha le mani e può maneggiare armi, ma può anche attaccare con denti e artigli. Un ibrido può diffondere la licantropia con il suo morso allo stesso modo di un licantropo in forma animale.

Licantropo, coccodrillo mannaro

In forma umanoide o gigante, i coccodrilli mannari sono alti e sottili, hanno lineamenti spigolosi, un naso e un mento aguzzo e un volto allungato con una mascella sporgente. In forma di coccodrillo hanno un corpo lungo e possente, ricoperto di scaglie.

Illustrazione di Raven Mimura

Combattimento

Un coccodrillo mannaro preferisce cogliere i suoi potenziali nemici di sorpresa, assumendo la sua forma umanoide o gigante e facendosi passare per un innocuo popolano. Poi assume forma di coccodrillo e attacca la preda non appena giunge a portata.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un coccodrillo mannaro in forma animale deve mettere a segno un attacco con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. Se il coccodrillo mannaro vince la prova di lotta, stabilisce una presa sull'avversario con la sua bocca, lo trascina in acqua profonda e cerca di immobilizzarlo sul fondo.

Forma alternativa (Sop): Un coccodrillo mannaro può assumere la forma di un coccodrillo o di un ibrido coccodrillo-umano.

Empatia con i coccodrilli (Str): Un coccodrillo mannaro è in grado di comunicare con i coccodrilli e con i coccodrilli giganti. Ottiene un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma effettuate contro tali creature.

Maledizione della licantropia (Sop): Un umanoide o un gigante colpito dal morso di un coccodrillo mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti contrarrà la licantropia.

Trattenere il fiato (Str): Un coccodrillo mannaro può trattenere il fiato per un numero di round pari a 4 x il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.

Abilità: Un coccodrillo mannaro in forma ibrida o in forma animale ottiene un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per eseguire un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Licantropo, coccodrillo mannaro

	Forma umana Umanoide Medio (Umano, mutaforma)	Forma di coccodrillo Umanoide Medio (Umano, mutaforma)	Forma ibrida Umanoide Medio (Umano, mutaforma)
Dadi Vita:	1d8+1 più 3d8+12 (30 pf)	1d8+1 più 3d8+12 (30 pf)	1d8+1 più 3d8+12 (30 pf)
Iniziativa:	+0	+1	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti) in corazza di scaglie; base 9 m	6 m (4 quadretti), nuotare 9 m	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+2 naturale, +4 corazza di scaglie, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 18	17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16	17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+3/+4	+3/+8	+3/+8
Attacco:	Piccone pesante +5 in mischia (1d6+1/x4) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)	Morso +8 in mischia (1d8+7) o colpo di coda +8 in mischia (1d12+7)	Piccone pesante +8 in mischia (1d6+5/x4)
Attacco completo:	Piccone pesante +5 in mischia (1d6+1/x4) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)	Morso +8 in mischia (1d8+7) o colpo di coda +8 in mischia (1d12+7)	Piccone pesante +8 in mischia (1d6+5/x4) e morso +3 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: ,	Nessuno	Maledizione della licantropia, afferrare migliorato	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i coccodrilli, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i coccodrilli, riduzione del danno 10/argento, trattenere il fiato, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i coccodrilli, riduzione del danno 10/argento, trattenere il fiato, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +3, Vol +1	Temp +9, Rifl +4, Vol +1	Temp +9, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 21, Des 13, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 8	For 21, Des 13, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Ascoltare +5 Nascondersi +0, Nuotare +9, Osservare +5	Ascoltare +5 Nascondersi +7*, Nuotare +15, Osservare +5	Ascoltare +5 Nascondersi +7*, Nuotare +15, Osservare +5
Talenti:	Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta[B], Attacco Poderoso	Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta[B], Attacco Poderoso	Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta[B], Attacco Poderoso
Ambiente:	Paludi calde		
Organizzazione:	Solitario, coppia o colonia (3-4 più 3-6 coccodrilli)		
Grado di Sfida:	3		
Tesoro:	Standard		
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio		
Avanzamento:	Per classe del personaggio		
Modificatore di livello:	+3		

*Un coccodrillo mannaro in forma animale o in forma ibrida ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trova in acqua. Un coccodrillo mannaro in forma animale può immergersi in acqua lasciando scoperte soltanto le narici e le pupille, ottenendo in tal modo un bonus di copertura +8 alle prove di Nascondersi.

Il coccodrillo mannaro qui descritto è un umano combattente di 1° livello e un licantropo naturale dotato dei seguenti punteggi di caratteristica base: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Licantropo, gatto mannaro

In forma umanoide o gigante, i gatti mannari sono snelli, agili, sensuali e vagamente edonistici. In forma felina assomigliano a ocelotti o ad altri gatti selvatici di piccole dimensioni.

Combattimento

Un gatto mannaro in genere usa la sua forma di getto per scopi furtivi, come ad esempio cercare dei cultisti di Shar o di Loviatar. Poi dà la caccia ai suoi nemici in una forma più adatta al combattimento, in genere quella ibrida.

Maledizione della licantropia (Sop): Un umanoide o un gigante colpito dal morso di un gatto mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti contrarrà la licantropia.

Assaltare (Str): Se un gatto mannaro in forma di gatto carica un avversario, può effettuare un attacco completo anche se ha effettuato un movimento.

Incantesimi: In quanto chierico di Sharess, il gatto mannaro fornito più sopra come esempio è in grado di lanciare incantesimi divini, tra cui gli incantesimi dei domini dello Charme e dell'Inganno.

LICANTROPO, GATTO MANNARO

	Forma umana Umanoide Medio (Umano, mutaforma)	Forma di gatto Umanoide Piccolo (Umano, mutaforma)	Forma ibrida Umanoide Medio (Umano, mutaforma)
Dadi Vita:	3d8+6 più 1d8+3 (30 pf)	3d8+6 più 1d8+3 (30 pf)	3d8+6 più 1d8+3 (30 pf)
Iniziativa:	-1	+2	+2
Velocità:	6 m (4 quadretti) in armatura completa; base 9 m	12 m (8 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	21 (-1 Des, +2 naturale, +8 armatura completa, +2 scudo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 17	15 (+1 taglia, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13	16 (+2 Des, +2 naturale, +2 scudo pesante), contatto 9, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+2/+3	+2/-3	+2/+1
Attacco:	Bracciale-artiglio +3 in mischia (1d4+1/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)	Morso +5 in mischia (1d4-1)	Artiglio +4 in mischia (1d4-1) o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo:	Bracciale-artiglio +3 in mischia (1d4+1/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)	Morso +5 in mischia (1d4-1) e 2 artigli +0 in mischia (1d3-1)	2 artigli +7 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno	Assaltare, incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno	Incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i gatti, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i gatti, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i gatti, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +1, Vol +7	Temp +8, Rifl +4, Vol +7	Temp +8, Rifl +4, Vol +7
Caratteristiche:	For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 18, Car 12	For 9, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 18, Car 12	For 9, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 18, Car 12
Abilità:	Ascoltare +6, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +6, Equilibrio +8, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Osservare +6, Sapienza Magica +6	Ascoltare +6, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +6, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +10, Osservare +6	Ascoltare +6, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +6, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +6, Osservare +6
Talenti:	Allerta[B], Arma Accurata[B], Scacciare Extra, Scrivere Pergamene	Allerta[B], Arma Accurata[B], Scacciare Extra, Scrivere Pergamene	Allerta[B], Arma Focalizzata (stocco), Furtivo
Ambiente:	Pianure e deserti temperati e caldi		
Organizzazione:	Solitario, coppia o branco (3-8)		
Grado di Sfida:	4		
Tesoro:	Standard		
Allineamento:	Sempre caotico buono		
Avanzamento:	Per classe del personaggio		
Modificatore di livello:	+3		

Tipici incantesimi da chierico preparati (3° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, luce, resistenza, virtù*; 1° - *benedizione, charme su persone*[D] (CD 15), *favore divino, scudo della fede*; 2° - *allineamento imperscrutabile, invisibilità*[D], *silenzio* (CD 16).

D: Incantesimo di dominio: Charme (bonus di +4 al Carisma per 1 minuto, 1 volta al giorno) e Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggirare sono abilità di classe).

Forma alternativa (Sop): Un gatto mannaro può assumere la forma di un gatto domestico equivalente a una lince o di un ibrido felino-umano.

Empatia con i gatti (Str): Un gatto mannaro è in grado di comunicare con gatti, leopardi, leoni, tigri e gatti crudeli di ogni genere. Ottiene un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma effettuate contro tali creature.

Abilità: Un gatto mannaro in forma ibrida o in forma animale ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, nonché un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usa il suo modificatore di Destrezza per le prove di Scalare.

Il gatto mannaro qui descritto è un umano chierico di Sharess di 3° livello e un licantropo naturale dotato dei seguenti punteggi di caratteristica base: For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 12.

Licantropo, pipistrello mannaro drow

I pipistrelli mannari drow tendono ad avere gli occhi scuri e a comportarsi in modo timoroso e sfuggente. Spesso hanno il naso schiacciato e i denti aguzzi, tendono a evitare la luce forte e sono affamati di carne sanguinolenta.

Combattimento

Un pipistrello mannaro drow sfrutta la sua capacità di volare al massimo delle possibilità, planando sulle prede ignare per poi allontanarsi e mettersi fuori portata.

Maledizione della licantropia (Sop): Un umanoide o un gigante colpito dal morso di un pipistrello mannaro drow in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti contrarrà la licantropia.

Veleno (Str): Un avversario colpito dall'arma avvelenata di un pipistrello mannaro drow deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13, altrimenti cadrà privo di sensi. Dopo 1 minuto, il soggetto deve superare un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 13, altrimenti rimarrà privo di senso per 2d4 ore. Un tipico pipistrello mannaro drow porta con sé 1d4-1 dosi di veleno di incoscienza drow. I drow solitamente rivestono le loro frecce e i loro quadrelli da balestra con questo

Licantropo, pipistrello mannaro drow

	Forma drow Umanoide Medio (Elfo, mutaforma)	Forma di pipistrello Umanoide Grande (Elfo, mutaforma)	Forma ibrida Umanoide Grande (Elfo, mutaforma)
Dadi Vita:	1d8 più 4d8+12 (34 pf)	1d8 più 4d8+12 (34 pf)	1d8 più 4d8+12 (34 pf)
Iniziativa:	+1	+7	+7
Velocità:	9 m (6 quadretti)	6 m (4 quadretti), volare 12 m (buona)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+1 Des, +2 naturale, +1 giaco di maglia, +1 scudo di metallo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 17	23 (-1 taglia, +7 Des, +7 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16	23 (-1 taglia, +7 Des, +7 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+4/+5	+4/+12	+4/+12
Attacco:	Stocco +6 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra a mano +5 a distanza (1d4/19-20)	Morso +7 in mischia (1d8+6)	Artiglio +7 in mischia (1d6+4)
Attacco completo:	Stocco +6 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra a mano +5 a distanza (1d4/19-20)	Morso +7 in mischia (1d8+6)	2 artigli +7 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Veleno, capacità magiche	Maledizione della licantropia, capacità magiche	Maledizione della licantropia, capacità magiche
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i pipistrelli, cecità alla luce, visione crepuscolare, resistenza, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 12	Forma alternativa, empatia con i pipistrelli, percezione cieca 12 m, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, resistenza, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 12	Forma alternativa, empatia con i pipistrelli, percezione cieca 12 m, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, resistenza, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 12
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +5, Vol +4	Temp +9, Rifl +11, Vol +4	Temp +9, Rifl +11, Vol +4
Caratteristiche:	For 13, Des 13, Cos 10, Int 12, Sag 11, Car 10	For 19, Des 25, Cos 16, Int 12, Sag 11, Car 10	For 19, Des 25, Cos 16, Int 12, Sag 11, Car 10
Abilità:	Ascoltare +7, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +5, Osservare +9	Ascoltare +11*, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +10, Osservare +13*	Ascoltare +11*, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +10, Osservare +13*
Talenti:	Allerta[B], Arma Focalizzata (stocco), Furtivo	Allerta[B], Arma Focalizzata (stocco), Furtivo	Allerta[B], Arma Focalizzata (stocco), Furtivo
Ambiente:	Sotterranei		
Organizzazione:	Solitario, coppia o colonia (2-4 più 2-4 pipistrelli crudeli)		
Grado di Sfida:	4		
Tesoro:	Standard		
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio		
Avanzamento:	Per classe del personaggio		
Modificatore di livello:	+3		

Licantropo, squalo mannaro

	Forma umana Umanoide Medio (Umano, mutaforma)	Forma di squalo Umanoide Grande (Umano, mutaforma)	Forma ibrida Umanoide Grande (Umano, mutaforma)
Dadi Vita:	1d8+1 più 7d8+14 (50 pf)	1d8+1 più 7d8+14 (50 pf)	1d8+1 più 7d8+14 (50 pf)
Iniziativa:	+4	+6	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti)	Nuotare 18 m (12 quadretti)	Nuotare 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura:	16 (+2 naturale, +3 cuoio borchiato, +1 scudo leggero di legno), contatto 10, colto alla sprovvista 16	17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+6/+7	+6/+14	+6/+14
Attacco:	Scimitarra +7 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)	Morso +9 in mischia (1d8+6)	Artiglio +9 in mischia (1d6+4)
Attacco completo:	Scimitarra +7 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)	Morso +9 in mischia (1d8+6)	2 artigli +9 in mischia (1d6+4) e morso +4 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Nessuno	Maledizione della licantropia	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, percezione cieca 9 m, visione crepuscolare, olfatto fine, empatia con gli squali	Forma alternativa, percezione cieca 9 m, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, olfatto fine, empatia con gli squali	Forma alternativa, percezione cieca 9 m, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, olfatto fine, empatia con gli squali
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +4, Vol +2	Temp +9, Rifl +6, Vol +2	Temp +9, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 19, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 8	For 19, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Ascoltare +6, Nuotare +2, Osservare +7, Professione (marinaio) +6	Ascoltare +6, Nuotare +17, Osservare +7, Professione (marinaio) +6	Ascoltare +6, Nuotare +17, Osservare +7, Professione (marinaio) +6
Talenti:	Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente	Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente	Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente
Ambiente:	Acquatico caldo		
Organizzazione:	Solitario, coppia o banco (3-5) o gruppo (2-5 più 3-6 squali grandi)		
Grado di Sfida	4		
Tesoro:	Standard		
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio		
Avanzamento:	Per classe del personaggio		
Modificatore di livello:	+3		

veleno, ma possono applicarlo anche alle armi da mischia. I drow non sono dotati di alcuna capacità speciale per applicare il veleno senza rischiare di ferirsi, e dal momento che l'effetto di questo veleno non è magico, sia i drow che gli altri elfi ne sono vulnerabili.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. Livello dell'incantatore pari ai livelli di classe del pipistrello mannaro.

Forma alternativa (Sop): Un pipistrello mannaro drow può assumere la forma di un pipistrello crudele o di un ibrido pipistrello-drow.

Empatia con i pipistrelli (Str): Un pipistrello mannaro drow è in grado di comunicare con i pipistrelli e i pipistrelli crudeli. Ottiene un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma effettuate contro tali creature.

Percezione cieca (Str): Un pipistrello mannaro drow usa le vibrazioni sonore per individuare la posizione delle creature entro 12 metri da lui. Gli avversari beneficiano comunque di occultamento totale nei confronti del pipistrello mannaro drow, a meno che questi non riesca effettivamente a vederli.

Cecità alla luce: La brusca esposizione alla luce intensa (come quella del sole o un incantesimo *luce diurna*) acceca i pipistrelli mannari drow per 1 round. Ai round successivi, rimangono abbagliati fintanto che restano nell'area influenzata.

Resistenza: Un pipistrello mannaro drow ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e le capacità magiche.

Abilità: Un pipistrello mannaro drow in forma ibrida o in forma di pipistrello ottiene un bonus razziale alle prove di Ascoltare e

Osservare. Questi bonus vengono negati se il pipistrello mannaro drow perde per qualsiasi motivo la sua percezione cieca.

Il pipistrello mannaro drow qui descritto è un combattente drow di 1° livello e un licantropo naturale dotato dei seguenti punteggi di caratteristica base: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Licantropo, squalo mannaro

In forma umanoide o gigante, gli squali mannari sono creature enormi, brutali e muscolose. Trasformati in animali, assumono la forma di grandi squali bianchi.

Combattimento

In forma umanoide o gigante, uno squalo mannaro predilige il combattimento a mani nude, specialmente se riesce a entrare in lotta con i suoi avversari. Usa la sua forma di squalo per fuggire quando un combattimento non va come dovrebbe. Sott'acqua, uno squalo mannaro generalmente attacca dal basso, azzannando furiosamente le gambe delle sue prede.

Maledizione della licantropia (Sop): Un umanoide o un gigante colpito dal morso di uno squalo mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti contrarrà la licantropia.

Forma alternativa (Sop): Uno squalo mannaro può assumere la forma di un grosso squalo o di un ibrido squalo-umano.

Percezione cieca (Str): Finché si trova sott'acqua, uno squalo mannaro è in grado di localizzare le altre creature sott'acqua nel raggio di 9 metri.

Olfatto fine (Str): Uno squalo mannaro è in grado di individuare le creature attraverso l'olfatto in un raggio di 54 metri e può percepire il sangue nell'acqua entro un raggio di 1,5 km.

Empatia con gli squali (Str): Uno squalo mannaro è in grado di comunicare con gli squali e con gli squali crudeli. Ottiene un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma effettuate contro tali creature.

Abilità: Uno squalo mannaro in forma ibrida o in forma animale ottiene un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per eseguire un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Lo squalo mannaro qui descritto è un combattente umano di 1° livello e un licantropo naturale dotato dei seguenti punteggi di caratteristica base: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Maledetto

I maledetti sono umanoidi non morti intrappolati da una maledizione che non consente loro di morire. Un incantatore malvagio crea un maledetto lanciando *scagliare maledizione* su un soggetto morente, per poi usare *creare non morti* o *creare non morti superiori* per infondere nella vittima la non morte.

La pelle di un maledetto si tinge di uno strano pallore biancastro. Il bianco dei suoi occhi diventa nero e il colore delle sue pupille si fa più intenso, trasformando i suoi occhi in due piccole pozze di oscurità luccicante. I maledetti prediligono gli abiti dai colori scuri e indossano mantelli e cappucci per celare la loro condizione di non morti quando si trovano in mezzo ai viventi. Preferiscono l'oscurità alla luce e tendono a non parlare a meno che non sia assolutamente necessario.

Un maledetto non è sotto il controllo del suo creatore, e raramente sceglie di servire un padrone, a meno che non gli venga offerto un modo per sfuggire alla sua condizione di non morto.

Illustrazione di Richard Sardinha



Squalo mannaro, gatto mannaro, pipistrello mannaro, coccodrillo mannaro

Inoltre, la trasformazione in non morto spinge alcuni maledetti alla follia, il che ne riduce l'efficacia come servitori. Un effetto di *rimuovi maledizione* distrugge un maledetto, riducendolo a un cumulo di polvere.

Un maledetto parla qualsiasi linguaggio che conosceva in vita.

Esempio di maledetto

Questo combattente dalla pelle biancastra ha occhi torturati che trasmettono il dolore della sua terribile esistenza da non morto. Indossa un pesante manto nero che copre l'armatura di cuoio e stringe in mano un'antica spada bastarda.

Questo esempio di maledetto usa un guerriero umano di 5° livello come creatura base. I suoi punteggi di caratteristica prima della trasformazione erano For 16, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Maledetto guerriero umano di 5° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +3 armatura in cuoio borchiato perfetta, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +5/+9
Attacco: Schianto +9 in mischia (1d4+6) o spada bastarda perfetta +11 in mischia (1d10+8/19-20)
Attacco completo: Schianto +9 in mischia (1d4+6) o spada bastarda perfetta +11 in mischia (1d10+8/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Guarigione rapida 1, immunità al freddo e al fuoco, resistenza agli incantesimi 17, immunità allo scacciare, indistruttibile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol -1
Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos -, Int 6, Sag 6, Car 6
Abilità: Ascoltare +1, Cavalcare +7, Osservare +1, Scalare +10
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Iniziativa Migliorata[B], Mobilità[B], Schivare[B]
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3



Maledetto

Illustrazione di Wayne Reynolds

COMBATTIMENTO

Un maledetto combatte senza badare alla propria incolumità, ben sapendo che anche se fatto a pezzi, si rianimerà nel giro di poche ore o pochi giorni. Spesso si spinge oltre un avversario per raggiungere un altro nemico, affidandosi al suo talento Mobilità per proteggersi da un qualsiasi attacco di opportunità provocato dal suo movimento.

Indistruttibile (Str): La CD della prova di livello dell'incantatore per lanciare l'incantesimo *rimuovi maledizione* e consegnare questo maledetto all'eterno riposo è pari a 15.

Creare un maledetto

"Maledetto" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide (indicata da qui in avanti come creatura base).

Un maledetto usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura diventa non morto (umanoide atipico). Il bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base e i punti abilità non vanno ricalcolati. La taglia rimane immutata.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita attuali e futuri diventano d12.

Classe Armatura: Il bonus di classe armatura di un maledetto aumenta di 3 rispetto a quello della creatura base.

Attacco: Un maledetto mantiene tutti gli attacchi della creatura base e acquisisce anche un attacco con schianto, se già non ne possedeva uno. Se la creatura base era in grado di usare delle armi, il maledetto mantiene questa capacità. Un maledetto che combatte senz'armi usa il suo schianto o la sua arma naturale primaria (se ne possiede una) quando effettua un'azione di attacco. Se possiede un'arma, solitamente usa quella.

Attacco completo: Se un maledetto combatte senz'armi, usa il suo schianto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se ne possiede). Se dotato di un'arma, solitamente usa l'arma come attacco primario assieme a uno schianto o a un'altra arma come attacco secondario naturale.

Danni: Un maledetto dispone di un attacco con schianto. Se la creatura base non dispone di questa forma di attacco, usa il danno base appropriato nella tabella sottostante, riferito alla sua taglia. Una creatura dotata di altri tipi di armi naturali mantiene i suoi vecchi valori dei danni o usa il valore appropriato riportato nella tabella sottostante, scegliendo il migliore.

Taglia	Danno base
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6

Qualità speciali: Un maledetto mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle indicate di seguito.

Guarigione rapida (*Str*): Un maledetto guarisce di 1 danno ad ogni round, fintanto che possiede almeno 1 punto ferita. Se scende a 0 o meno punti ferita, cade a terra paralizzato e la sua guarigione rapida si interrompe. Dopo 1 ora, il maledetto effettua una prova di livello con CD 20. Se il maledetto supera la prova, recupera 1 punto ferita, la sua guarigione rapida si riattiva e non è più paralizzato. Se fallisce la prova, deve effettuarne un'altra con la stessa CD 24 ore dopo, e ad ogni 24 ore successive, finché non ricomincia a recuperare punti ferita. Quindi, perfino un maledetto fatto a pezzi prima o poi si riprende dalle sue ferite.

Immunità al freddo e al fuoco (*Str*): Un maledetto non subisce danni dal freddo o dal fuoco.

Follia (*Str*): Se un maledetto ha un punteggio di Saggezza pari a 1 o 2, cede saltuariamente a dei raptus di follia. In combattimento, ha una probabilità del 5% ad ogni round di comportarsi in modo incoerente. Quando questo accade, il maledetto non effettua alcuna azione.

Resistenza agli incantesimi (*Str*): Un maledetto è dotato di resistenza agli incantesimi pari a 12 + il suo livello di personaggio.

Immunità allo scacciare (*Str*): I maledetti non possono essere scacciati, intimoriti, distrutti o comandati.

Indistruttibile (*Str*): Esistono solo due modi per distruggere un maledetto definitivamente. Uno è quello di distruggere totalmente il suo corpo (tramite la totale immersione nell'acido, ad esempio, o con un incantesimo *disintegrazione* o *non morto a morto*). L'altro è quello di rimuovere la maledizione che gli impedisce di morire. Colui che lancia l'incantesimo *rimuovi maledizione* deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 10 + i DV del maledetto) per rimuovere con successo la maledizione.

Caratteristiche: Quelle della creatura base cambiano come segue: For +2, Int -4 (minimo 3); Sag -6 (minimo 1), Car -2 (minimo 1). In quanto creatura non morta, un maledetto non possiede alcun punteggio di Costituzione. Se il punteggio di Saggezza di un maledetto scende a 1 o a 2, il maledetto acquisisce la qualità speciale di follia (vedi sopra).

Abilità: Le stesse della creatura base. Non va applicata alcuna riduzione dei gradi delle abilità a causa della riduzione dell'Intelligenza, ma il nuovo modificatore di Intelligenza si applica normalmente a qualsiasi abilità basata sull'Intelligenza e al numero di punti abilità ottenuti quando il maledetto acquisisce dei nuovi livelli.

Organizzazione: Solitario.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.
Allineamento: Spesso caotico (qualsiasi).
Avanzamento: Per classe del personaggio.
Modificatore di livello: +3.

Nishruu

Esterno Grande (Caotico)
Dadi Vita: 9d8+30 (70 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: Volare 6 m (perfetta) (4 quadretti)
Classe Armatura: 9 (-1 taglia), contatto 9, colto alla sprovvista 9
Attacco base/Lotta: +9/-
Attacco: Sciame di morsi 2d6
Attacco completo: Sciame di morsi 2d6
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assorbire magia, distrazione, sciame di morsi
Qualità speciali: Caricare oggetti magici, riduzione del danno 10/magia, forma gassosa, immune all'influenza mentale, resistenza al freddo 10, vulnerabilità
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +10
Caratteristiche: For -, Des 10, Cos 16, Int 13, Sag 15, Car 13
Abilità: Ascoltare +16, Cercare +13, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (piani) +13, Conoscenze (storia) +13, Muoversi Silenziosamente +12, Osservare +16, Sapienza Magica +15
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 10-15 DV (Grande); 16-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Centinaia di mani brulicanti, occhi scrutatori e bocche fameliche spalancate si agitano all'interno di una grande sfera di nebbia rossa. Al suo interno risplende e pulsa una fetida luce rossastra.

Dal momento che queste strane, nebulose creature provenienti da un altro piano si nutrono di magia, possono provocare disastri tra gli incantatori e gli oggetti magici. I nishruu furono incontrati per la prima volta nelle Isole Moonshae, ma è possibile trovarli ovunque si pratichi la magia. Sono un perenne fastidio nelle officine magiche delle enclavi Thayan. Negli antichi imperi del Mulhorand, dell'Unther e del Chessenta, i nishruu sono noti come hakeashar.

I nishruu parlano un linguaggio alieno, ma tutti i tentativi di comunicare con loro sono falliti.

combattimento

Per attaccare, un nishruu si sposta nello spazio di un avversario, provocando in tal modo un attacco di opportunità. Dal momento che la sua forma è per buona parte gassosa, il nishruu è in grado di occupare lo stesso spazio di una creatura di qualsiasi taglia. Un nishruu può spostarsi attraverso i quadretti occupati dai nemici e viceversa senza impedimenti, anche se nel farlo provoca sempre attacchi di opportunità. Le centinaia di bocche zannute che compongono il corpo di un nishruu sono abbastanza solide da sferrare attacchi con il morso, che funzionano come gli attacchi di uno sciame. I personaggi immersi in un nishruu possono mettere a segno automaticamente gli attacchi in mischia.

Assorbire magia (Sop): I nishruu si nutrono di magia. Assorbono qualsiasi forma di energia magica che entri in contatto con i loro corpi, compresi gli incantesimi mirati su di essi, gli oggetti magici che avviluppano e perfino gli incantatori immersi nelle loro forme nebbiose. Questa insolita dieta produce gli effetti seguenti.

- Se un nishruu è il bersaglio di un incantesimo che infligge danni in punti ferita, assorbe l'incantesimo e acquisisce punti ferita permanenti pari al danno che altrimenti avrebbe subito. L'unica eccezione sono gli incantesimi da freddo e da fuoco, che infliggono danni (ridotti, nel caso di incantesimi da freddo) e poi si dissolvono dopo 1 round.
- Se un nishruu è il bersaglio di un incantesimo che non infligge danni, assorbe l'incantesimo e ottiene 1 punto ferita per livello dell'incantesimo.
- Se un oggetto magico dotato di cariche entra in contatto con un nishruu, la creatura risucchia 1d4 cariche al contatto iniziale e lo stesso ammontare ad ogni round successivo.
- Se un nishruu entra in contatto con un oggetto magico che non possiede cariche, gli effetti dell'oggetto vengono negati fintanto che l'oggetto resta in contatto con il nishruu e per gli 1d4 round successivi.
- Se un personaggio avviluppato da un nishruu tenta di usare un oggetto temporaneo come ad esempio una pozione o una pergamena, l'effetto ha inizio soltanto 1d4 round dopo che il personaggio esce dal corpo del nishruu.
- Gli artefatti non funzionano finché restano in contatto con il nishruu e per 1 round successivo.
- Un incantatore (arcano o divino) perde un incantesimo preparato o uno slot incantesimo, determinato a caso, non appena entra in contatto con il nishruu. Ad ogni round successivo in cui rimane in contatto, l'incantatore perde un altro incantesimo selezionato a caso. Ogni volta che perde un incantesimo in questo modo, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti subirà gli effetti di un incantesimo *regressione mentale*. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.



Nishruu

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizi il suo turno in un quadretto occupato da un nishruu rimane nauseata per 1 round (un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega l'effetto). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova all'interno del nishruu, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20.

Sciame di morsi (Str): Come uno sciame, un nishruu non effettua attacchi in mischia standard. Infligge invece danni automatici a qualsiasi creatura che occupi il suo spazio alla fine del movimento, senza bisogno di alcun tiro per colpire. Questo attacco non è soggetto alle probabilità di andare a vuoto a causa dell'occultamento o della copertura. Un nishruu non minaccia le creature nel suo quadretto e non può effettuare attacchi di opportunità con il suo attacco di sciame di morsi. Tuttavia, distrae quegli avversari di cui occupa i quadretti, come descritto più sopra.

Forma gassosa (Str): Dal momento che il suo corpo è composto di nebbia, un nishruu può passare attraverso i piccoli fori e le strettoie. È inoltre dotato di riduzione del danno 10/magia e di immunità ai veleni, e non è soggetto ai danni extra dei colpi critici. Anche se un nishruu è vulnerabile agli attacchi basati sul freddo e sul fuoco, tali effetti non possono formarsi all'interno del suo corpo gassoso.

Immune all'influenza mentale (Str): I nishruu sono completamente immuni agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni ed effetti sul morale).

Vulnerabilità (Sop): Una *verga dell'assorbimento* o un *anello rifletti incantesimi* che entrano in contatto con un nishruu hanno una probabilità del 5% di distruggerlo immediatamente. La creatura viene assorbita senza che l'oggetto subisca alcun danno (si tinge però di color rosso scuro). Se l'oggetto non assorbe il nishruu, viene negato allo stesso modo degli altri oggetti magici.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Il sale è velenoso per un nishruu, e una manciata di sale lanciato verso di lui infligge 2d10 danni.

Caricare oggetti magici (Sop): Quando un nishruu viene ucciso, il suo corpo si dissipa fino a scomparire. Qualsiasi oggetto magico in contatto con la creatura al momento della sua morte ottiene 1d6 cariche aggiuntive. Il bonus di potenziamento dell'arma magica che sferra il colpo mortale contro un nishruu aumenta di 1 per 1d6 giorni.

ombra notturna, presenza notturna

Non morto Medio
Dadi Vita: 12d12+24 (102 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 28 (+8 Des, +10 naturale), contatto 18, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+12
Attacco: Artiglio +14 in mischia (1d6+6)
Attacco completo: 2 artigli +14 in mischia (1d6+6) e morso +12 in mischia (1d6+3) e sferzata di coda +12 in mischia (2d4+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Aura dissacrante, risucchio di energia, afferrare migliorato, capacità magiche, evoca non morti
Qualità speciali: Avversione alla luce diurna, riduzione del danno 15/argento e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, resistenza agli incantesimi 24, telepatia 30 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +12, Vol +12
Caratteristiche: For 23, Des 27, Cos -, Int 16, Sag 18, Car 16
Abilità: Acrobazia +23, Ascoltare +19, Concentrazione +18, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +23, Osservare +19, Saltare +8, Sapienza Magica +18
Talenti: Arma Accurata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario, coppia, paura (3-4), o terrore (8-16)
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 13-17 DV (Medio); 18-24 DV (Grande)

Un'aura soprannaturale di terrore permea l'aria attorno a questa maligna figura nera. Sembra simile a un gargoyle, con grosse ali d'ombra, corna ricurve e una coda sferzante, ma il suo corpo sembra fatto di pura notte, e il suo volto è vuoto, fatta eccezione per le orbite pallide e senza vita dei suoi occhi.



Presenza notturna

Illustrazione di Rick Sardinha

Le presenze notturne, creature maligne e sinistre fatte di oscurità non morta, sono le più piccole e le più deboli delle ombre notturne. Dal momento che le ombre notturne traggono piacere dalla distruzione del bene e dell'innocenza, vengono inesorabilmente attratte dai luoghi dove i poteri malvagi sono forti o dove il bene è stato profanato, come ad esempio un tempio dissacrato o un cimitero vuoto.

Le presenze notturne parlano gli stessi linguaggi che conoscevano in vita.

combattimento

Le presenze notturne sono avversari terrificanti, dotati di numerosi poteri oscuri a cui fare ricorso. Se una presenza notturna preme il suo volto vuoto contro quello della vittima, può risucchiarne l'energia vitale di cui ha bisogno per nutrirsi.

Le presenze notturne spesso usano oscurità profonda e invisibilità per dividere e confondere i loro nemici, poi scivolano accanto agli incantatori per afferrarli con i loro artigli gelidi e risucchiarne la forza vitale. Le presenze notturne preferiscono attaccare gli avversari più forti o meglio organizzati da una certa distanza, usando le loro capacità magiche per logorare le loro vittime prima di avvicinarsi per entrare in mischia.

Avversione alla luce diurna: Le presenze notturne sono creature di pura oscurità e rifuggono tutti i tipi di luce. Se esposte alla luce del sole naturale (non basta un incantesimo *luce diurna*), subiscono una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Aura dissacrante (Sop): Una presenza notturna emette un'aura di completa dissacrazione, che infonde di energia negativa le immediate vicinanze entro un raggio di 6 metri. Questa capacità funziona come un incantesimo *dissacrare*, tranne per il fatto che il corpo della presenza notturna è considerato un altare dedicato a un potere maligno. Tutti i non morti che si trovano entro 6 metri dalla presenza notturna (compresa la presenza notturna stessa) ottengono un bonus profano di +2 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza, nonché +2 punti ferita per ogni DV. (I Dadi Vita, gli attacchi e i tiri salvezza riportati nella scheda soprastante includono tali bonus profani). Le prove di Carisma per scacciare non morti entro questa area subiscono una penalità di -6.

L'aura dissacrante di una presenza notturna non può essere dissolta se non da un incantesimo *dissolvi il male* o altri effetti analoghi. Se l'effetto viene dissolto, la presenza notturna lo può ripristinare con un'azione gratuita nel suo turno successivo. Se una presenza notturna entra in un luogo *consacrato* o *santificato*, la sua aura dissacrante viene soppressa, ma la presenza della cre-

atura sopprime a sua volta gli effetti *consacrati* o *santificati* per tutto il tempo che trascorre in quello stesso luogo.

Risucchio di energia (Sop): Se una presenza notturna vince una prova di lotta contro una creatura vivente, quest'ultima ottiene due livelli negativi. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo è 19, ed è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una presenza notturna deve mettere a segno entrambi i suoi attacchi con gli artigli contro una creatura di taglia Grande o inferiore. Se vince la prova di lotta, stabilisce la presa e può usare il suo attacco di risucchio di energia.



Orrore corazzato

Illustrazione di Beet

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico, influenza sacrilega* (CD 17), *oscurità profonda, vedere invisibilità*; 3 volte al giorno - *contagio* (CD 17), *dissolvi magie superiore, invisibilità, velocità*; 1 volta al giorno - *blocca mostri* (CD 18), *dito della morte* (CD 20), *spostamento planare* (CD 20), *tempesta di ghiaccio*. 12° livello dell'incantatore.

Evoca non morti (Sop): Una volta per notte, una presenza notturna può evocare uno dei seguenti gruppi a sua scelta di creature non morte: 3-6 ombre; 2-4 wraith o 1 ombra maggiore. I non morti arrivano entro 1d10 round e la servono per 1 ora, o finché non vengono congedati.

Telepatia (Sop): Una presenza notturna può comunicare con qualsiasi creatura che si trovi entro 30 metri e che conosca un linguaggio.

Tratti dei non morti: Una presenza notturna è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetta a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimata e la resurrezione funziona solo se è consenziente. È dotata di scurovisione entro 18 metri.

Orrore corazzato

Una figura intimidatoria, protetta da un'antica armatura segnata dal tempo, si erge in posizione di guardia brandendo una spada fiammeggiante stretta nei suoi guanti d'arme corazzati. Uno strano bagliore violaceo filtra dalle giunture della sua armatura.

Gli orrori corazzati e gli orrori da battaglia sono micidiali costrutti magici semisenzienti che sembrano nient'altro che armature complete vuote e animate magicamente. Sono totalmente prive di pietà e instancabili nell'adempimento del loro dovere.

Orrore corazzato

Solitamente un orrore corazzato viene incontrato quando è impegnato ad adempiere una missione impartitagli dal suo creatore. Dal momento che si tratta di un costrutto intelligente e dotato di libero arbitrio, è perfettamente in grado di riesaminare la sua programmazione. Un comando semplice come "Resta qui e distruggi tutti gli intrusi" lascia poco spazio alle interpretazioni, quindi è raro che abbandoni un incarico simile.

Gli orrori corazzati i cui ultimi ordini sono stati invalidati da qualche circostanza potrebbero vagare senza una meta, cercando di perseguire qualche misterioso obiettivo che sia riconducibile ai loro ultimi ordini ricevuti. Ad esempio, un orrore corazzato che non sia riuscito a impedire ai ladri di saccheggiare una sala del tesoro che aveva il compito di proteggere potrebbe incaricarsi di recuperare tutto il tesoro che è stato sottratto da quella sala.

Un orrore corazzato ha l'aspetto di una figura umanoide alta tra gli 1,5 e i 2,1 metri, protetta da un'armatura completa. Nel caso di alcuni orrori corazzati, l'armatura sembra assai vecchia; in altri rimane sempre splendente e ben tenuta. A volte un bagliore magico violaceo filtra dalle giunture dell'armatura.

Un orrore corazzato non parla, ma capisce il Comune e uno dei linguaggi del suo creatore.

Combattimento

Gli orrori corazzati combattono in modo intelligente; come prima cosa tempestano gli avversari più deboli con gli attacchi a distanza, usando camminare nell'aria per tenersi alla larga dai nemici a terra. Non sempre combattono fino alla morte, in

quanto spesso ritengono più opportuno sopravvivere per continuare a svolgere il loro compito originario. Tuttavia, se fuggendo distruggerebbero qualsiasi possibilità di portare a termine la loro missione, sono più che disposti a sacrificarsi.

Quando un orrore corazzato viene distrutto, la sua armatura si fonde in una pozza di metallo liquido.

Camminare nell'aria (Sop): Un orrore corazzato può camminare nell'aria come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *camminare nell'aria* (13° livello dell'incantatore).

Tratti dei costrutti: Un orrore corazzato è immune a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame e effetti sul morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchio di energia. Non può guarirsi dai danni ma può essere riparato. Possiede scurovisione entro 18 metri e visione crepuscolare.

Riparazione rapida (Str): Se un orrore corazzato riposa per almeno 1 ora completa, si ripara di 1 danno, fintanto che possiede almeno 1 punto ferita. La riparazione rapida non consente a un orrore corazzato di farsi ricrescere o di riattaccarsi le parti del corpo perdute.

Vedere invisibilità (Sop): Un orrore corazzato è in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *vedere invisibilità*.

	Orrore corazzato	**Orrore da battaglia**
Dadi Vita:	13d10+23 (94 pf)	20d10+20 (130 pf)
Iniziativa:	+6	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti), camminare nell'aria 9 m	12 m (8 quadretti), camminare nell'aria 12 m
Classe Armatura:	26 (+2 Des, +3 deviazione, +11 [armatura completa +3]), contatto 15, colto alla sprovvista 24	28 (+2 Des, +3 deviazione, +13 [armatura completa +5]), contatto 15, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta:	+9/+14	+15/+23
Attacco:	Spadone perfetto +16 in mischia (2d6+7/17-20) o balestra pesante +11 a distanza (1d10/19-20)	Spadone perfetto +25 in mischia (2d6+12/17-20) o balestra pesante +17 a distanza (1d10/19-20)
Attacco completo:	Spadone perfetto +16/+11 in mischia (2d6+7/17-20) o balestra pesante +11 a distanza (1d10/19-20)	Spadone perfetto +25/+20/+15 in mischia (2d6+12/17-20) o balestra pesante +17 a distanza (1d10/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Capacità magiche
Qualità speciali:	Camminare nell'aria, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, immunità a *dardo incantato*, riparazione rapida, vedere invisibilità, immunità agli incantesimi, potere dell'arma	Camminare nell'aria, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, immunità a *dardo incantato*, riparazione rapida, vedere invisibilità, immunità agli incantesimi, potere dell'arma
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +6, Vol +7	Temp +6, Rifl +8, Vol +11
Caratteristiche:	For 20, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 16, Car 16	For 26, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 16, Car 16
Abilità:	Ascoltare +15, Cercare +13, Diplomazia +5, Osservare +15, Percepire Intenzioni +15, Sopravvivenza +3 (+5 seguire tracce)	Ascoltare +20, Cercare +18, Diplomazia +5, Osservare +21, Percepire Intenzioni +20, Sopravvivenza +3 (+5 seguire tracce)
Talenti:	Arma Focalizzata (spadone), Critico Migliorato (spadone), Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente	Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	8	12
Tesoro:	1/10 monete; beni standard; oggetti standard	1/10 monete; beni standard; oggetti standard
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	14-19 DV (Medio)	21-30 DV (Medio)
Modificatore di livello:	+3	+4

Immunità agli incantesimi (Str): Un orrore corazzato è immune a *dardo incantato*. Inoltre, il suo creatore può conferirgli immunità ad altri tre incantesimi al momento della sua creazione. Le immunità più comuni sono quelle a *palla di fuoco, fulmine* e *tempesta di ghiaccio*.

Potere dell'arma (Sop): La magia che crea un orrore corazzato spesso consente alla creatura di infondere nell'arma da mischia che essa impugna un potere magico. L'effetto proviene dall'orrore corazzato, non dall'arma, e può essere invocato come azione gratuita. Tirare 1d10 e consultare la seguente tabella per determinare la capacità speciale concessa. Queste capacità funzionano come descritto nel capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Tiro d10	Capacità
1-3	Nessuna
4	Esplosione di fiamme
5	Esplosione folgorante
6	Folgorante
7	Gelida
8	Infuocata
9	Tonante
10	Velocità

COSTRUZIONE

Per costruire un orrore corazzato è necessaria un'armatura completa perfetta. Dopo avere preparato l'armatura, il creatore deve animarla tramite un lungo rituale magico che richiede un laboratorio o un'officina appositamente preparata simile a un laboratorio da alchimista, la cui preparazione costa 500 mo. Il rituale conferisce all'armatura anche un bonus di potenziamento +3. È possibile creare un orrore corazzato con più di 13 DV, ma ogni Dado Vita aggiuntivo comporta un incremento del prezzo di +5.000 mo.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Costrutti (vedi *Manuale dei Mostri*), Creare Armi e Armature Magiche, *camminare nell'aria* o *volare, desiderio limitato, riflettere incantesimo*; Prezzo 75.000 mo; Costo 39.150 mo.

orrore da battaglia

Questo malevolo costrutto viene creato vincolando uno spirito elementale malvagio a un orrore corazzato nel corso della sua creazione. Gli orrori da battaglia sono molto simili agli orrori corazzati e a volte vengono usati per lo stesso tipo di compiti, ma più generalmente vengono utilizzati come assassini vaganti e macchine da guerra incaricate di uccidere i nemici del loro padrone.

COMBATTIMENTO

Oltre agli attacchi speciali e alle qualità speciali di un orrore corazzato standard, un orrore da battaglia è dotato del seguente attacco speciale.

Capacità magiche: A volontà - *dardo incantato*; 3 volte al giorno - *intermittenza*; 1 volta al giorno - *porta dimensionale*. 7° livello dell'incantatore.

COSTRUZIONE

Un orrore da battaglia viene preparato in modo molto simile a un orrore corazzato, ma l'armatura ottiene un bonus di potenziamento +5. È possibile creare un orrore da battaglia con più 20 DV, ma ogni Dado Vita aggiuntivo comporta un incremento del presso di +8.000 mo.

Trasmutazione forte; LI 18°; Creare Costrutti (vedi *Manuale dei Mostri*), Creare Armi e Armature Magiche, *camminare nell'aria* o *volare, dardo incantato, desiderio limitato, intermittenza, porta dimensionale, riflettere incantesimo*; Prezzo 150.000 mo; Costo 76.650 mo.

phaerimm

Aberrazione
Ambiente: Sotterraneo
Organizzazione: Cucciolo, adolescente e adulto giovane: solitario o nidiata (2-5); adulto, adulto maturo, anziano e riverito anziano: solitario, coppia o sciame (3-6 più 2-8 discendenti)
Grado di Sfida: Cucciolo 1; adolescente 5; adulto giovane 9; adulto 12; adulto maturo 15; anziano 18; riverito anziano 21
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Cucciolo 2-3 DV; adolescente 5-6 DV; adulto giovane 8-9 DV; adulto 11-12 DV; adulto maturo 14-15 DV; anziano 17-18 DV; riverito anziano 20+ DV
Modificatore di livello: Cucciolo +2, adolescente +3, adulto giovane +4, adulto +5, adulto maturo +6, altri -

Un'immensa creatura conica fluttua sospesa nell'aria. Il disco ovoidale situato a una delle sue estremità è in realtà una smisurata mascella zannuta, e le sue quattro braccia terminano con degli artigli. L'altra estremità del suo corpo termina con un singolo pungiglione, affilato come una lama.

I phaerimm sono una razza di maghi malvagi che sarebbero ben lieti di eliminare tutte le altre razze esistenti. Il fatto che finora non siano andati fino in fondo è dovuto forse al fatto che non avrebbero più schiavi utili da torturare per loro piacere se lo facessero.

Alcuni millenni fa, i phaerimm ordirono un complotto per distruggere tutte le forma di vita di Faerûn. Riuscirono a provocare la caduta del possente Impero della Magia e a devastare l'area oggi conosciuta come il Deserto dell'Anauroch, ma il loro piano fu sventato dall'intervento degli sharn[Mos] anziani, che imprigionarono molti phaerimm all'interno di un campo di magia sotto le sabbie dell'Anauroch. Alcuni dei phaerimm che sfuggirono alla prigionia ora vivono tra le rovine di Myth Drannor, sciupando i loro poteri in una lunga serie di meschine lotte interne. Altri hanno conquistato la città dei beholder di Ooltul e ora cercano di infrangere la barriera degli sharn per liberare i loro compagni.

Un phaerimm ha un corpo conico di forma simile a quella di una ventosa. Il disco ovoidale che costituisce la loro testa è un'immensa bocca erta di zanne e circondata da quattro braccia. Il resto del lungo corpo sinuoso del phaerimm si restringe fino a terminare con un letale pungiglione. Da cucciolo, un phaerimm misura solo trenta o sessanta centimetri, ma può crescere fino a raggiungere 9 metri di lunghezza in vecchiaia.

La capacità magica innata di un phaerimm cresce col passare del tempo. Un cucciolo lancia incantesimi come uno stregone di 1° livello, mentre un riverito anziano, vecchio di secoli, ha i poteri di uno stregone di 19° livello.

I phaerimm comunicano tra loro variando la velocità del vento attorno ai loro corpi, e con le altre creature attraverso la telepatia. Capiscono il Comune e diversi altri linguaggi.

combattimento

Se i phaerimm fossero meno malvagi, sarebbero più alieni e difficoltosi da comprendere, ma la loro incontrollabile bramosia di infliggere dolore li rende sotto certi aspetti prevedibili. Possono essere combattenti pericolosi, ma considerano lo scontro puramente fisico un segno di debolezza. Dal momento che un phaerimm che usa il suo pungiglione o le sue armi per difendersi viene considerato dotato di capacità magiche insufficienti, i phaerimm fanno ricorso agli attacchi fisici soltanto come ultima scelta, anche da giovani, quando non sono ancora dotati di magie potenti. I phaerimm più giovani a volte si abbassano a usare spade perfette, e non vengono biasimati quando lo fanno, purché usino almeno *disco fluttuante di Tenser* per portarsi dietro le armi quando non sono impegnati in combattimento.

In quanto incantatori, i phaerimm prediligono gli effetti di charme, comando e illusione rispetto agli incantesimi che infliggono danni, ma non si fanno problemi a usare una *palla di fuoco*, se necessario. I più potenti phaerimm anziani stessono possono contare su altre creature *dominate* o sotto *charme* che combattono per loro. A volte arrivano addirittura a scatenare un combattimento in modo da costringere i loro nemici a fare a pezzi i loro compagni. Ai phaerimm piace anche evocare gli esterni; sono invece troppo orgogliosi per usare incantesimi di evocazione di basso livello che richiamano animali comuni o altre creature minori.



Phaerimm

Illustrazione di Thomas M. Baxa

Artigli: Un phaerimm possiede il numero di attacchi primari con gli artigli indicato sulla Tabella 11-1. Ogni attacco infligge il danno indicato più il bonus di Forza del phaerimm.

Morso: Un phaerimm dispone di un attacco secondario con il morso che infligge i danni indicati più 1/2 del bonus di Forza del phaerimm (arrotondato per difetto). Dal momento che il morso è un attacco secondario, il tiro per colpire subisce una penalità di -5. (Molti phaerimm scelgono il talento Multiattacco per portare questa penalità a -2.)

Pungiglione: Un phaerimm dispone di un attacco secondario con il pungiglione che infligge i danni indicati più 1/2 del bonus di Forza del phaerimm (arrotondato per difetto). Un phaerimm di età adulta giovane o superiore infligge anche danni da veleno quando attacca con il pungiglione, e un phaerimm di età adulta o superiore può anche usarlo per inoculare uova (vedi sotto). Dal momento che l'attacco con il pungiglione è un attacco secondario, il tiro per colpire subisce una penalità di -5. (Molti phaerimm scelgono il talento Multiattacco per portare questa penalità a -2.)

Inoculare (Str): Come azione standard, un phaerimm di età adulta o superiore può usare il suo pungiglione per inoculare delle uova all'interno di una creatura paralizzata. Il giovane phaerimm emerge circa 90 giorni dopo, divorando letteralmente la creatura ospite dall'interno. Un incantesimo *rimuovi malattia* rimuove le uova dalla vittima, come anche una prova di Guarire con CD 20 effettuata con successo da un personaggio dotato di gradi in quell'abilità. Se la prova fallisce, il guaritore può tentare di nuovo, ma ogni tentativo (che abbia successo o meno) infligge 1d4 danni al paziente.

Veleno (Sop): Pungiglione, Tempra CD 15; danno iniziale paralisi per 2d4 round, danno secondario paralisi per 1d3 ore. Le creature paralizzate fluttuano nell'aria, indifese, a poco più di un metro dal terreno.

Incantesimi: Un phaerimm lancia incantesimi arcani come uno stregone (livello dell'incantatore pari al livello di personaggio del phaerimm). Il phaerimm usa i suoi incantesimi da stregone come se fossero capacità magiche, quindi non necessitano di componenti verbali, somatiche o materiali.

Riduzione del danno (Str): Un phaerimm sviluppa una certa riduzione del danno col passare del tempo, come indicato sulla Tabella 11-3.

Individuazione del magico (Mag): Fin da quando è cucciolo, un phaerimm può usare *individuazione del magico* a volontà (livello dell'incantatore pari al livello di personaggio del phaerimm).

Volo (Str): Dal momento che il corpo di un phaerimm galleggia nell'aria per natura, può volare alla velocità di 9 metri. Questa galleggiamento conferisce alla creatura anche un effetto permanente di *caduta morbida* (come l'incantesimo omonimo) con raggio di azione personale.

Visione completa (Str): Mano a mano che invecchia, la capacità naturale del phaerimm di individuare la magia si estende. Un phaerimm adolescente è in grado di vedere le creature invisibili o eteree entro un raggio di 36 metri, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *vedere invisibilità*. Un phaerimm adulto è

Tabella 11-1: Spazio/portata, attacchi e danni dei phaerimm

Taglia	Spazio/Portata	Artigli	Morso	Pungiglione
Minuscola	75 cm/0 cm	2 (1d2 ciascuno)	-	-
Piccola	1,5 m/1,5 m (0 m con morso)	2 (1d3 ciascuno)	1d6	-
Media	1,5 m/1,5 m (0 m con morso)	4 (1d4 ciascuno)	1d8	1d6 più veleno
Grande	3 m/3 m (1,5 m con morso)	4 (1d6 ciascuno)	2d6	1d8 più veleno e inoculazione
Enorme	4,5 m/4,5 m (1,5 m con morso)	6 (1d8 ciascuno)	2d8	2d6 più veleno e inoculazione

Tabella II-2: Phaerimm per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	CD veleno
Cucciolo	Mi	1d8 (4)	4	17	10	11	12	13	+0/-11	-1	+0	+3	+3	-
Adolescente	P	4d8 (18)	8	15	10	13	14	15	+3/-2	+3	+1	+3	+6	-
Adulto giovane	Me	7d8+7 (38)	12	13	12	15	16	17	+5/+6	+6	+3	+3	+8	14
Adulto	G	10d8+10 (55)	16	11	12	17	18	19	+7/+14	+9	+4	+3	+11	16
Adulto maturo	G	13d8+26 (84)	18	11	14	17	20	21	+9/+17	+12	+6	+4	+3	18
Anziano	G	16d8+32 (104)	20	11	14	19	20	23	+12/+21	+16	+7	+5	+15	20
Riverito anziano	E	19d8+57 (142)	22	9	16	21	22	25	+14/+28	+18	+9	+5	+17	22

Tabella II-3: Capacità dei phaerimm per età

Età	Iniziativa	Classe Armatura	Capacità speciali	Livello dell'incantatore	RI
Cucciolo	+3	17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14	Individuazione del magico, immunità alla metamorfosi e alla pietrificazione	1°	11
Adolescente	+2	19 (+1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 17	Visione completa (*vedere invisibilità*), telepatia 30 m	4°	14
Adulto giovane	+1	21 (+1 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20	Veleno	7°	17
Adulto	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23	Inoculazione, visione completa (*vista arcana*)	10°	20
Adulto maturo	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27	Riduzione del danno 10/magia	13°	23
Anziano	+0	31 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 31	Visione completa (*visione del vero*)	16°	26
Riverito anziano	-1	33 (-2 taglia, -1 Des. +26 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 33	Riduzione del danno 15/magia e argento	19°	29

in grado di vedere le aure magiche entro un raggio di 36 metri come se fosse costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *vista arcana*. Un phaerimm anziano vede come se fosse costantemente sotto l'effetto di un incantesimo *visione del vero*.

Immunità (Str): Un phaerimm è immune agli effetti di *metamorfosi* e pietrificazione.

Resistenza agli incantesimi (Str): Un phaerimm è dotato di resistenza agli incantesimi, fin da cucciolo (vedi Tabella 11-3 per i dettagli).

Telepatia (Str): Un phaerimm di età adolescente o superiore può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.

personaggi phaerimm

La classe preferita di un phaerimm è lo stregone. I suoi livelli da stregone sono cumulativi alla sua capacità da incantatore base ai fini di determinare gli incantesimi conosciuti, gli incantesimi al giorno e gli altri effetti dipendenti dal livello. Un personaggio phaerimm non può ottenere un famiglio a meno che non acquisisca almeno un livello che non gli consenta di evocarne uno, ma in tal caso i suoi livelli in quella classe si sommano ai livelli da incantatore effettivi razziali per determinare le capacità del famiglio.

progenie abissale

Aberrazione Enorme
Dadi Vita: 14d8+98 (161 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura: 18 (-2 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +10/+27
Attacco: *Ascia da battaglia+1* +18 in mischia (1d8+10/x3) o morso +17 mischia (2d6+4)
Attacco completo: *Ascia da battaglia+1* +16/+11 in mischia (1d8+10/x3) e 2 morning star +15 in mischia (1d8+4) e 3 morsi +15 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/6 m
Attacchi speciali: Stritolare 2d6+13, afferrare migliorato, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al veleno, discendenti, resistenza agli incantesimi 23
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +5, Vol +12
Caratteristiche: For 29, Des 13, Cos 24, Int 17, Sag 16, Car 10
Abilità: Artigianato (costruire trappole) +20, Ascoltare +20, Conoscenze (dungeon) +10, Diplomazia +2, Nascondersi



Illustrazione di Rafa Garres

Progenie abissale

+10, Nuotare +17, Osservare +20, Percepire Intenzioni +13, Sopravvivenza +3 (sotterranei +5)
Talenti: Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Incalzare, Multiattacco, Spingere Migliorato
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o covata (1 più 3-6 progenie)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 15-27 DV (Enorme); 28-42 DV (Mastodontico)

Un abominio sferico e rigonfio striscia poggiando su sei robusti tentacoli. La sua superficie è punteggiata da dozzine di occhi giallastri dallo sguardo penetrante. Tre dei suoi tentacoli impugnano armi solitamente usate dagli umanoidi, mentre gli altri tre terminano con un paio di mascelle senza occhi che sbavano e mordono alla cieca.

La progenie abissale è un orrore del Sottosuolo, una mostruosità sotterranea che genera in continuazione molte altre varietà di mostri. Un'unica progenie abissale può rendere una vasta area pericolosa perfino per gli avventurieri più attenti e meglio armati.

Una progenie abissale ha l'aspetto di una rozza sfera gommosa del diametro di circa 4,5 metri. La sua pelle è segnata da chiazze viola e marroni e i suoi tentacoli, grossi e forti, arrivano a misurare anche 6 metri. Tre di queste braccia sono abbastanza agili da impugnare alcune delle armi preferite dagli umanoidi (come ad esempio asce o mazze), mentre le altre tre terminano con delle fauci zannute. Dozzine di pseudopodi oculari retrattili spuntano dal corpo centrale della creatura. Una progenie abissale pesa circa 14.000 kg.

Le progenie abissali parlano Aquan, Comune, Draconico, Gigante e Sottocomune. Usano le fauci situate sui loro tentacoli per parlare, e le loro voci suonano orribilmente stridule.

combattimento

Le progenie abissali sono creature voraci affamate di prede senzienti. Nonostante la loro stazza e il loro aspetto strano, sono avversari altamente intelligenti e pazienti. Spesso inviano i loro servi appena generati ad attirare nuove vittime nei loro covi con promesse di ricchezza e magia.

Una progenie abissale solitamente impugna tre armi adatte a creature Medie nei suoi tentacoli manipolabili e morde con le mascelle dei suoi tentacoli famelici. La progenie descritta nella scheda delle statistiche è armata con un'*ascia da battaglia+1* e due morning star, ma altre progenie potrebbero essere dotate di altre armi. Una progenie abissale è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra.

Un avversario può attaccare i tentacoli di una progenie abissale come se fossero armi (vedi il Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Ognuno dei tentacoli di una progenie abissale è dotato di 20 punti ferita. Se la progenie abissale è attualmente in lotta con un avversario mentre il tentacolo è sotto attacco, generalmente usa un altro arto per sferrare il suo attacco di opportunità. Recidere il tentacolo di una progenie abissale infligge 10 danni alla creatura. I tentacoli recisi di una progenie abissale ricrescono in 1d10+10 giorni.

Le progenie abissali in genere combattono sfruttando la copertura di pozze di liquame o di cumuli scivolosi di monete.

Stritolare (Str): Una progenie abissale infligge danni automatici se supera una prova di lotta. Un braccio attualmente usato per stritolare un avversario non può essere usato per sferrare attacchi con il morso.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la progenie infernale deve mettere a segno un attacco con il morso. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione dei pensieri, respirare sott'acqua* (solo su se stessa); 3 volte al giorno - *blocca mostri* (CD 15); 1 volta al giorno - *guarire* (solo su se stessa). Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Discendenti (Str): Una progenie abissale solitamente è accompagnata da tre dei suoi discendenti, tre mostri di GS compreso tra 4 e 6. I discendenti sono fanaticamente fedeli alla progenie abissale che li ha generati e sono disposti a combattere fino alla morte per proteggerla. Per determinare che tipo di discendenti accompagnano una determinata progenie abissale, tirare un d% e consultare la Tabella 11-4.

TABELLA 11-4: DISCENDENTI DELLA PROGENIE ABISSALE

d%	Progenie
01-15	Belva distorcente (GS 4)
16-30	Minotauro (GS 4)
31-40	Manticora (GS 5)
41-50	Troll (GS 5)
51-60	Assimilatore (GS 6)
61-70	Ettin (GS 6)
71-100	PNG avventuriero, livello 1d3+3 (vedi pagina 110 della *Guida del DUNGEON MASTER*)

Una progenie abissale può soltanto generare creature identiche a quelle da essa fisicamente assimilate. Ogni progenie possiede perfino le capacità apprese dell'originale (come ad esempio livelli di classe, abilità e incantesimi conosciuti), ma conserva soltanto vaghi ricordi della sua vita prevedente. Soltanto le creature di taglia Grande o inferiore native del Piano Materiale possono essere generate da una progenie. Dopo avere generato un discendente, una progenie deve attendere 4d6 giorni prima di poterlo fare nuovamente.

scavatombe

Costrutto Enorme
Dadi Vita: 16d10+40 (128 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +2 Des, +15 naturale) contatto 10, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +12/+30
Attacco: *Maglio da lancio ritornante+1* in adamantio +22 in mischia (3d8+16/19-20/x3) o schianto +20 in mischia (2d6+10) o *maglio da lancio ritornante+1* in adamantio +22 a distanza (3d8+16/19-20/x3)
Attacco completo: *Maglio da lancio ritornante+1* in adamantio +22/+17/+12 in mischia (3d8+16/19-20/x3) e morso +15 in mischia (2d8+5) o 2 schianti +20 in mischia (2d6+10) e morso +15 in mischia (2d8+5) o *maglio da lancio ritornante+1* in adamantio +14 a distanza (3d8+16/19-20/x3)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Maglio, capacità magiche
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, immunità alla cecità, tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, immunità al fuoco, riparare, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, telepatia 30 m, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 30, Des 14, Cos -, Int 14, Sag 11, Car 16
Abilità: Ascoltare +16, Cercare +18, Osservare +16, Sopravvivenza +16 (+18 seguendo tracce), Valutare +14
Talenti: Arma Focalizzata (maglio), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (maglio), Incalzare, Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia, trincea o tana (10-20)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Doppio degli oggetti, maglio
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 17-32 DV (Enorme)

Questo gigante d'ebano è alto oltre 4,5 metri. Il suo volto è un ovale liscio e vuoto e il suo corpo è privo di qualsiasi segno distintivo, fatta eccezione per un'enorme bocca che si apre al centro del torace. Non indossa abiti o armature di alcun tipo, ma impugna un enorme martello a due teste.

Uno scavatombe, noto anche con il nome di thaalud, è un antico costrutto creato molti secoli fa dai potenti arcanisti di Netheril. Gli scavatombe furono ideati come armi instancabili da usare in battaglia contro i phaerimm, ma divennero una razza indipendente di costrutti intelligenti dopo la caduta di Netheril. Ora vagano per le viscere del mondo, in cerca di magia.

Uno scavatombe è una creatura senza volto fatta di roccia e di ferro incantato. È alto circa 4,8 metri e pesa circa 8.000 kg. Ogni scavatombe impugna un gigantesco maglio.

I thaalud sono animati da antichi ordini che li spingono ad ammassare magia, e spesso scavano dei tunnel per spingersi fino alle cripte dimenticate per saccheggiarne i tesori (atto da cui deriva il loro nome più comune). Queste creature non si fanno



Scavatombe

Illustrazione di Rafa Garres

scrupoli a derubare gli avventurieri dei loro oggetti magici. I thaalud adorano la magia al punto che spesso nascondono i loro trofei in qualche cripta segreta piuttosto che farne uso.

Uno scavatombe è in grado di scavare anche attraverso la roccia più dura grazie ai suoi artigli duri come il ferro e alla sua mascella frantumapietre. Uno scavatombe non lascia dietro di sé un tunnel utilizzabile; il suo passaggio genera un'area cilindrica di pietra polverizzata del diametro di 3 metri. Le altre creature che non sono in grado di scavare attraverso la roccia possono comunque farsi strada attraverso i detriti lasciati dallo scavatombe, e chiunque sia disposto a scavare può rimuovere detriti a sufficienza da aprirsi un passaggio.

Gli scavatombe comprendono il Comune, il Netherese e il Sottocomune, ma non parlano. Possono comunicare con gli altri attraverso la telepatia, ma raramente dicono qualcosa di diverso da "Lasciate a terra gli oggetti magici e fuggite."

combattimento

Gli scavatombe fanno buon uso delle loro capacità di percezione tellurica e di scavare, per avvicinarsi ai potenziali nemici da ogni angolazione, spesso spuntando dalle rocce nei luoghi più impensati.

Vista cieca (Str): Uno scavatombe può percepire tutti i nemici entro 36 metri allo stesso modo di una creatura dotata di vista. Oltre quel raggio, considera tutti gli avversari come se fossero dotati di occultamento totale. Negando il senso dell'udito di uno scavatombe (ad esempio usando un incantesimo *silenzio*) viene negata anche questa capacità.

Immunità alla cecità (Str): Dal momento che uno scavatombe è privo di vista, è immune agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e a tutte le altre forme di attacco basate sulla vista.

Tratti dei costrutti: Uno scavatombe è immune a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame e effetti sul morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchio di energia. Non può guarirsi dai danni ma può essere riparato. Possiede scurovisione entro 18 metri e visione crepuscolare.

Maglio: Ogni scavatombe viene dotato al momento della creazione di un *maglio+1* in adamantio adatto a lui. Nelle mani di uno scavatombe, l'arma acquisisce le capacità da lancio e ritornante. Se un thaalud perde il suo maglio, ne va alla ricerca incessantemente. Se il suo maglio viene distrutto, il thaalud che l'aveva creato può farne uno nuovo usando 50 kg di adamantino dopo che è trascorso un anno.

Riparare (Sop): Un effetto di *scolpire pietra* ripara un ammontare di danni pari a 1d8 + il livello dell'incantatore, se usato su uno scavatombe. La creatura può usare le sue capacità magiche personali per ripararsi.



Spaventoso

Illustrazione di Randy Gallegos

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico*; 7 volte al giorno - *scolpire pietra*; 3 volte al giorno - *rocce aguzze* (CD 17). 8° livello dell'incantatore.

Telepatia (Sop): Uno scavatombe può comunicare con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.

Percezione tellurica (Str): Gli scavatombe sono in grado di percepire automaticamente l'ubicazione di qualsiasi cosa che si trovi entro 18 metri da loro e sia in contatto col terreno.

costruzione

Anche se per buona parte del mondo i segreti della costruzione dei thaalud sono andati perduti molto tempo fa, gli scavatombe stessi hanno imparato a costruire altri esemplari della loro specie. In genere scelgono di rimpiazzare i soggetti distrutti, ma non incrementano mai il loro numero.

Cinque thaalud che collaborano tra loro possono costruire un nuovo scavatombe in 100 giorni. I requisiti esatti del rituale non sono noti, ma gli scavatombe devono ricavare il corpo del nuovo soggetto dalla pietra, dal ferro e da una quantità di adamantino del valore di almeno 10.000 mo.

spaventoso

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: Volare 12 m (buona) (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +1/-2
Attacco: Spada lunga +3 in mischia (1d8+1/19-20) o artiglio +3 in mischia (1d3+1)
Attacco completo: Spada lunga +3 in mischia (1d8+1/19-20) o 2 artigli +3 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Presenza terrificante
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti, uso delle armi
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos -, Int -, Sag 12, Car 1
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4 DV (Piccolo); 5-6 DV (Medio)

Due braccia scheletriche fluttuano nell'aria, brandendo una spada lunga arrugginita. Le braccia si muovono all'unisono e colpiscono come se appartenessero a uno scheletro di dimensioni umane.

Uno spaventoso non è altro che un paio di braccia scheletriche animate e utilizzate come un guardiano non morto. Analogamente a uno scheletro, è un automa privo di mente propria che obbedisce agli ordini del suo padrone, ma in più emana un'aura di terrore soprannaturale. Ogni braccio di uno spaventoso è lungo dai 60 ai 120 cm e pesa dai 5 ai 10 kg.

Gli spaventosi fanno solo quello che viene loro ordinato, ma sono in grado di accettare anche comandi relativamente complessi, basati su caratteristiche osservabili come razza, equipaggiamento, parole d'ordine pronunciate o azioni specifiche. Ad esempio, uno spaventoso potrebbe ricevere l'ordine di attaccare tutti gli intrusi tranne gli elfi e le creature che sfoggiano un determinato simbolo. Gli spaventosi spesso vengono inclusi nella progettazione delle trappole più complicate.

È possibile animare uno spaventoso con un incantesimo *animare morti*, ma in aggiunta ai normali requisiti dell'incantesimo, l'incantatore deve fornire una gemma zendalur del valore di almeno 1.000 mo.

combattimento

Gli spaventosi attaccano senza requie, in base agli ordini ricevuti dal loro creatore. La magia necromantica usata nella loro creazione li avvolge come un'aura di paura soprannaturale.

Presenza terrificante (Sop): Qualsiasi creatura dotata di 2 o meno DV che si trovi entro 9 metri da uno spaventoso deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12, altrimenti rimarrà scosso per 2d6 round. Una creatura che sia già scossa (dalla presenza terrificante di un secondo spaventoso, ad esempio), diventa invece spaventata. Se la creatura è già spaventata, la presenza terrificante dello spaventoso non sortisce alcun effetto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Tratti dei non morti: Uno spaventoso è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Uso delle armi (Str): Uno spaventoso Piccolo può usare le armi adatte alle creature Medie senza alcuna penalità, dal momento che le sue braccia sono all'incirca delle stesse dimensioni di quelle di un umanoide Medio.

Abilità: Uno spaventoso beneficia di un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Teschio infuocato

Non morto Minuscolo
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: Volare 15 m (buona) (10 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+2 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +2/-10
Attacco: Raggio di fuoco +8 contatto a distanza (1d8 fuoco)
Attacco completo: Raggio di fuoco +8 contatto a distanza (1d8 fuoco)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Raggio di fuoco, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità a freddo, fuoco ed elettricità, ringiovanimento, resistenza agli incantesimi 19, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 3, Des 18, Cos -, Int 11, Sag 12, Car 14
Abilità: Ascoltare +10, Concentrazione +9, Nascondersi +19, Osservare +10
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o compagnia (3-12)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 5-8 DV (Minuscolo)

Un teschio umano avvolto in un alone di fiamme verdi fluttua nell'aria. Una malevole luce smeraldina danza nelle sue orbite vuote.



Teschio infuocato

Illustrazione di Jim Pavelec

I teschi infuocati sono guardiani non morti creati dai crani degli incantatori umanoidi appena usciti. Queste creature, immortali, intelligenti e vigili, sono spesso poste a guardia di tesori nascosti e camere segrete, che continuano a custodire anche dopo secoli dalla morte dei chierici o dei maghi che li hanno creati.

Un teschio infuocato è simile a un teschio umano completo di mascella, avvolta in un'inquietante fiamma verde. La sua aura infuocata illumina un'area al pari di una torcia, ma il teschio infuocato può volontariamente ridurre il suo bagliore a un barlume verdastro pallido a malapena visibile, se lo desidera. A volte sulla sua superficie ossea vengono scolpite alcune rune strane e sinistre.

È possibile creare un teschio infuocato dal cadavere di un incantatore umanoide attraverso un incantesimo *creare non morti* (14° livello dell'incantatore).

I teschi infuocati parlano Comune, Draconico, Infernale e uno o due linguaggi antichi scomparsi, come il Loross o il Thorass.

combattimento

I teschi infuocati sono resistenti a molti tipi di magia, ma vulnerabili agli attacchi in mischia e a distanza. Fanno di tutto per tenersi al di fuori della portata delle spade e tendono ad attaccare gli intrusi con i loro raggi di fuoco e i loro incantesimi da una distanza sicura. Se necessario, tuttavia, possono dimostrarsi combattenti temerari, dal momento che sanno di potersi rigenerare nel giro di pochi giorni anche se dovessero andare in pezzi.

Raggio di fuoco (Sop): Portata 6 metri. Un teschio infuocato può lanciare due raggi di fuoco come azione standard.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico, mano magica, raggio di gelo* (+8 contatto a distanza); 3 volte al giorno - *dardo incantato, raggio di esaurimento* (+8 contatto a

distanza; CD 15) *sfocatura*; 1 volta al giorno - *immagine speculare, palla di fuoco* (CD 15). 14° livello dell'incantatore.

Guarigione rapida (Str): Un teschio infuocato guarisce di 2 danni ad ogni round, fintanto che possiede ancora almeno 1 punto ferita.

Ringiovanimento (Sop): Un teschio infuocato distrutto si riforma al consueto totale di punti ferita nel giro di 1 ora, anche se viene fatto a pezzi. Per impedirlo è necessario spruzzare sui suoi resti un'ampolla di acquasanta o lanciare un incantesimo *dissolvi magie, dissolvi il male* o *rimuovi maledizione*. Il livello dell'incantatore del teschio infuocato è pari al 14° ai fini della prova di dissoluzione.

Tratti dei non morti: Un teschio infuocato è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Tressym

Bestia magica Minuscola
Dadi Vita: 1/2 d10 (2 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-12
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d2-4)
Attacco completo: Artiglio +4 in mischia (1d2-4) e morso -1 in mischia (1d3-4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità al veleno, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 13
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +16 (+20 tra l'erba alta o il fogliame), Osservare +2, Scalare +4
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Qualsiasi terreno temperato o caldo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico buono
Avanzamento: -
Modificatore di livello: +0 (gregario)

Questa creatura ha l'aspetto di un felino alato delle dimensioni di un gatto domestico. Le sue ali piumate hanno un'apertura alare di 90 cm.

I tressym sono altamente intelligenti, anche se non parlano nessun linguaggio umano. I maghi di allineamento buono spesso li cercano per farne dei famigli.

combattimento

I tressym sono creature nervose e si spaventano facilmente; solitamente tendono a evitare il combattimento con qualsiasi creatura più grande di loro, volando via. Sfuggono a qualsiasi avversario volante più grande scendendo a terra e trovano piccoli buchi o fessure in cui rintanarsi.

Abilità: Un tressym ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Usa il suo modificatore di Destrezza per le prove di Scalare.

Nelle aree di erba alta o tra il fogliame il bonus di Nascondersi del tressym sale a +8.

Illustrazione di Beet



Tressym

verme di velluto gigante

Parassita Enorme
Dadi Vita: 10d8+30 (75 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 3 m
Classe Armatura: 13 (-2 taglia, +5 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +7/+21
Attacco: Morso +11 in mischia (1d8+9 più veleno) o filamento di colla +5 contatto a distanza (intralciare)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (1d8+9 più veleno) o 2 filamenti di colla +5 contatto a distanza (intralciare)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Filamento di colla, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, percezione tellurica, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 22, Des 11, Cos 16, Int -, Sag 11, Car 2
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Scalare +14
Talenti: -
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 11-20 DV (Enorme); 21-30 DV (Mastodontico)

Questa gigantesca creatura vermiforme avanza lentamente poggiando su venti tozze zampe. La sua pelle è color verde chiaro striata di azzurro e maculata di malva. Due antenne simili a corna spuntano dalla sua testa, appena sopra un paio di mandibole schioccanti.

Un verme di velluto gigante è la versione gigantesca di un invertebrato simile a un bruco. Può lanciare filamenti di colla a indurimento rapido dalle sue grosse antenne mobili, per bloccare le sue prede.

Un verme di velluto gigante è lungo circa 9 metri e pesa circa 4.000 kg.

combattimento

Il verme di velluto gigante è troppo lento per poter inseguire la maggior parte delle prede, quindi intrappola le sue vittime con i suoi filamenti di colla e poi si avvicina per divorarle.

Filamento di colla (Str): Un verme di velluto gigante può lanciare un getto di colla a indurimento rapido fino a una distanza di 30 metri. Qualsiasi creatura colpita da un filamento di colla rimane intralciata per 2d4 round e deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18, altrimenti rimarrà bloccato a terra, incapace di muoversi. Anche in caso di tiro salvezza superato, potrà muoversi soltanto a velocità dimezzata. Una creatura alata in volo non resta incollata al terreno, ma deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, altrimenti cadrà a terra e rimarrà incollata nel punto in cui è caduta.

Una creatura incollata a terra dal filamento di un verme di velluto gigante può liberarsi superando una prova di Forza con CD 18 o infliggendo 10 danni al filamento con un'arma tagliente. Una creatura che cerca di staccarsi la colla di dosso o un'altra creatura che lo aiuta in questa impresa non hanno bisogno di effettuare un tiro per colpire; la colla è colpita automaticamente. Ad ogni colpo, la creatura che attacca tira per i danni. Una volta libera, tuttavia, la creatura resta comunque intralciata finché la colla non svanisce.

Il verme di velluto spesso continua a lanciare filamenti di colla sulle creature già bloccate, in modo da impedire loro di fuggire. Ogni filamento aggiuntivo che colpisce il bersaglio aumenta di 2 la CD della prova di Forza per liberarsi, aggiunge 10 punti ferita alla massa viscosa e 2 round alla durata dell'intralcio della vittima.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 18, danno iniziale e secondario 1d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Percezione tellurica (Str): Un verme di velluto gigante può individuare qualsiasi creatura entro 18 metri che sia in contatto col terreno.

Tratti dei parassiti: Un verme di velluto gigante è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). È inoltre dotato di scurovisione entro 18 metri.

Abilità: Un verme di velluto gigante ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.



Verme di velluto gigante

Illustrazione di Ben Thompson

Esplora gli Echi di un Tempo Ormai Scomparso

Le rovine e i resti delle possenti nazioni del passato cospargono i territori di Faerûn. Nascosti nelle cripte polverose e nei passaggi nascosti di questi monumenti cadenti, grandi tesori e tremendi pericoli attendono di essere scoperti. Soltanto gli esploratori più audaci, armati di coraggio e delle giuste conoscenze oseranno riportare alla luce i segreti più antichi dell'ambientazione di Forgotten Realms®.

- 5 nuove classi di prestigio dettagliate
- 16 nuovi talenti
- 29 nuovi mostri



d20 system

Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

I GIOCHI DEI GRANDI
Via San Nicolò, 5/B - 37121 VERONA
Tel. 045/8000319 - Fax 045/8011659

TSR 6193
IMPERI PERDUTI DI FA ERUN
€ 29,95
* H 7389 *