Dungeons & Dragons® Accessorio

Forgotten Realms®

MARCHE D'ARGENTO

Ed Greenwood e Jason Carl

DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

MARCHE D'ARGENTO

SVILUPPO DEL PROGETTO — ED GREENWOOD, JASON CARL

SVILUPPATORE — RICHARD BAKER

DIRETTORE REVISIONE — KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO — RICHARD BAKER

VICE-PRESIDENTE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO — BILL SLAVICSEK

VICE-PRESIDENTE EDITORIALE — MARY KIRCHOFF

BUSINESS MANAGER — ANTHONY VALTERRA

RESPONSABILE DEL PROGETTO — MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE — CHAS DELONG

DIRETTORE ARTISTICO — ROBERT RAPER

GRAFICI — ROBERT CAMPBELL, CYNTHIA FLIEGE, DEE BARNETT

VANCE KOVACS — ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

MATT CAVOTTA, DENNIS CALERO, MICHAEL DUBISCH, JEFF EASLEY, WAYNE ENGLAND, RAVEN MIMURA, MATT MITCHEL, CHRISTOPHER MOELLER, PUDDNHEAD, ADAM REX, RICHARD SARDINHA, ARNIE SWEKEL — ILLUSTRAZIONI INTERNE

DENNIS KAUTH, ROB LAZZARETTI — CARTOGRAFI

SONYA PERCIVAL — IMPAGINATORE

PLAYTESTER: Mike Brass, Jason Carl, Melissa Carl, Burt Clothier, Jeff Combos, Karen Combos

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Bryon Wichstadt, Eric L. Boyd

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE — EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE — MASSIMO BIANCHINI

ROBERTO FIORUCCI, MARCO PICONE, MAURIZIO VAGGI — TRADUZIONE

PIERMARIO REMERI, GIORGIA CALANDRONI — GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Questo prodotto della WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Gaming Content. Nessuna parte di quest'opera può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per saperne di più sulla Open Gaming License e la d20TM System License, visitate www.wizards.com/d20 o www.d20.it

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

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

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

Domande? 0521 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.25edition.it

indice

INTRODUZIONE 3

1: CONFORMAZIONE DEL TERRITORIO 5
Breve storia del Nord 5
Panorama geografico 7
Territorio e caratteristiche 7
Foresta di Arn 7
Bosco Graevel (borgo) 8
Bosco Freddo 8
Accampamento di Thradulf 8
Valle Fredda 9
Tenda di Tulrun 9
Bosco Druar 9
Terre della Luna 10
Pozzo di Beorunna 10
Torre Solitaria 10
Bosco della Luna 11
Gola dell'Artiglio 11
Uncino di Herald 11
Gola del Canto 11
Pietra Solitaria 11
Montagne inferiori 11
Baraskur 12
Pugnale di Dalagar 12
Picco della Dama 12
Passo della Luna 13
Cava di Morueme 13
Doomspire 14
Passo di Silverymoon 14
Mille Fauci 14
Torre di Telkoun 14
Tombe di Deckon Thar 15
Passo Voltapietre 15
Alberi della notte 15
Antico Delzoun 15
Auvandell 15
La Forca 16
Valle di Sundabar 16
Accampamento di Wolmad 16
Montagne Rauvin 16
Passo dell'Orco Morto 17
Rocche dei Goblin 18
Valle di Rauvin 18
Passo di Everlund 18
Jalanthar 19
Fiume Rauvin 19
Bosco d'Argento 20
Foresta di Vordron 21
Aree di confine 21
Anauroch 21
Valle del Delimbiyr 22
Brughiera Sterminata 22
Terre cadute 24
Torre Tempestosa 24
Fuoco stregonico 25
Foresta Lontana 25
Tomba di Masulk 25
Fato di Taerym 25
Colline del Gelo 26
Accampamento dei Corvi Neri 26
Castello delle Illusioni 26
Dungeon delle Rovine 26
Passo Maledetto 26
Mithral Hall 27
Grande Foresta 27
Cittadella delle Nebbie 27
Porto Elfico 27
Padre Albero 27
Hellgate Keep 28
Picchi Perduti 28
Lothen delle Guglie Argentee 28
Mhiilamniir 28
Dungeon Senza Nome 28
Rifugio di Noanar 29
Rifugio di Olostin 29
Reitheillaethor 29
Monti della Stella 29
Pietra Eretta 30
Bosco di Turlang 30
Fiume dell'Unicorno 31
Montagne di Ghiaccio 31
Sprire di Ghiaccio 32
Bosco Segreto 32
Fiume Surbrin 32
Dorso del Mondo 32
Tholvarr 33
Terre a Ridosso del Muro 33
Fortezza della Freccia Oscura 33
Sottosuolo 34
Araumycos 35
Blingdenstone 35
Lagoscuro 35
Fardrimm 35
Gracklstugh 36
Menzoberranzan 36
Yathchol 37

2: ESPLORARE LE TERRE SELVAGGE 38
Animali e vegetali 38
Flora 38
Fauna 41
Dragoni del Nord 41
Incontri nelle terre selvagge 42
Probabilità di incontri 42
Tabelle degli incontri 43
Tempo atmosferico: il nemico invisibile 47
Calamità naturali 47
Tempo atmosferico casuale 52

3: CITTÀ DELLA MARCHE D'ARGENTO 54
Silverymoon, Gemma del Nord 54
Sundabar 65
Cittadella Felbarr 68
Cittadella Adbar 69
Deadsnows 72
Everlund 73
Mithral Hall 76
Quaervarr 77
Newfort 79

4: POPOLI DELLE MARCHE D'ARGENTO 81
Vita e società 81
Economia 81
Legge e ordine 83
Avventurieri 84
Arti difensive e offensive 85
Strategia e tattica 85
Armate del Nord 87
Armate ed eserciti 88
Cavalieri d'Argento 89
Guardia Magica 90
Tribù Uthgardt 90

5: POLITICA E POTERE 96
Storia recente 96
Articoli della confederazione 97
Nemici e minacce 100
Confraternita Arcana 100
Popolo del Sangue Nero 100
Re Obould Molte-Frecce 101
Altri umanoidi 102
Casato Dlardrageth 102
Drow 104
Giganti 104
Tenebre 104
Servitori di divinità maligne 105

6: EROI DEL NORD 107
Arciere infallibile 107
Cavaliere errante di Silverymoon 109
Esploratore delle Terre Selvagge 110
Esploratore orchesco 112
Frangi-orde 113
Uccisore di giganti 115

7: MOSTRI DELLE MARCHE 117
Animale (alce, cervo, tigre rossa) 117
Branta 118
Corvo gigante 119
Dragone delle rocce 119
Mantonevoso 121

8: AVVENTURE NEL NORD 122
Furia Nera 122
Passo dell'Orco Morto 127
Torre di Telkoun 132
Sangue e oro 136

Introduzione

Benvenuti nelle Marche d'Argento! Questa è una terra che non ha eguali in tutto il Faerûn. Patria di numerosi popoli che tentano di procacciarsi prosperità e ordine nelle inaccessibili terre selvagge, la regione è rimasta per lo più indomita e inesplorata, abitata da orde di orchi belligeranti, giganti ostili e schiere di mostri sanguinari.

I popoli di questa terra nordica vivono fianco a fianco con pericoli che incombono da ogni foresta, vallata alpina e passo montano. I viandanti che si spingono oltre il riparo offerto dalle mura cittadine devono viaggiare armati e procedere con molta cautela per non cadere sotto le grinfie di uno degli innumerevoli orrori costantemente in agguato. Su ogni pasto consumato nelle taverne e su ogni trattativa negoziata dai mercanti, come una spada mitica, grava la tacita minaccia che quello possa essere il giorno in cui Re Obould Molte-Frecce o qualche altro impavido orco signore della guerra decida di far calare dalle montagne la propria armata di guerrieri e scagliarla contro le città e le fattorie delle Marche.

Selvaggi ferini e mostri che strisciano nell'ombra non sono le uniche calamità che affliggono questa terra. Ghiaccio, neve e venti ululanti, capaci persino di raggelare il midollo delle ossa di un drago rosso, attendono solo di poter strappare le vite degli ignari o degli ignavi. Alle pendici delle Montagne Inferiori, una piacevole giornata primaverile, in un batter d'occhio, può trasformarsi in una tempesta rabbiosa, mentre un gelo capace di togliere il fiato può, nel volgere di sola una notte, abbattersi tra i recessi del Bosco della Luna. Il clima è spesso il peggiore nemico dei viandanti in queste lande settentrionali, e coloro che non portano alla natura il rispetto dovuto, si trovano ineluttabilmente in balia degli elementi.

Come se tutti questi guai non bastassero, gli abitanti delle Marche d'Argento sono minacciati da nemici difficilmente individuabili. Gli agenti delle organizzazioni malvagie, quali, ad esempio, la Confraternita Arcana, il Popolo del Sangue Nero e la Chiesa di Shar, si sono fatti strada fino al cuore delle più grandi città della confederazione. Queste spie, motivate da ragioni che devono essere taciute ai profani, tramano nell'ombra per provocare la caduta delle Marche d'Argento. Alcune sono mosse dalla pura sete di conquista e dalla brama del potere, mentre altre devono appianare antichi diverbi con il nuovo Portavoce delle Marche, la Somma Signora Alustriel in persona. I viandanti devono prestare la massima attenzione poiché non possono sapere se il gioviale mercante che hanno appena conosciuto è veramente ciò che sembra o è un agente al servizio di una forza maligna intenzionata ad affossare il patto di difesa che è stato sottoscritto.

Tuttavia, anche a fronte di tutti questi pericoli, c'è ancora la speranza che un giorno le Marche d'Argento possano essere libere dal male che affligge queste terre. I popoli civilizzati che abitano questa terra, a dispetto di tutte le avversità che devono affrontare, sono pronti a combattere per la loro sopravvivenza e per la prosecuzione del loro sogno. La maggior parte si è assunta il compito di trasformare le Marche d'Argento in un rifugio sicuro per persone che condividono le stesse idee, e si è dedicata anima e corpo a difendere ciò che è già stato costruito.

A questo scopo, Lady Alustriel si batte per garantire che i capi della confederazione si sforzino di risolvere i reciproci fraintendimenti e gestiscano i propri interessi. Nel frattempo, gli alleati della Somma Signora concentrano la loro attenzione sui pericoli più immediati che si abbattono sulle città, passando a setaccio le terre selvagge alla ricerca di indizi e riscontri per decifrare gli intenti di Re Obould e delle altre minacce incombenti. Il potere delle fortezze dei nani si va consolidando, e i loro re sono più che consapevoli della minaccia rappresentata dagli orchi e di come quest'ultima si potrebbe abbattere su di loro da un momento all'altro.

come usare questo libro nella propria campagna

Questo libro fornisce tutti gli elementi per esplorare e inserire le Marche d'Argento nella propria campagna ambientata nei FORGOTTEN REALMS.

Conformazione del territorio: Questo capitolo descrive le Marche d'Argento in termini geografici. Vengono dettagliate le principali caratteristiche geografiche, dal Bosco Freddo alle Montagne Inferiori. Inoltre, il capitolo esamina le aree confinanti che circondano le Marche d'Argento, comprese la Brughiera Sterminata, la Grande Foresta e il Dorso del Mondo.

Esplorare le terre selvagge: Le Marche d'Argento non possono essere percorse in un lungo e in largo a cuor leggero. Minacce e pericoli di tutti i tipi sono in agguato nelle fitte fore-

ste, lungo le colline ondulate e gli irti passi montani. Questo capitolo descrive in dettaglio la flora e la fauna della regione, e inoltre esamina gli effetti che il clima inospitale delle Marche d'Argento può avere sui personaggi e sulle loro attività. Infine, in questa sezione sono state incluse apposite tabelle climatiche e incontri casuali specifici di questa area geografica.

Città delle Marche d'Argento: Questo capitolo si concentra sui sei membri della confederazione (Silverymoon, Sundabar, Cittadella Felbarr, Cittadella Adbar, Everlund e Mithral Hall). Inoltre, vengono esaminati tre insediamenti più piccoli che godono della protezione della lega, o tutt'al più della sua benevola noncuranza. Deadsnows, Quaervarr e Newfort, la città dei coloni zhent.

Popoli delle Marche d'Argento: Questo capitolo illustra la vita, il lavoro e l'avventura nelle Marche d'Argento. Comprende uno sguardo approfondito sulla recente storia locale e un breve trattato degli accordi su cui è stata fondata la lega.

Politica e potere: Come hanno fatto le Marche d'Argento a diventare un'entità politica? Quali sono gli articoli della confederazione e come vengono attuati? Chi sono gli alleati e i nemici delle Marche d'Argento? Questo capitolo contiene tutte le risposte a tali quesiti e fornisce informazioni dettagliate sulle forze che tentano di ostacolare la buona riuscita della confederazione.

Eroi del Nord: Questo capitolo presenta sei nuove classi di prestigio diffuse nelle Marche d'Argento: l'arciere infallibile, il cavaliere errante di Silverymoon, il frangiorde, l'esploratore delle terre selvagge, l'esploratore orchesco e l'uccisore di giganti.

Mostri delle Marche: In questo capitolo vengono presentati quattro nuovi mostri e tre varietà di animali comuni nelle Marche d'Argento, tra i quali l'alce, il cervo, la tigre rossa, il branta, il corvo gigante, il dragone delle rocce e il mantonevoso.

Avventure nel Nord: Il capitolo conclusivo di questo manuale comprende quattro avventure. "Furia nera" descrive Gola dell'Artiglio, una fortezza segreta del Popolo del Sangue Nero. "Passo dell'Orco Morto" tratta i pericoli dell'omonimo passo montano e degli orchi del clan Teschio Lacero che vivono nascosti tra le sue rupi. "Torre di Telkoun" dettaglia la vallata nascosta di Alta Thorog e Telkoun, il suo temibile padrone. Infine, "Sangue e oro" è un'avventura di più ampio respiro ambientata nel villaggio di Deadsnows. Propone numerosi luoghi e pericoli nelle vicinanze di Deadsnows che gli eroi possono esplorare e con cui possono confrontarsi.

Fortezza della Freccia Oscura

Illustrazione di Richard Sardinha

Mappa allegata: La mappa pieghevole illustra le Marche d'Argento e una parte della regione circostante. La mappa comprende altresì delle piante aggiuntive di alcuni luoghi caratteristici della regione, tra cui Silverymoon, Sundabar, Everlund, Cittadella Felbarr, Cittadella Adbar, e una guida ai siti del Sottosuolo presenti nei dintorni.

Che cosa occorre per giocare

Questo compendio geografico ipotizza che si abbiano a disposizione i tre manuali base del gioco di Dungeons & Dragons®: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*. Inoltre, l'*Ambientazione di Forgotten Realms* si rivelerà indispensabile per le descrizioni di alcuni personaggi e creature che popolano le Marche d'Argento.

Infine, è caldamente consigliato il *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*. Alcune creature ivi menzionate possono essere trovate in quel libro; l'elenco viene presentato nel seguito. Se non si è in possesso de *I Mostri di Faerûn*, si possono sostituire i mostri con un'alternativa estrapolata dal *Manuale dei Mostri* (indicata tra parentesi). Aarakocra (aquila gigante); aballin (melma grigia); abishai bianco (osyluth [diavolo]); abishai verde (barbazu [diavolo]); affine dei beholder, sfera oculare (lucertola folgorante); albero oscuro (cumulo strisciante); artiglio strisciante (zombi minuscolo); asabi (troglodita); bestia oscura (pipistrello crudele immondo); chitina (ettercap); choldrith (Chr4 drider); combattente spaventoso (mummia); drago d'ombra (drago nero); drago zanna (drago blu); dragonide (ogre mezzo-drago); fantasma, sfera di distruzione (beholder fantasma); fauce aberrante (athach); gigante della nebbia (gigante delle nuvole); goblin del Dekanter (bugbear); guardiano di Bane (wight); gulgutidra (idra a dodici teste); hybsil (centauro); ibrandlin (drago rosso giovane); leucrotta (belva distorcente); nano artico (nano con sottotipo freddo); nishruu (fuoco fatuo immondo); nyth (fuoco fatuo); orrore corazzato (guardiano protettore); pantera spettrale (leopardo mezzo-immondo); peryton (aquila gigante immonda); pipistrello, cacciatore notturno (pipistrello crudele); pipistrello, sinistro (mezzo-immondo/mezzo-pipistrello crudele); pipistrello mannaro (pipistrello crudele celestiale); progenie abissale (otyugh immondo da 14 DV); quaggoth (bugbear); serpente di ghiaccio (elementale dell'aria, medio); stirpeplanare, fey'ri (tiefling); stirpeplanare, tanarukk (orco mezzo-immondo).

Conformazione del Territorio

Illustrazione di Richard Sardinha

La maggior parte degli abitanti del Faerûn pensa al Nord come una primitiva, indomita terra selvaggia percorsa da ululanti bufere di neve, costellata da montagne con le cime innevate e ricca di foreste inesplorate, infestate da terribili mostri e da fameliche orde di orchi sanguinari. In centinaia di racconti di pericoli e di sacrifici che fanno raggelare il sangue nelle vene, il Nord viene presentato come un vasto paesaggio, freddo, anarchico e che nessuno potrà mai domare. Tenaci possedimenti nanici, orgogliosi barbari e leggendari reami elfici possono resistere solo per qualche tempo in queste feroci terre, ma alla fine non ne sopravvivrà alcuno. Un'orda di orchi o uno stormo di draghi potrebbero spazzare via tutto in un giorno... lasciandosi alle spalle solo chilometri e chilometri di terre selvagge inesplorate.

O almeno, questo è quanto sostiene la gente del Sud. Strade, città che si innalzano al cielo e prospere fattorie cintate da siepi potranno anche essere meno comuni nella Frontiera Selvaggia, ma definire la regione "primitiva" è sempre stato un errore piuttosto grossolano. Se il Nord fosse sempre stato una gelida terra selvaggia, allora chi avrebbe potuto scavare tutte quelle miniere abbandonate o avere innalzato tutte quelle torri in rovina?

Breve storia del nord

Le terre che attualmente costituiscono le Marche d'Argento erano molto diverse migliaia di anni fa. In quei giorni, non esisteva ancora il Deserto dell'Anauroch. Tutta la regione, eccezion fatta per le montagne più fredde e le brughiere rocciose, era ricoperta da verdeggianti foreste, inframmezzata da fiumi che scorrono all'incirca negli stessi alvei ancora oggi. All'alba dei tempi, gli elfi innalzarono i primi e più possenti dei loro reami in questa regione: Aryvandaar, nelle profondità della Grande Foresta, Illefarn, lungo la Costa della Spada Settentrionale, e Miyeritar, conosciuta oggi come la ventosa Alta Brughiera. I nani di Delzoun conquistarono montagne e caverne, spingendosi dal Dorso del Mondo fino al Mare Stretto, dove sorge attualmente il confine occidentale dell'Anauroch. I goblin prosperavano un po' dappertutto, e gli orchi proliferavano tra i picchi e i ghiacciai più settentrionali.

Anche gli umani vivevano nel Nord, appresero la magia dagli elfi, e si scontrarono con gli orchi sulle macerie dei grandi regni elfici dopo che questi ultimi si erano fatti la guerra l'un l'altro. Il primo reame umano degno di nota fu Illusk, la cui eco molto lontana risuona oggi nella città di Luskan. Illusk si estendeva lungo la Costa della Spada, anche se attualmente risulta quasi del tutto impossibile definirne i confini. Nel punto in cui il reame nanico di Delzoun raggiungeva il suo confine meridionale, iniziava Netheril. Questo possente impero, la seconda grande terra umana nel Nord, si sviluppò nei pressi del Mare Stretto tra il -4000 e il -3000 CV. Nella loro arroganza, gli umani di Netheril pensavano di poter padroneggiare una magia più potente e più indomita di quanto avessero mai osato gli elfi.

I maghi di Netheril riuscirono a imbrigliare il potere interno della Trama stessa, utilizzando la sua ineffabile possanza per dar vita a terrori e meraviglie mai viste prima sulla faccia del Faerûn. Mentre i maghi di Netheril erano in lotta l'uno contro l'altro, i phaerimm, i nemici segreti di Netheril, escogitarono una stregoneria crudele, avvelenando il cuore dell'impero umano con un deserto di natura magica. La catastrofica caduta di Netheril avvenne nel -339 CV, l'Anno delle Ragnatele Squarciate, quando l'arcimago Karsus tentò di lanciare un incantesimo che l'avrebbe trasformato in una divinità, ma fallì, e nella sua disgrazia distrusse Mystryl, la dea della magia, e con lei tutte le creazioni sostenute dall'Arte.

I sopravvissuti di Netheril si sparpagliarono ai quattro angoli della terra, mentre gli orchi discendevano dalle montagne del Nord in impressionanti numeri mai visti prima. L'antico reame nanico di Delzoun cadde nel -100 CV. Unico superstite tra i reami del Nord, il reame elfico di Eaerlann riuscì a contenere l'ondata degli orchi. Alcuni discendenti dei Netheresi fondarono od occuparono dei rifugi che sarebbero poi diventati Ascalhorn, Silverymoon, Everlund e Sundabar. Altri sprofondarono nella barbarie, si mescolarono con gli Illuskani, e diedero origine ai popoli di Uthgardt.

Gli elfi sopravvissuti di Illefarn, i nani, i discendenti dei Netheresi e i nordici nel 523 CV formarono un'alleanza per contrastare gli attacchi delle razze predatrici, dando origine all'effimero reame di Phalorm, conosciuto anche come il Reame delle Tre Corone. Il Regno Caduto, come venne poi soprannominato, riuscì a respingere gli attacchi di orchi e

goblin, per finire spazzato via dall'Orda delle Desolazioni nel 615 CV. I guerrieri e i maghi di Phalorm trascorsero gli ultimi giorni della loro esistenza combattendo contro tutti i predatori che venivano a tiro, infliggendo ai giganti e ai goblinoidi un danno che avrebbero impiegato secoli per riparare.

Nell'882 CV, gli arroganti signori della magia di Ascalhorn portarono alla rovina la città. Dopo aver ceduto alle lusinghe delle forze maligne, in conseguenza di una segreta incursione di diavoli, i possenti maghi evocarono dei demoni per contrastare la minaccia intestina, e la città cadde in preda alle creature abissali. I demoni portarono distruzione nei dintorni della città, attaccando il reame elfico di Eaerlann e quello nanico di Ammarindar. Con la caduta di Eaerlann calava il sipario sugli antichi reami del Nord. Sopravvissero solo Evereska e poche cittadelle naniche, isolate nel bel mezzo di un'ostile terra selvaggia.

Ma nuovi reami sorgevano al posto degli antichi. Vicino alla foce del Fiume Dessarin, Waterdeep crebbe rapidamente fino a diventare il nuovo pilastro del Nord. Partendo dal nuovo avamposto, i coloni riconquistarono le vallate del Dessarin e del Delimbiyr inferiore, e fondarono Secomber, Loudwater, Llorkh, Triboar e Longsaddle. Silverymoon, fondata nel 574 CV lungo un anonimo guado, crebbe tenacemente fino a diventare la Gemma del Nord. Strade, sentieri e vie carovaniere vennero istituite, e il Nord si aprì al commercio.

Al pari dei loro predecessori, anche questi nuovi reami e città dovettero combattere contro orde ostili e mostri che infestavano la regione. Nel 1235 CV, un'imponente orda di orchi discese dalle cime più settentrionali, spingendosi a sud fino alle terre del Calimshan, assediando Waterdeep e saccheggiando tutti gli insediamenti che incontrò lungo il suo cammino. Eserciti e maghi vennero rapidamente mobilitati per porre un freno al saccheggio dell'orda e impedire che il Calimshan venisse spazzato via. Anche se le forze della civiltà ebbero la meglio, gli assalti degli orchi proseguirono nella parte occidentale del Faerûn fino al 1241 CV. In un anno di ferrea campagna di uccisione degli orchi, le armate dell'occidente riuscirono a sterminare temporaneamente i predoni delle terre meridionali, fino a ridurli a poche bande sparpagliate negli angoli più remoti del Nord. Mentre gli orchi si leccavano le ferite, i nani degli scudi del Nord intrapresero una campagna di riconquista delle loro antiche fortezze. La prima generazione di guerrieri nani, nata dopo la Benedizione del Tuono del 1306 CV, imbracciò le armi e andò a ingrossare le fila degli eserciti della gente tozza. La prima importante conquista nanica di questo imponente sforzo bellico avvenne nel 1356 CV, quando Bruenor Battlehammer sconfisse il drago d'ombra Shimmergloom e allontanò i suoi servitori duergar, autoproclamandosi Ottavo Re di Mithral Hall.

Tuttavia, i predoni non abbandonarono mai le loro ruberie. Sul finire dell'estate del 1367 CV, un'orda di centocinquantamila orchi sotto il comando di Re Greneire discese dalle catene montuose settentrionali e si abbatté contro la Cittadella di Molte Frecce, governata da Re Obould. Per quattro mesi i due eserciti di orchi si massacrarono a vicenda, fino a quando Obould uccise Greneire in duello, disperdendo così la sua armata. I nani del Clan Warcrown, rafforzati da truppe provenienti da Silverymoon, attaccarono gli stremati orchi di Molte Frecce e occuparono la cittadella. Obould fuggì a nord, rifugiandosi tra le cime del Dorso del Mondo, mentre Re Emerus Warcrown si insediava trionfalmente sul trono della Cittadella, ripristinata al suo nome nanico di Felbarr.

È consigliabile non avere a che fare con un orso crudele

Illustrazione di Jeff Easley

Durante il rigido inverno del 1368 CV, gli attacchi dei troll contro la città di Nesmé si fecero sempre più selvaggi e frequenti. Qualcosa stava spingendo i troll al di fuori delle brughiere. Quel qualcosa si scoprì essere una banda di giganti delle nebbie, giganti delle nuvole e di giganti delle colline, a loro volta scacciati dalle loro dimore nel Dorso del Mondo da (tra gli altri) gli orchi di Obould. In seguito, sempre in quello stesso anno, avvenne l'audace cattura di Hellgate Keep da parte della tribù Uthgardt dell'Orso Blu.

Nel 1369 CV, creature immonde di Hellgate Keep attaccarono Silverymoon e Sundabar. Diedero alle fiamme la maggior parte di Sundabar prima di essere scacciate, mentre la magia di Alustriel riuscì a proteggere Silverymoon. Hellgate Keep prontamente rivolse le proprie attenzioni verso la Cittadella delle Nebbie, dimora del misterioso Maestro delle Nebbie, che, per mezzo di una potente magia e di alcuni Arpisti che sacrificarono la loro vita per metterla in opera, riuscì

a distruggere Hellgate Keep con una fragorosa esplosione. Le armate di Everlund, agendo all'unisono con la brava gente della Grande Foresta, riuscirono a sterminare i tanar'ri scampati di Hellgate Keep. Turlang dei treant fece mettere rapidamente in moto la foresta a nord e ad est, per cingere le rovine di Hellgate Keep, incidentalmente bloccando l'area allo scambio e al commercio mercantile umano.

Negli ultimi tre anni, le scorribande dei troll e dei giganti sono diventate via via più pericolose, minacciando la fragile pace del Nord. Per contrastare le forze del male, Alustriel, Somma Signora di Silverymoon, nel 1371 CV convocò a raccolta tutti i capi degli insediamenti più importanti, indicendo un gran consiglio. Dall'Antico Delzoun, dalle Terre della Luna e dalla Valle del Rauvin giunsero a corte i signori degli elfi, degli umani e dei nani per trovare una risposta ai loro comuni problemi. Da quella concitata assemblea venne alla luce l'Alleanza della Somma Signora, una confederazione di città-stato, conosciuta anche come la Lega delle Marche d'Argento.

panorama geografico

Nonostante le mappe, lo scrutamento e migliori sistemi di comunicazione, poche persone possono sperare di conoscere tutto il Nord. Le montagne e le foreste di questa regione sono così scarsamente abitate da popoli civilizzati e, al tempo stesso, sono un territorio così difficile, terreno di caccia infestato da mostri, che la maggior parte degli esperti conosce a malapena le principali caratteristiche geografiche o le poche tratte sicure. Ci sono buoni motivi per cui questa zona viene ancora indicata come la Frontiera Selvaggia. Un proposito più ragionevole potrebbe essere l'esplorazione delle Marche d'Argento propriamente dette, poiché questa regione rappresenta solo una porzione del Nord. Tuttavia, le Marche d'Argento si espandono ugualmente per oltre ottomila chilometri dal Surbrin all'Anauroch, e per quasi cinquemila chilometri dalle profondità della Grande Foresta agli inaccessibili picchi del Dorso del Mondo.

"Marche d'Argento" è un nome che confonde le idee. Tutti sono d'accordo sul fatto che il pilastro portante della regione poggi sulla magnifica città di Silverymoon, fino a comprendere le altre cinque città principali e molti insediamenti minori, ma dove si situano i suoi confini, specie in una terra in cui la legge e l'ordine spesso si estendono solo per la lunghezza di una lama?

I sei principali firmatari della lega delle Marche sono Cittadella Adbar, Cittadella Felbarr, Everlund, Mithral Hall, Silverymoon e Sundabar. I loro capi hanno prestato giuramento di fedeltà ad Alustriel, pur continuando a governare le loro comunità e a comandare i rispettivi soldati, guardie e truppe. Queste forze presidiano le porte del luogo, le mura cittadine, le prigioni e in genere pattugliano le aree immediatamente adiacenti al loro insediamento per scacciare o trucidare mostri, acciuffare banditi e briganti, nonché prevenire scorrerie e attacchi di sorpresa ai danni delle fattorie locali o ai viandanti che attraversano la regione.

I saggi di Silverymoon pensano che le Marche d'Argento possano essere suddivise in tre regioni principali. La prima è la Valle del Rauvin, le terre dove il Fiume Surbrin confluisce nel Rauvin per attraversare le Montagne Inferiori. La seconda è costituita dall'Antico Delzoun, la regione a nord delle Montagne Inferiori e a sud del Bosco Freddo e delle Montagne di Ghiaccio. La terza parte è quella che gli abitanti del posto chiamano Terre della Luna, situata a nord di Silverymoon tra il Fiume Surbrin e il Bosco Freddo. Le montagne, le brughiere e le foreste che circondano queste regioni costituiscono nel loro insieme le Marche d'Argento.

territorio e caratteristiche

Le Marche d'Argento sono in prevalenza formate da tre valli e da tre catene montuose che si sviluppano lungo una direttrice generale che va da est verso ovest. All'estremo nord, il Dorso del Mondo e le Montagne di Ghiaccio formano una grande muraglia che ripara le Marche d'Argento dai rigori della tundra e del ghiaccio che si trovano al di là di essa. Cittadella Adbar è l'ultimo avamposto della civiltà in questa regione.

Discendendo da questi grandi picchi ghiacciati in quella parte dell'Antico Delzoun compresa tra il Dorso del Mondo e le Montagne Rauvin, l'occasionale viandante incontrerebbe la prima delle tre valli che costituiscono le Marche, quella più a nord, una regione che va sotto il nome di Valle Fredda. Questa zona delle Marche è una vera e propria terra desolata. Folte foreste e ripide alture, che in altre regioni si potrebbero chiamare montagne, rendono impraticabile questa zona, anche se questi luoghi sono comunque ben più accessibili rispetto alle grandi catene montuose del nord.

Le Montagne Rauvin, che separano l'estremità settentrionale dell'Antico Delzoun dalla sua porzione meridionale, formano una barriera lunga oltre centocinquanta chilometri e larga fino a cinquanta nel punto della massima estensione. Orchi e altri umanoidi infestano queste montagne, rendendoli luoghi pericolosi dai quali è meglio tenersi alla larga.

A sud delle Montagne Rauvin si trova il cuore dell'Antico Delzoun, un'ampia valle dominata dalla città di Sundabar. Sundabar e dintorni sono una delle aree più densamente popolate di tutte le Marche, anche se i latifondi e le fattorie si fanno sempre più rade fino a sparire del tutto a circa trenta chilometri di distanza dalla città. La vallata si restringe verso est dove le Montagne Inferiori cambiano bruscamente direzione verso nord, fino quasi a incontrare la catena montuosa del Rauvin, poco lontano dal punto in cui toccano la Valle Fredda e dove, infine, si allargano in un ampio vallone a est delle Montagne Rauvin.

Le Montagne Inferiori si trovano a sud della valle di Sundabar, un'ascesa ancor più vertiginosa di quella cui danno origine le Montagne Rauvin sull'altro versante. Le Montagne Inferiori sono costituite da due imponenti catene montuose che si estendono per quasi cinquecento chilometri da est a ovest, seppur inframmezzate da due brecce collinose che spezzano la muraglia dei picchi montuosi. Mostri pericolosi, quali ad esempio peryton, draghi o altri grandi predatori, infestano questa catena di montagne, pertanto la maggior parte degli abitanti delle Marche preferisce stare alla larga da questo labirinto di pendici, di gole e di picchi frastagliati.

A sud e a ovest delle Montagne Inferiori si distende la Valle del Rauvin, una vallata aperta e fertile che segue il corso del Fiume Rauvin. Il lato orientale della valle è dominato da Everlund, mentre quello occidentale giunge a toccare i margini di Silverymoon. Il tratto compreso tra le due città costituisce una pericolosa terra selvaggia, dominata a ovest dai picchi delle Montagne Inferiori che sovrastano la vallata fluviale e ammantata sul lato opposto dal Bosco d'Argento. La Valle del Rauvin a ovest di Silverymoon e ad est di Everlund è l'area più densamente popolata delle Marche d'Argento, anche se, rispetto alle terre meridionali come l'Amn o il Cormyr, le sue fattorie e i suoi insediamenti sparpagliati in lungo e in largo sembrano una frontiera selvaggia.

foresta di arn

La Foresta di Arn, una distesa fatta di pinete e di paludi che si espande per oltre 2.500 chilometri quadrati, è situata lungo il versante nord-orientale delle Montagne Inferiori. Verso

Illustrazione di Jeff Easley

est, gli alberi della foresta si riducono a una sparuta macchia di pini, per sparire del tutto quando vengono a contatto con l'Anauroch. Persino nelle Marche d'Argento, una regione dove i viandanti sono abituati a spostarsi per molti chilometri prima di incontrare un piccolo villaggio o un abitato di coloni, la Foresta di Arn viene considerata una terra brulla e selvaggia; quindi, sotto ogni punto di vista, la regione risulta amena e poco trafficata.

Sul limitare più secco della foresta sorge il Bosco Graevel, una piccola enclave nascosta di gnomi delle rocce, le cui abitazioni, un autentico dedalo di cunicoli e di laboratori, sono state scavate ai piedi di una balza rocciosa. Gli gnomi di Bosco Graevel sono abili guide ed esploratori. La capoclan, Mavheran Haerlskeel, un'esperta cacciatrice ed esploratrice, cerca di tenere la sua gente al riparo, così da evitare la disastrosa guerra con gli orchi, che, a suo sentore, si profila imminente all'orizzonte. Gli gnomi catturano castori e altri animali da pelliccia per tutto l'Arn, e talvolta commerciano il loro pregiato pellame con le vicine comunità di Deadsnows o di Cittadella Adbar. Va da sé che gli gnomi sono molto attenti a non lasciare tracce quando fanno rientro da tali spedizioni commerciali.

Bosco Graevel (borgo): Convenzionale; AL CB; limite di 100 mo; Risorse 665 mo; Popolazione 133; Isolata (gnomi delle rocce 91%, nani degli scudi 5%, halfling piedilesti 4%).

Autorità: Capoclan Mavheran Haerlskeel, Ldr4/Rgr4 gnoma delle rocce NB;

Personaggi importanti: Olbern Bannobrand, Chr5 di Garl Glittergold gnomo delle rocce LB; Halvena Fallowfield, Mag6 gnoma delle rocce N (consigliera del capotribù); Hogarth Harrowhand, Esp9 gnomo delle rocce N (capo della gilda dei cacciatori di pelle); Marthen Shoemaker, Com5 gnomo delle rocce LB (capitano del forte, conestabile del borgo).

Guardie del forte: Grr3, Com2 (3), Grr1 (2), Com1 (4).

Esploratori: Rgr5, Rgr4, Bbr2, Rgr2 (2), Bbr1 (2).

Altri: Brd2, Brd1, Chr3, Chr2 (2), Chr1 (2), Drd4, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Grr6, Grr4, Grr2, Ldr3, Ldr1 (2), Mag2 (2), Mnc3, Rgr1 (2), Str2, Adp4, Adp3, Adp2, Ari2, Ari1, Com1 (3), Esp5, Esp4, Esp2, Esp1 (3), Pop7, Pop5, Pop4, Pop3 (2), Pop2 (7), Pop1 (61).

L'Arn occidentale è molto più piovoso e paludoso di quello orientale. È infestato da numerose bande di coboldi e custodisce al suo interno parecchi ruderi, che si favoleggia risalgano all'età dell'antico Impero di Netheril.

Bosco freddo

Ettin, orchi, barbari Uthgardt e tigri rosse scorrazzano in lungo e in largo per questi boschi, allo stesso modo di un bebilith degli Abissi; come vi sia giunto rimane tuttora un mistero. Se qualcuno ha mai avuto occasione di sentir parlare del Bosco Freddo, gli sarà stato sicuramente detto che giace ai piedi di montagne pullulanti di vaste orde di orchi. Pertanto, i taglialegna e gli aspiranti coloni si tengono alla larga dal bosco.

All'ombra delle sue fitte frasche, il terreno declina in dolci colline levigate dalla secolare azione dei ghiacciai. Nelle valli intermedie crescono foreste a latifoglie, mentre i cocuzzoli sono per lo più coperti di pinete e di abetaie. Il freddo e l'umidità impediscono la diffusione degli incendi; va da sé che i fulmini colpiscono il terreno come in tutti gli altri posti, ma ben difficilmente le scintille innescano un incendio o si bruciano gli alberi. Infatti, la falda acquifera è molto alta.

In genere, gli Uthgardt non abbattono gli alberi di questa foresta e accendono solo qualche falò nel Bosco Freddo, per timore di attirare i mostri. Addentrandosi nella foresta, ci si può imbattere in antiche rovine coperte di rampicanti. Gli Uthgardt si tengono alla larga da queste tombe infestate da non morti, anche se i barbari non si sono fatti scrupoli per le altre rovine, avendole depredate molto tempo addietro. Gli Uthgardt della tribù della Tigre Rossa considerano loro territorio di caccia il margine meridionale del Bosco Freddo, e, ciò nonostante, i fuoriusciti delle tribù Uthgardt si addentrano nelle profondità del bosco, attirati dalla prospettiva di un'abbondante selvaggina. In genere, tali fuoriusciti sono giovani guerrieri che hanno rifiutato gli insegnamenti tramandati dagli sciamani, desiderosi di abbracciare gli usi e i costumi della decadente civiltà. Solo qualche tempo fa, abbandonare la tribù avrebbe significato andare incontro a una vita fatta di stenti e di miseria; tuttavia oggigiorno, così facendo, i giovani Uthgardt pensano di emanciparsi e di poter assaporare tutte le delizie tentatrici che si trovano a portata di mano nelle vicine Marche d'Argento.

I fuoriusciti Uthgardt che risiedono nel Bosco Freddo si spostano da un luogo all'altro in gruppi di cacciatori, dormendo sugli alberi o in semplici accampamenti circondanti da buche appena scavate. Non costruiscono sentieri o abitazioni, e spesso assalgono i forestieri che non sono della loro etnia.

Accampamento di Thradulf

Lungo il confine sud-ovest del Bosco Freddo si trova l'accampamento di Thradulf, il capo della tribù della Tigre Rossa. Prese tutte insieme, le Tigri Rosse, potrebbero ammontare a oltre un migliaio di uomini, ma vivono sparpagliate in circa una ventina di grandi bande, che si spostano da un campo all'altro col mutare delle stagioni. L'accampamento di Thradulf è il più popoloso punto di raccolta per la tribù della Tigre Rossa. Nei mesi invernali i seguaci di Thradulf cacciano, pescano e vanno alla ricerca di foraggio. Durante la breve estate, invece, si muovono a nord, spingendosi sulle alture del Bosco Druar.

Thradulf è diventato capo della tribù della Tigre Rossa quattro inverni addietro, succedendo ad Adalwulf Longfang, un condottiero saggio e rispettato che ha guidato il suo popolo per molti anni. Adalwulf aveva designato suo figlio Shinoras quale legittimo successore, ma Shivoras morì durante una battuta di caccia, e Thradulf, nipote del capo, con un forte ascendente sui membri della tribù, divenne il suo erede. Thradulf ha un cuore di pietra, è un uomo crudele, molto temuto dal popolo della Tigre Rossa. Alcuni sospettano che egli possa avere avuto qualcosa a che fare con la morte di Shivoras, ma nessuno ha il coraggio di accusarlo apertamente dell'omicidio.

Accampamento di Thradulf (borgo): Non standard (il capotribù è una marionetta manovrata dagli sciamani); AL CM; limite di 100 mo; Risorse 900 mo; Popolazione 180; Isolata (umani 100%).

Autorità: Capotribù Thradulf Longfang, Bbr8 umano CM.

Personaggi importanti: Aedelthrang il Nero, Chr9 di Uthgar umano CM (il veggente della tribù, e il vero signore delle Tigri Rosse); Mara Fleetwind, Bbr3/Brd4 (skald della tribù) umana NB; Shara Longfangwife, Pop4 umana CB (vedova di Adawulf).

Cacciatori tribali: Bbr7, Bbr5, Com4, Bbr3, Bbr2, Grr2 (2), Com2 (2), Bbr1 (2), Grr1 (2), Com1 (9).

Altri: Brd1 (2), Chr5, Chr4, Chr2 (2), Chr1 (2), Drd4, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Grr4, Grr1 (2), Ldr6, Ldr3 (2), Ldr2, Ldr1 (3), Mag3, Mag2, Mag1, Rgr7, Rgr6, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1, Str1 (3), Adp5, Adp4, Adp2, Adp1, Com3, Com1 (4), Esp5, Esp4, Esp2 (3), Esp1 (2), Pop6, Pop5, Pop3 (3), Pop2 (7), Pop1 (91).

VALLE FREDDA

Questo territorio, pur non appartenendo in senso stretto al Bosco Freddo, è così selvatico e brullo che risulta del tutto inospitale. Tra le gronde meridionali del Bosco Freddo e i pendii settentrionali delle Montagne Rauvin si estende una terra di colline frastagliate, di gelidi ruscelli e di gole muscose. Antichi sentieri nanici, che una volta conducevano da Cittadella Felbarr a Cittadella Adbar, serpeggiano tra pietre e roveti, ma la gente tozza ha abbandonato queste vie da tempo immemore; le carovane che viaggiano da una fortezza all'altra seguono la via alternativa che si trova a sud delle Montagne Rauvin.

Questa è una terra popolata da troll; le bande di queste ripugnanti creature costruiscono le loro tane in profondi calanchi e gole schiumanti. Questa regione è altresì la dimora di un grande, astuto e malevolo behir conosciuto con il nome di Luceferoce (behir NM, 18 DV) che si dice nutra una particolare predilezione per la carne e l'oro dei nani.

TENDA DI TULRUN

Il longevo e solitario mago Tulrun (Mag13/Acm4 tiefling CN), può spostare a piacere la sua dimora da una parte all'altra della foresta. Vista dall'esterno, sembra una tenda di seta variopinta, refrattaria al vento e abbarbicata in cima a una piattaforma lignea alta oltre 9 metri da terra e sostenuta da cinque gambe di legno lunghe e sottili.

Anche se è in grado di camminare, la tenda di solito si sposta in volo, secondo il volere di Tulrun. La tenda, la piattaforma e le gambe di legno sono molto resistenti agli attacchi fisici e protette da un effetto di *riflettere incantesimo*. (L'intera struttura ha durezza 20; ogni gamba ha 40 punti ferita, la piattaforma ha 100 punti ferita e le pareti della tenda hanno 20 punti ciascuna). In genere, Tulrun risponde agli attacchi ordinando alla tenda di spostarsi in un altro luogo, eccezion fatta per gli attacchi ripetuti, che lo fanno andare su tutte le furie.

Le creature che entrano nella tenda si perdono in un labirinto extradimensionale fatto di scale, di stanze e di corridoi costituiti da una calda nebbia luminescente. Durante il loro girovagare, Tulrun utilizzerà varie magie di individuazione per indovinare la vera natura e le effettive intenzioni degli intrusi. Quindi, il mago affronterà gli estranei lanciando gli incantesimi *congedo* ed *esilio* per spedirli in un posto a caso del Faerûn, oppure si ritirerà, lasciando gli estranei in balia di costrutti o di mostri evocati sotto il suo controllo, o ancora, si farà avanti per dar loro il benvenuto e accoglierli come riveriti ospiti nella sua dimora extradimensionale.

Tulrun possiede oggetti magici in gran quantità, dai bastoni agli artefatti minori, oltre a una vasta selezione di pergamene e di pozioni; tali oggetti sono per lo più custoditi in luoghi lontani, cui il mago può far prontamente ricorso, accedendovi per vie extradimensionali.

In genere, indossa *bracciali dell'armatura+5*, un *anello delle stelle cadenti*, un *anello di rigenerazione* e impugna una *verga dei sensi acuti*. Tulrun è magro, basso di statura, con capelli grigi tagliati corti, lineamenti delicati, movimenti aggraziati e una voce sommessa e velata. La sua natura infernale traspare nella sua pelle vermiglia, ricoperta di sottili scaglie, e nelle sue mani adunche.

Tulrun preferisce restare in disparte, intento a creare nuovi incantesimi (anche se ne conosce già parecchi), ma di tanto in tanto, per un suo guizzo, interviene in aiuto di avventurieri bisognosi. È un esperto nella creazione di costrutti, comprese tre bellissime servitrici che hanno splendide fattezze femminili, ma che sono in realtà tre automi molto realistici. Caerel, Elsara e Tionele, in termini di capacità e di poteri, devono essere considerate come golem di carne tranne per i punteggi delle caratteristiche, che sono i seguenti: For 21, Des 13, Cos -, Int 15, Sag 11 e Car 14. Inoltre, non hanno la stessa tendenza dei golem di carne ad andare in berserk durante i combattimenti. Tulrun è riuscito a creare un sistema per stabilire un costante contatto telepatico con tutte e tre le sue creazioni, come se fossero un unico famiglio, ottenendo così tutti i benefici che un famiglio conferirebbe a un mago del suo livello. Tulrun ha veramente a cuore questi tre meravigliosi costrutti, al punto che sarebbe disposto a fare di tutto pur di risparmiare loro una sofferenza.

BOSCO DRUAR

A nord del Bosco della Luna e del Bosco Freddo, la terra si innalza bruscamente fino a raggiungere le vette del Dorso del Mondo. Un verdeggiante crinale dopo l'altro, le pendici della terra si estendono dalla Valle del Surbrin e dalle dolci colline delle Terre della Luna fino alla muraglia di montagne, sempre visibile a nord, come una ritta schiera di punte aguzze. Questa rada e angusta foresta, popolata da pini, abeti rossi e conifere, è conosciuta come il Bosco Druar. Man mano che le colline si avvicinano alle montagne e ci si sposta più a nord, la foresta cede presto il passo a steppe e brughiere aride e fredde, laddove si stagliano ghiacciai e pinnacoli maestosi.

Il Bosco Druar, al pari del confinante Bosco Freddo, ha la cattiva nomea di un luogo depredato da orchi, giganti e altre creature assai più sinistre. Tale fama, suo malgrado, è del tutto meritata. Bande di giganti del gelo e giganti delle colline, dopo aver lasciato le loro gelide fortezze nascoste sui picchi montani, discendono nella foresta in cerca di selvaggina, legname e foraggio. Inoltre, come se ciò non bastasse, queste colline boscose vengono spesso razziate da orchi bestiali e feroci. Il Bosco Druar è conosciuto per i rothé, gli orsi crudeli e i ghiottoni crudeli; si tratta di creature così malevoli che persino i giganti sono restii ad avere a che fare qualcosa con esse.

Le zone più elevate del Bosco Druar sono anche il rifugio di piccole bande di nani artici, ivi giunti di recente dal Grande Ghiacciaio, dopo aver attraversato la calotta polare alla ricerca di nuove terre da colonizzare. Essi difendono strenuamente il loro territorio di caccia dai numerosi nemici nordici. I nani artici hanno addomesticato un certo numero di ghiottoni crudeli che vengono utilizzati per andare a caccia. Si tengono il più possibile alla larga dai giganti, ma non rinunciano mai alla possibilità di colpire gli orchi, attaccandoli con la violenza di una frana che precipita a valle. Unimak Giantskull è il principale condottiero della sua gente. Egli capeggia una banda di nani che vive in una profonda vallata, percorsa da un freddo torrente, chiamato Frostrill.

Frostrill (piccolo insediamento): Magico (governato dai druidi); AL CN; limite di 40 mo; Risorse 88 mo; Popolazione 44; Isolata (nani artici 100%).

Autorità: Unimak Giantskull, Bbr4/Drd9 nano artico CB.

Personaggi importanti: Aniva Icefoot, Rgr5 nana artica N (capocaccia); Kolmak Lo Storpio, Grr2/Mag4 nano artico N (vecchio saggio della tribù); Nunima Orc-eater, Bbr4 nano artico CN (signore della guerra di Frostrill).

Difensori della tribù: Bbr3, Grr3, Com2 (2), Bbr1 (4), Grr1 (2).

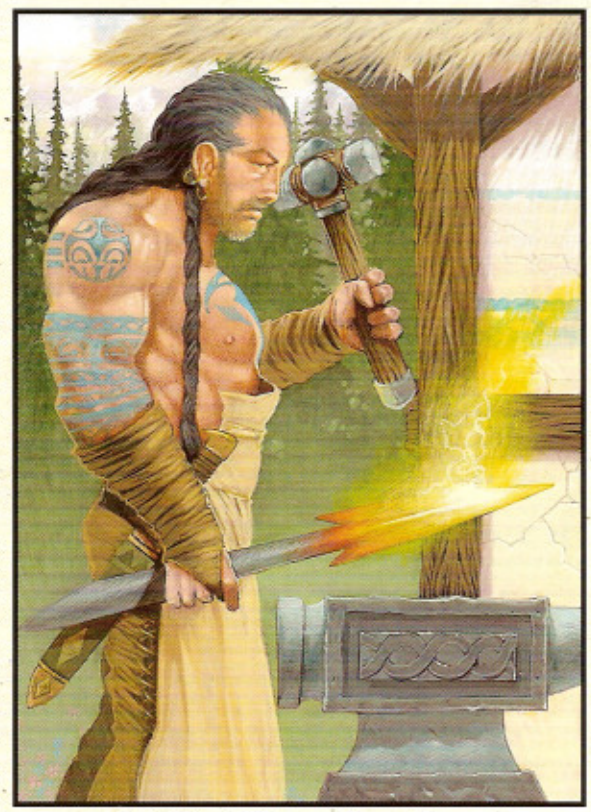
Altri: Bbr2, Brd1, Drd5, Drd1, Ldr3, Rgr4, Str2, Adp3, Com5, Esp6, Esp3, Esp1, Pop6, Pop5, Pop3, Pop2 (3), Pop1 (12).

Terre della Luna

Le guide e i mercanti delle Marche d'Argento potrebbero dare una descrizione delle Terre della Luna come "qualsiasi cosa a nord del Rauvin, a est del Surbrin e a nord delle Montagne Inferiori, almeno fino a quando non ci si addentra nell'Antico Delzoun o nel Bosco Freddo. Per farla breve, ci si accorgerà di essere nelle Terre della Luna solo dopo esservi giunti". Questa definizione, anche se piuttosto grossolana, è una delle più calzanti. Le Terre della Luna, estremità meridionale di questa regione, sono densamente popolate lungo il corso del Fiume Rauvin, ma non appena ci si allontana di qualche chilometro dalle rive del fiume si entra in una vera e propria terra selvaggia. Praterie inframmezzate da dolci colline e fitti boschi caratterizzano buona parte del paesaggio.

Le Terre della Luna sono territorio Uthgardt. I tumuli ancestrali delle tribù del Leone Nero e della Tigre Rossa si trovano nei pressi di Pozzo di Beorunna, nella zona settentrionale di questa regione, mentre quelli della tribù dei Pony del Cielo sono situati nei dintorni della Pietra Solitaria nella parte meridionale delle Terre della Luna. Gli abitanti di Silverymoon lasciano questa terra ai loro vicini barbarici, infatti, spostandosi a molti chilometri a nord della città di Alustriel, si incontrano ben pochi insediamenti e fattorie. Negli ultimi tempi ci sono stati alcuni dissapori in questa zona, poiché i Pony del Cielo Uthgardt (vedi "Accampamento di Wolmad", nel paragrafo dell'"Antico Delzoun") hanno assalito numerose carovane dei nani dirette a sud da Cittadella Felbarr a Silverymoon, attraverso le Terre della Luna. Gli irrequieti nani di Felbarr, che non certo sono disposti ad arretrare dinnanzi al nemico, sono intenti a vagliare l'opportunità di scacciare i barbari Pony del Cielo dalla regione; per certo, si tratta di una guerra che causerebbe a entrambe le fazioni molte perdite e dolore.

A circa metà strada tra Silverymoon e Rivermoot si trova il borgo di High Hold, il cui nome deriva dal fatto che l'abitato svetta sulla Brughiera Sterminata da un alto promontorio. Il borgomastro e i suoi concittadini sono soggetti alla legislazione di Silverymoon.



Un fabbro del Leone Nero all'opera

Illustrazione di Wayne England

Pozzo di Beorunna

Questa conca profonda e oscura ospita il tumulo ancestrale sacro agli Uthgardt del Leone Nero e della Tigre Rossa. Sotto la guida del loro capo, Andar Heartwood, i Leoni Neri hanno abbandonato i loro costumi nomadi e si sono insediati nelle vicinanze del tumulo, in una città rozzamente cintata, per commerciare legname, pellicce e carne affumicata (tutti raccolti nelle vicinanze del Bosco Freddo e dintorni) con le grandi città delle Marche d'Argento in cambio di beni artigianali. Le Tigri Rosse non condividono la scelta della loro progenie di scimmiottare lo stile di vita dei decadenti abitanti del sud, e, in più di un'occasione, le beffe tra i guerrieri delle due tribù si sono trasformati in duelli all'ultimo sangue, poiché i membri della tribù del Leone Nero reagiscono con una certa facilità alle provocazioni e agli insulti dei loro consanguinei. I commercianti e i mercanti delle città sono bene accolti nel borgo del Pozzo di Beorunna, ma il loro viaggio è irto di pericoli. I mercanti che arrivano in paese sono in genere scortati da compagnie di avventurieri.

Pozzo di Beorunna (grande paese): Convenzionale; AL N; limite di 3.000 mo; Risorse 320.850 mo; Popolazione 2.139; Isolata (umani 92%, mezzelfi 3%, nani degli scudi 2%, halfling piedilesti 2%, altri 1%).

Autorità: Andar Heartwood, Bbr6 umano CN.

Personaggi importanti: Patrevani Onehand, Chr3 di Uthgar umano CN (sciamano conservatore che osteggia l'abbandono delle tradizioni da parte della tribù del Leone Nero); Hask Bloodaxe, Grr5 umano N (uomo libero o capo della guardia personale di Andar, nonché tutore della legge); Prudhosk Goldhand, Ldr4/Grr2 mezzorco NM (mercante scaltro e avido, con cui molte persone si sono indebitate); Skelli Wildfoot, Rgr5 umana CB (esploratore e guida a pagamento).

Spaderudi: [guardie del capo] Grr4 (2), Com3 (4), Grr2 (2), Com2 (2), Grr1 (5), Com1 (4).

Milizia: Com11, Com7, Com5, Com2 (4), Com1 (96).

Altri: Bbr12, Bbr7, Bbr6, Bbr5, Bbr3 (3), Bbr2 (3), Bbr1 (5), Brd6, Brd4, Brd3, Brd1 (4), Chr7, Chr5, Chr4, Chr3 (2), Chr2 (3), Chr1 (3), Drd9, Drd7, Drd4, Drd3 (2), Drd2 (5), Drd1 (5), Grr2 (2), Grr1 (3), Ldr5, Ldr3, Ldr2 (2), Ldr1 (2), Mag6, Mag5, Mag3 (2), Mag2 (2), Mag1 (4), Mnc6, Rgr6, Rgr2 (3), Rgr1 (5), Str7, Str6, Str4, Str3, Str1 (2), Adp10, Adp8, Adp5, Adp4, Adp2 (3), Adp1 (10), Com5, Com3, Com2 (3), Com1 (6), Esp8, Esp7, Esp4, Esp3 (3), Esp2 (4), Esp1 (61), Pop13, Pop9, Pop7, Pop6, Pop3 (3), Pop2 (22), Pop1 (1.799).

Torre Solitaria

Questa misteriosa torre di pietra bianca sembra assurdamente slanciata e fragile rispetto al luogo in cui è situata, ossia nel bel mezzo delle terre selvagge. Senza ombra di dubbio, il paesaggio nei pressi della torre è piuttosto anomalo. Un'area perfettamente circolare, cosparsa di roccia vulcanica e costellata da profonde fenditure, circonda la base della torre, stagliandosi in modo netto rispetto ai dolci pendii circostanti, come se la torre fosse stata costruita altrove e poi depositata in questo luogo, insieme a tutto l'ambiente che la delimitava per circa un chilometro.

Il mago Ssessibil Istahvar (Mag19 yuan-ti mezzoimmondo LM) risiede in questo posto. Non è nativo del Faerûn, e passa buona parte del suo tempo lontano dalla torre per impegni che richiedono la sua attenzione altrove, in altri piani, molto distanti. Durante la sua ultima assenza, durata circa 30 anni, il mago Arbane è riuscito a superare le difese della Torre Solitaria, e dopo aver saccheggiato il tesoro di Ssessibil, si è autoproclamato padrone della torre, e così è stato fino a quando una compagnia di avventurieri non lo ha sgominato, consentendo il ritorno del mago.

Ssessibil, pur avendo ben poco interesse per le Marche d'Argento (o per qualsiasi altra parte del Faerûn), protegge la sua dimora tramite terribili guardiani elementali e altrettante trappole distruttive. La Torre Solitaria è un rifugio segreto, una fortezza della solitudine, dove nemici e rivali provenienti dal suo piano di origine non lo possono individuare o attaccare.

Bosco della Luna

Il Bosco della Luna, una vasta e fitta foresta dominata da sempreverdi, chiomenere, e alberi del crepuscolo, è un habitat popolato solo da pochi predatori naturali (orchi e goblinoidi sono completamente assenti). Il limite meridionale del bosco è piuttosto tranquillo, insediamento di piccole bande di elfi della luna e di elfi dei boschi che girovagano tra il sottobosco e i prati fioriti, spingendosi altresì fino alle rustiche dimore dei pochi boscaioli e cacciatori di pelli che lo abitano. Gli arbusti settentrionali, invece, sono tutt'altra faccenda, ossia gli alberi sono più scuri, fitti e contorti. Questo infatti è il terreno di caccia del Popolo del Sangue Nero.

Gola dell'Artiglio

La Gola dell'Artiglio, una valletta silvana coperta da roveti e chiome ombrose situata sul limitare settentrionale del Bosco della Luna, è il territorio di una delle più grandi e pericolose bande del Popolo del Sangue Nero in tutto il Nord. Gli adoratori di Malar, settanta o giù di lì, attaccano chiunque si addentri sulle loro terre. Inoltre, cercano di rapire gli umani o altri umanoidi civilizzati, così da poterli cacciare nelle Grandi Cacce che si tengono almeno una volta al mese. Pur preferendo gli abitanti delle Marche d'Argento, il Popolo del Sangue Nero non disdegna dare la caccia a prigionieri Uthgardt o ad aspiranti avventurieri.

Il Popolo del Sangue Nero, che stanzia presso il Bosco della Luna, viene guidato dal Signore del Sangue Jarthon (Rgr5 tasso mannaro NM). I membri del Popolo del Sangue Nero cacciano in branco, collocando sentinelle ovunque e mandando esploratori in avanscoperta. Jarthon, prima di cadere in disgrazia, era un mezzelfo di Silverymoon che, per proteggere gli abitanti delle città, dava la caccia ai licantropi che infestano questa foresta. Dopo aver contratto la licantropia in seguito all'attacco di un ghiottone mannaro, ha sfruttato le sue abilità di cacciatore per diventare il condottiero del Popolo del Sangue Nero. Egli brama di mandare in rovina Silverymoon e di abbattere le Marche d'Argento, alla guida di un esercito di cacciatori silvani.

Questa tribù segna i confini del proprio territorio con vistose chiazze del cosiddetto "vino del sangue", vino depredato alle carovane e bollito nel sangue delle prede uccise dal Popolo del Sangue Nero. Il vino del sangue consacra gli alberi, i ceppi e le rocce sotto il segno della tribù, ossia una snella figura umanoide con un grosso artiglio al posto della testa. Il Popolo del Sangue Nero pensa che l'intero Bosco della Luna sia il proprio esclusivo territorio di caccia, e ucciderà ogni umano o umanoide che vi dovesse mettere piede. Anche se il Bosco della Luna confina sia con il borgo di Quaervarr sia con la valletta che nasconde il misterioso Uncino di Herald, il Popolo del Sangue Nero non ha ancora osato attaccare questi luoghi, ma potrebbe tentare in futuro. Il Popolo del Sangue Nero al momento si limita a catturare e a dare la caccia ai taglialegna o a chi si aggira nei dintorni di Quaervarr, nel subdolo tentativo di sterminare il grosso della popolazione locale prima di innescare la miccia del conflitto.

L'avventura "Furia nera", inclusa nel Capitolo 8 di questo manuale, descrive con dovizia di particolari la Gola dell'Artiglio e i suoi abitanti.

Uncino di Herald

L'Uncino di Herald, la roccaforte sotterranea, presidiata da difese magiche, è il quartier generale della donna conosciuta come il Sommo Araldo, o anche come Notte Fonda (Shalara Swordshigh, Brd6/Rgr4 umana CB), è una miniera segreta di erudizione e di conoscenza nel terre selvagge del Nord. La roccaforte si trova nascosta al di sotto di una torre tozza e massiccia che può essere magicamente occultata alla vista grazie a uno speciale effetto permanente di *terreno illusorio*.

Al di là della torre si sviluppa una successione di camere sotterranee nelle quali vengono conservati antichi vessilli, trofei e pergamene di ogni tipo e foggia, la maggior parte dei quali è protetta da molteplici incantesimi. I saloni dedicati alle razze principali conducono a una sontuosa biblioteca disposta su tre balconate e dotata di svariati tavoli di lettura. La biblioteca contiene una delle più vaste collezioni di tavole araldiche, di alberi genealogici e di annali, seconda per importanza solo a quella di Candlekeep. Soltanto i Sommi Araldi sono a conoscenza di tutti i sistemi di difesa utilizzati nella roccaforte, ma tra quelli conosciuti dovrebbero esserci muffe, incantesimi in grado di inibire la combustione delle fiamme libere e orrori corazzati guidati da un esplicito comando di attaccare a vista chiunque si avvicini, tranne chi fosse a conoscenza di specifiche parole d'ordine.

Molti dei libri e delle tavole custodite nella roccaforte sono in realtà costrutti quiescenti, che obbediscono agli ordini di Notte Fonda. Inoltre, alcuni libri dissimulati tra gli scaffali contengono potenti trappole magiche, quali ad esempio *glifi di interdizione* e *simboli*. In genere, Notte Fonda indossa *bracciali dell'armatura+4* e porta legata alla vita una sfera in ferro arrugginito (*fasce metalliche di Bilarro*).

Gola del Canto

A un giorno di marcia da Quaervarr, nel cuore della foresta, si innalza al cielo una collina brulla. In questo luogo è situato un piccolo tempio dedicato a Eilistraee. Talvolta, nelle notti senza luna, gli adoratori della Vergine Oscura provenienti da Silverymoon si riuniscono in questo posto per danzare sulla sommità della collina. Quando i seguaci di Eilistraee sono lontani, nessuno sorveglia il posto, tuttavia alcune difese magiche e numerose interdizioni proteggono il tempio dai malintenzionati.

Pietra Solitaria

In passato, tre tribù Uthgardt, Aquila d'Oro, Pony del Cielo e Pony Rosso, si recavano in pellegrinaggio presso questo tumulo ancestrale. La Pietra Solitaria è costituita da un unico imponente macigno alto quasi quattro metri, cesellato da una lieve decorazione, il cui significato è andato perduto con le tribù scomparse. Un anello di sepolcri in pietra si estende oltre il tumulo per circa un centinaio di metri.

Negli ultimi mesi, i licantropi della Gola dell'Artiglio hanno preso di mira le genti della tribù del Pony del Cielo, in pellegrinaggio presso questo luogo sacro per celebrare i loro antenati. Pertanto, i Pony del Cielo attaccano a vista i forestieri che si aggirano nelle vicinanze del tumulo.

Montagne inferiori

Le Montagne Inferiori, una catena montuosa di imponenti picchi che un tempo segnava il confine tra gli antichi regni di Netheril e di Delzoun, si portano appresso la pessima nomea di luogo da cui girare alla larga. Gli orchi della tribù dei Mille Pugni popolano i fianchi meridionali, mentre quelli della tribù del Capro Lacero si rifugiano nelle caverne settentrionali delle montagne. Fino a poco tempo fa i due clan hanno combattuto ferocemente e continuamente per il con-

Illustrazione di Wayne England

trollo del Passo della Luna; attualmente i Capro Lacero hanno firmato una delicata tregua con i loro rivali, sotto l'egida di un emissario tanarukk inviato da qualche oscuro potere residente nell'area di Hellgate Keep.

Il clan dei draghi blu Morueme si rintana sulle alture più orientali dei Picchi Inferiori. Questi draghi spesso escono dalle loro tane per scorrazzare lungo i versanti delle montagne e tra le campagne circostanti in caccia delle loro prede preferite: orchi e ogre. Quando i draghi sono abbastanza affamati, tutte le creature diventano possibili prede; nel corso di un lungo inverno di qualche anno fa, un Morueme, dopo essere sceso in picchiata su Everlund, si allontanò nel cuore della notte trascinando via sia il bestiame sia gli sventurati custodi degli animali che avevano invano tentato una fuga disperata. A causa della predazione dei draghi, entrambe le tribù di orchi sono state ridotte a poche migliaia di esemplari.

Le montagne a ovest del Passo della Luna sono ricche di granito per coloro tanto arditi da scavarle, ma offrono scarsi giacimenti di minerali estraibili. Oro, rame e argento sono abbondanti solo nell'estremo più orientale, lungo il versante settentrionale della catena montuosa, laddove, in una stretta valle montana, giace il solitario villaggio di Deadsnows.

Le leggende di immensi tesori, quali, ad esempio, scrigni contenenti possenti oggetti magici Netheresi, sono da sempre associate alle Montagne Inferiori, ma sono ben pochi gli intrepidi avventurieri che si sono lasciati tentare dal richiamo di queste ricchezze. Una delle spiegazioni per cui gli esploratori e gli avventurieri si sono finora dimostrati riluttanti a intraprendere la caccia ai tesori si trova nella formidabile varietà di mostri che popola le Montagne Inferiori. È possibile che portali nascosti colleghino le montagne ad altre regioni infestate da mostri, oppure che alcune progenie abissali si siano nascoste in caverne sotterranee ancora da esplorare; ad ogni modo, quale che sia la ragione, mostri di ogni sorta fanno la loro comparsa sulle alte cime dei Picchi Inferiori.

Baraskur

Designata in memoria di un grande eroe orco del passato, questa cavernosa fortezza, abbarbicata su un versante della montagna al termine di un impervio sentiero che costeggia un precipizio, è il principale insediamento degli orchi del Capro Lacero. La fortezza sorge sul fianco meridionale del Picco del Sangue Orchesco, tra Deadsnows e Sundabar. Bande di predoni provenienti da Baraskur infestano a ovest il Passo della Luna, a sud il Passo Voltapietre e a nord la Strada della Forca.

Un guardiano piuttosto insolito vigila sugli orchi del Capro Lacero. Secoli fa, una stregona umana in esilio di nome Aumathra chiese ospitalità presso la tribù. Anche se Aumathra morì secoli or sono, il suo spirito talvolta si mostra irrequieto. Gli orchi del Capro Lacero sono in grado di placare Aumathra (Str14 fantasma umana CM) fornendole una donna umana alta e snella dalla capigliatura corvina e capace di utilizzare la magia, una donna che abbia le fattezze delle spoglie mortali di Aumathra, così che il fantasma sia in grado di possederla. Quando il fantasma diventa inquieto, gli orchi si mettono alla ricerca di una donna dalle giuste fattezze e fanno di tutto per catturarla viva, in modo da portarla dinnanzi al fantasma di Aumathra nel corso di una cerimonia oscura.

Aumathra può possedere la sfortunata vittima per pochi giorni prima di abbandonare i suoi divertimenti e poi tornare a giacere quieta, oppure può possedere il suo ospite per alcuni mesi. Gli orchi chiamano Bocca di Aumathra l'ostaggio posseduto, e lo proteggono con cautela ogniqualvolta il fantasma non può o non vuole esercitare il suo controllo. Quando Aumathra si impossessa del corpo, passa la maggior parte del tempo a rovistare tra le rovine e le tombe circostanti, alla ricerca di qualcosa che non è in grado di trovare senza un corpo, e nel frattempo comanda gli orchi del Capro Lacero come se fossero i suoi schiavi asserviti.

Baraskur (villaggio): Non standard (capotribù con un consiglio di anziani, a volte sostituiti da un fantasma); AL CM; limite di 200 mo; Risorse 8.420 mo; Popolazione 842; Isolata (orchi 92%, schiavi goblin 3%, ogre 2%, schiavi umani 2%, altri 1%).

Autorità: "Vecchio Capro" (o capotribù) Arlagh Deathclaw, Bbr4/Grr3 orco CM.

Personaggi importanti: Orauth Skullstone, Chr7 di Gruumsh orco CM, Ragrath Deathclaw, Chr4 di Gruumsh orco CM (figlio di Arlagh, si trova sotto l'influenza di Orauth e ha in mente di tradire suo padre in nome di Gruumsh); Maerag "Vecchia Monocola", Adp6 orca CM; Karg Hellspawn, Bbr5 tanarukk CM.

Banda di guerra: Com9, Grr8, Com7, Bbr5, Grr5, Com5, Bbr4, Grr4, Com4 (2), Bbr3 (2), Grr3 (2), Com3 (6), Bbr2 (5), Grr2 (4), Com2 (22), Bbr1 (9), Grr1 (14), Com1 (189).

Altri: Brd4, Chr4, Chr3 (2), Chr2 (2), Chr1 (4), Ldr7, Ldr4, Ldr3 (2), Ldr2 (6), Ldr1 (8), Rgr4, Rgr3, Rgr2, Rgr1 (4), Str6, Str4, Str3 (2), Str1 (3), Adp7, Adp4, Adp3 (2), Adp2 (5), Adp1 (8), Esp8, Esp5, Esp4, Esp3 (2), Esp2 (5), Esp1 (19), Pop13, Pop7, Pop6, Pop5 (2), Pop3 (12), Pop2 (18), Pop1 (445).

Pugnale di Dalagar

All'apice della più alta cima del massiccio di nordest delle Montagne Inferiori si innalza un pinnacolo a forma di pugnale. Oltre un migliaio di anni fa, il nano Dalagar perse la vita nel tentativo di scalare le infide e pericolanti dirupi del picco, che si sfaldano a strati quando sono sottoposte a una pressione eccessiva. La montagna è a tutt'oggi considerata troppo pericolosa per essere scalata. Per ragioni ancora sconosciute, molti draghi blu, verde e nero e dall'età assai avanzata si recano in questo posto per trovare la morte, piombando dal cielo in picchiata e impalandosi sul Pugnale. Le loro ossa sono sparpagliate tutt'intorno al versante del pinnacolo, e disseminate ovunque tra le loro spoglie si trovano le monete, le gemme e i gioielli che hanno ricoperto in vita le scaglie dei draghi.

Questo tesoro rimane per lo più inviolato perché i draghi Morueme (che non hanno mai osato toccarne un anello o una moneta) difendono tenacemente il picco dalle incursioni aeree. Sembra quasi che essi sappiano quando una creatura si avvicina al Pugnale. I Morueme, in almeno due occasioni, hanno avuto modo di fare a pezzi due giovani draghi giunti fino al picco per depredare le ricchezze e non per trovare la morte. Uno di questi cosiddetti "draghi" si è poi scoperto essere un mago sotto gli effetti di un incantesimo di trasformazione; i draghi Morueme si sono presi la briga di scoprire la dimora del mago, laddove hanno pubblicamente restituito le sue spoglie in segno di avvertimento per maghi altrettanto ambiziosi.

Picco della Dama

Questo piccolo e anonimo picco situato sul limitare più occidentale della catena delle Montagne Inferiori custodisce un monastero poco conosciuto dedicato a Loviatar. Fino a poco tempo fa, una confraternita di circa novanta tra umani e mezzelfi risiedeva presso questo tempio fortificato (oltre che nelle caverne sottostanti l'abbazia). I monaci erano in grado di respingere gli attacchi degli orchi e di altri mostri utilizzando antiche magie di Netheril, altrimenti tenute nascoste. I monaci del Monastero della Mano della Dama si sono fatti una cattiva fama nelle campagne circostanti, a causa delle misteriose scomparse di alcuni viandanti che stavano percorrendo i sentieri nei dintorni della fortezza.

La torre della Mano della Dama è stata di recente sbri-

ciolata da un drago Morueme, abbattuto poi a mezz'aria dagli stessi monaci grazie ad alcune armi Netheresi. Di lì a poco, altri draghi Morueme, in segno di rappresaglia, attaccarono il monastero. Scoperchiarono alcune caverne e distrussero la maggior parte degli edifici del monastero, senza però riuscire a sterminare i monaci, che nel frattempo si erano ritirati nelle grotte più profonde. I Morueme inviarono allora un piccolo contingente di hobgoblin per compiere l'assalto finale al monastero ed estirpare tutti i monaci sopravvissuti, ma ancora una volta la magia dei seguaci di Loviatar si dimostrò superiore.

La Somma Fustigatrice Lorthalae Shamrass (Chr12 umana LM) è attualmente alla guida di una confraternita che conta circa quaranta persone impegnate nella ricostruzione della fortezza. Tuttavia, l'inverno alle porte potrebbe spingerli ad abbandonare del tutto il loro progetto.

Passo della Luna

Le Montagne Inferiori sono suddivise in due catene montuose (orientali e occidentali) da questa gola millenaria. È possibile la navigazione fluviale attraverso il passo (come descritto nel paragrafo "Fiume Rauvin", più avanti in questo stesso capitolo), così come i viandanti appiedati possono valicare le montagne per mezzo di alcuni sentieri che si inerpicano sulle scarpate della gola del Rauvin.

Anche se le Montagne Inferiori torreggiano su entrambi i fianchi, il Passo della Luna è un autentico mondo a sé. L'acqua di disgelo filtra attraverso le montagne e congela in inverno, per poi disgelare e scorrere via un'altra volta, anno dopo anno, aprendo e scavando profonde caverne e spesse fenditure su entrambi i lati del passo. Ognuna di queste caverne "scavate nella roccia" si presenta come un labirinto verticale, alta oltre trecento metri da cima a fondo, ma isolata dalle caverne vicine su entrambi i lati. Le caverne sono umide, e funghi di tutte le specie (luminescenti, commestibili, velenosi e deambulanti senza meta) crescono in abbondanza. Inoltre, si trovano parecchi passaggi verso il Sottosuolo, mentre i collegamenti verso la superficie sono di poco inferiori in numero.

Il risultato è una terra di nessuno, attraversata con molta cautela e circospezione da umani, orchi, nani, duergar, mostri del Sottosuolo, quali ad esempio i drider, e persino dai drow. Di recente sono stati anche incontrati aballin e yuan-ti, e almeno un gruppo di illithid risiede nelle vicinanze. Gli assalti sono frequenti, gli sbranamenti sono all'ordine del giorno, mentre le attrezzature e le merci lasciate cadere dalle vittime sono sparse ovunque, e spesso vengono utilizzate come esche dai predatori in agguato. Più di un gruppo di avventurieri ha potuto osservare come ci sia qualcosa in grado di attirare le creature del Sottosuolo in questa zona.

Il borgo di Jalanthar (vedi "Valle del Rauvin") sorge nei pressi del limitare meridionale del Passo della Luna. Il villaggio di Rauvincross si innalza all'estremità settentrionale del passo, patria di guide e di squadre di muli che percorrono le strade alzaie lungo la gola del Passo della Luna.

Caverna dei Morueme

Il monte conosciuto come Fato del Drago si eleva sulle fredde distese settentrionali dell'Anauroch, stagliandosi dalle impraticabili propaggini orientali delle Montagne Inferiori. Al di sotto di questo picco, migliaia di anni di erosione dovuta all'acqua di disgelo hanno trasportato via sottili strati di calcare fino a lasciare solo una foresta di adunche stalattiti e stalagmiti, separate le une dalle altre da profonde cavità. Da tempo immemore, queste grotte tra loro collegate sono la dimora della stirpe dei Morueme, una famiglia di draghi blu, discendente da un antenato comune.

Le femmine Morueme vengono allontanate dal clan o trucidate quanto raggiungono l'età dell'accoppiamento; in ogni istante, è difficile trovare più di sei draghi che condividano le caverne. Ciascun drago custodisce il proprio tesoro e occupa una tana, organizzando il proprio seguito di leali (o codardi) servitori hobgoblin. Attualmente cinque draghi occupano le caverne, e il tesoro complessivo che hanno ereditato o vinto in battaglia ha un valore totale a dir poco sbalorditivo (probabilmente centinaia di migliaia di monete per drago, per non parlare dei cumuli di gemme ad essi tanto cari).

Per molti anni i Morueme sono stati governati da Kizilpazar, l'antico patriarca blu del clan. Lo scorso anno, i suoi forti e ambiziosi figli Nahaunglaroth e Roraurim si sono rivoltati contro il loro padre trucidandolo. I due hanno poi allontanato Idrizraele, la giovane compagna di Kizilpazar, morta durante il suo avventato assalto contro il Monastero della Mano della Dama. I due fratelli, colti alla sprovvista dalla morte di Idrizraele, hanno reagito in fretta per punire il monastero, con l'obiettivo che nessun altro tra le Montagne Inferiori osasse anche solo alzare un dito nei confronti di un drago blu.

Nahaunglaroth e Roraurim sono entrambi draghi blu adulti maturi e stregoni di 5° livello (questi livelli di stregone aumentano il loro livello dell'incantatore dal 7°, il livello normale per un drago blu adulto maturo, al 12°). Eshaedra, una femmina adulta proveniente dalle Isole Nelanther, è la compagna di Nahaunglaroth. Non hanno cuccioli, mentre Roraurim e Faenphaele (una femmina adulta matura di cui Roraurim ha scoperto la tana a nord del Turmish) hanno avuto un cucciolo maschio, chiamato Arharzel in onore di un antenato famoso per il timore che incuteva. Ben presto verrà il tempo in cui il cucciolo sarà capace di cacciare da solo.

I draghi Morueme hanno per lo più imparato a stare alla larga dagli umani, odiano gli orchi e gli ogre (ma li mangiano volentieri) e trascorrono buona parte dell'esistenza a perfezionare la loro padronanza della magia. I draghi studiano l'Aragrkh, il Chondathan, il Comune, l'Illuskan e il Netherese; quest'ultima lingua è utile per comprendere quei potenti e antichi libri degli incantesimi che costituiscono la parte più preziosa (e meglio protetta) del tesoro dei draghi. Anche se non devono studiare per memorizzare gli incantesimi, sfogliare i tomi fornisce loro ispirazione e guida per la creazione di nuove magie.

L'altopiano di Monte Fato del Drago contiene l'entrata principale, a forma di fauci, della tana dei Morueme. I crinali di roccia al di sotto ostentano le aspre torrette di Doomspire, un castello hobgoblin costruito sul versante della montagna e collegato alle caverne inferiori della tana dei Morueme. In questo luogo negli ultimi secoli ha dimorato la tribù dello Scorticatore Rosso, al servizio dei draghi Morueme, in regime di quasi schiavitù. La tribù dello Scorticatore Rosso ha subito numerose perdite a seguito dell'attacco al Monastero della Mano della Dama, e attualmente conta circa seicento membri, sotto l'egida del capotribù Haurstagh.

Mercenari per tradizione, gli Scorticatori Rossi difendono il loro castello con catapulte e balliste. I membri più giovani della tribù sopportano con impazienza la sottomissione ai Morueme, e presto si rivolteranno o partiranno tutti insieme in cerca di fortuna nel mondo, offrendosi come soldati mercenari. Queste teste calde, duecento o giù di lì, finora non hanno trovato un condottiero, ma Haurstagh è consapevole del fatto che, quando una guida apparirà all'orizzonte, uno scisma si profilerà all'orizzonte.

Nel frattempo, ciascun drago Morueme, eccezion fatta per Arharzel, ha a propria disposizione tra quaranta e sessanta fedeli servitori della tribù degli Scorticatori Rossi, e può convocarne molti di più, dando l'allarme, nel caso in cui la sua

tana venisse attaccata. Le caverne che i draghi hanno in comune contengono molte trappole, appositamente ideate per una specifica razza di invasori: gli umani. Per lo più si tratta di massi in caduta, in cui i macigni sono collegati tra loro da una maglia di catene, in grado di franare dall'alto dopo che un drago abbia strattonato la catena più vicina. Inoltre, le caverne sono dotate di alcune sporgenze aguzze dove i Morueme si possono riparare per attaccare prontamente i draghi invasori.

Doomspire (villaggio): Non standard (capotribù al servizio dei draghi Morueme); AL LM; limite di 200 mo; Risorse 6.120 mo; Popolazione 612; Isolata (hobgoblin 84%, bugbear 7%, schiavi goblin 6%, schiavi umani 2%, altri 1%).

Autorità: Capo Haurstagh, Grr7 hobgoblin LM.

Personaggi importanti: Magalvahg, Chr6 di Maglubiyet hobgoblin NM; Burgrum, Bbr4 bugbear Bbr4 (capitano della guardia del capo); Vaughak, Str6 hobgoblin LM (uno dei prediletti dai Morueme).

Banda di guerra: Com7, Grr6, Com6, Bbr5, Grr5 (2), Bbr4, Grr4, Com4 (3), Grr3 (3), Com3 (7), Bbr2 (2), Grr2 (5), Com2 (14), Bbr1 (3), Grr1 (7), Com1 (132).

Altri: Chr5, Chr4 (2), Chr3 (3), Chr2 (3), Chr1 (5), Ldr3, Ldr1 (2), Mag5, Mag4, Mag2 (2), Mag1 (3), Mnc5, Mnc4, Mnc3, Mnc2 (4), Mnc1 (6), Rgr4, Rgr3 (2), Rgr2 (2), Rgr1 (2), Str5, Str3, Str2 (2), Str1 (2), Adp7, Adp5, Adp4, Adp3, Adp2 (3), Adp1 (5), Esp6, Esp4, Esp3, Esp2 (4), Esp1 (11), Pop8, Pop5, Pop4, Pop3 (3), Pop2 (14), Pop1 (321).

Nahaunglaroth all'attacco

PASSO DI SILVERYMOON

La porzione occidentale delle Montagne Inferiori è suddivisa in due catene montuose distinte, che si sviluppano entrambe lungo una direttrice che va all'incirca da est verso ovest. Tra queste due catene giace il Passo di Silverymoon, una valle stretta e profonda, dal solco stretto e pareti quasi a picco, cosparsa di roveti dalle foglie scure. Cumuli di neve perdurano tutto l'anno sul versante meridionale del passo, protetto dall'ombra delle montagne, mentre centinaia di rivoli di acqua gelida scorrono dai picchi più alti.

Attraverso questa valle ostile si arrampica una strada che collega Silverymoon a Sundabar. La strada è spesso impraticabile durante l'inverno per le possibili cadute di valanghe, ma non è così per il resto dell'anno. Pattuglie provenienti da Silverymoon e Sundabar percorrono con una certa regolarità la strada per tutta la sua estensione, nel tentativo di tenere a bada mostri e banditi intenzionati ad assalire i viandanti che attraversano il passo. Una piccola torre di guardia conosciuta come il Nido del Falco è situata vicino alla sommità del passo, controllata ventiquattro ore su ventiquattro da un distaccamento di una dozzina di Cavalieri d'Argento stanziati da Silverymoon per vigilare sul passo nei mesi di traffico più intenso. La maggior parte dei viandanti si affretta a raggiungere la sommità del passo, in modo da trascorrere la notte al riparo della torre.

Il piccolo villaggio di Khelb si trova all'estremità orientale del passo.

MILLE FAUCI

Queste caverne che si estendono in lungo e in largo sono la dimora degli orchi dei Mille Pugni. In tutto si contano circa un centinaio di caverne. Alcune delle grotte più vaste, quali, ad esempio, Arraggar (dove risiede una sessantina di orchi) e Oltho (dimora di oltre settanta predoni), sono collegate tra loro da rozzi tunnel scavati nella roccia. Le caverne, per lo più isolate le une dalle altre, si estendono lungo una dozzina di picchi e stretti sentieri che si arrampicano sui versanti delle montagne. La tribù, a guardia di alcuni sentieri, ha collocato sentinelle dotate di corni d'avvertimento per lanciare un segnale di allerta in caso di intrusi o di possibili prede. Alcune di queste caverne vengono utilizzate per la coltivazione di funghi o come campi di prigionia per gli sventurati schiavi costretti ai lavori forzati fino allo stremo delle loro forze, prima di diventare buoni solo per essere cucinati nelle braci dei Mille Pugni. Da quando i Morueme hanno intrapreso le loro scorribande su queste alture, i Mille Pugni hanno smesso di pascolare greggi o di tentare l'allevamento del bestiame catturato. Il cibo è sempre più scarso mentre la forza della tribù si accresce di nuovo; presto verrà l'ora in cui i Pugni riprenderanno a guerreggiare, anche solo per riempire i loro stomaci.

TORRE DI TELKOUN

Questa fortezza, dimora di un mago poco conosciuto, si innalza in un vallone montano circondato da picchi e infestato da peryton. Due dei picchi che circondano la valle sono il Monte Thorog e il Monte Ieldroun, le due vette più alte (e distanti) che si possono osservare ad est del Passo della Luna.

Illustrazione di Todd Lockwood

Questi picchi prendono il loro nome da due antichi capitribù degli orchi; i picchi si collocano circa a metà tra la distanza che separa la Pietra Eretta da Hellgate Keep. Telkoun non fa notizia, mentre i peryton provenienti dall'Alta Thorog sono famosi per aver ghermito uomini e bestie che normalmente avrebbero evitato, e per avere trasportato tali prede fino alla loro valle.

Tombe di Deckon Thar

I Condottieri d'Oro erano un gruppo di famosi banditi che molto tempo fa dominavano la porzione occidentale delle Montagne Inferiori, assaltando le carovane sulla tratta compresa tra Silverymoon e Sundabar. Per generazioni si sono arricchiti, accumulando i loro tesori in una grande fortezza e seppellendo i loro capi in sinistri tumuli stracolmi di oro. Le sette Tombe di Deckon Thar, che devono il loro nome al primo capo dei banditi sepolto in queste terre, giacciono tuttora inviolate sul versante occidentale di un canyon nascosto, situato a nord del Passo di Silverymoon. Sfortunatamente, coloro che sono stati tumulati nelle tombe sono risorti come wight, guidati con pugno di ferro da Vinjarak il Re dei Tumuli (wight LM, 8 DV).

Passo Voltapietre

A differenza del Passo della Luna o del Passo di Silverymoon, che sono entrambi piuttosto trafficati, il Passo Voltapietre è attualmente poco più di una terra selvaggia. Cinque secoli or sono, una strada si dipanava tra Sundabar e Ascalhorn, nei giorni in cui quella cittadella era un centro abitato forte e vitale, popolato da elfi e umani; tuttavia, quando Ascalhorn cadde in disgrazia trasformandosi in Hellgate Keep, il traffico mercantile attraverso il Passo Voltapietre cessò del tutto. Nulla, ad eccezione delle terre selvagge e delle fatiscenti rovine di terre dimenticate, si staglia attualmente a sud delle Montagne Inferiori. La regione ha una pessima nomea, che resiste persino dopo la caduta di Hellgate Keep; infatti, secondo alcune voci la zona sarebbe infestata dai daemonfey (fey'ri e mezzi-immondi del Casato Dlardrageth).

Alberi della notte

Tra il Bosco della Luna e il Bosco Freddo sono situate due piccole foreste, complessivamente note come Alberi della Notte. Oscuri e silenziosi, questi terreni boscosi vengono evitati da nani, elfi, umani e orchi allo stesso modo, poiché un antico potere malvagio aleggia nel buio sotto la chioma degli alberi. Numerosi mostri vegetali di crudele ferocia scorrazzano per i boschi, tra i quali liane assassine, alberi oscuri, cumuli strisciantì e tendriculos. Alcune di queste piante, il cui habitat naturale è quello delle fetide giungle del sud, si sono misteriosamente acclimatate ai rigori delle terre settentrionali.

Gli Alberi della Notte sono difesi da un druido malvagio conosciuto da tutti come l'Albero Sanguinario (Drd13 di Grumbar genasi della terra NM), che spesso prepara insidiose trappole per catturare chi si intrufola nella foresta. L'Albero Sanguinario, dopo aver catturato qualcuno, lega la sfortunata vittima a un tronco vicino (in genere, con un incantesimo *scolpire legno* o *controllare vegetali*) e squarcia le vene della creatura per sacrificarla agli oscuri e insaziabili spiriti della foresta. Nel corso degli anni l'Albero Sanguinario ha raccolto una manciata di accoliti, druidi e ranger malvagi bramosi di sacrificare il sangue delle creature umanoidi per compiacere il loro maestro.

Nella porzione settentrionale della foresta, al centro del bosco, si innalza una misteriosa torre quadrata ricoperta da rampicanti. Secondo le leggende, si tratterebbe di un antico tempio dedicato a Chauntea e poi corrotto dall'aura malvagia degli Alberi della Notte. Gli avventurieri che hanno tentato di raggiungere la torre hanno incontrato sul loro cammino i mostri vegetali degli Alberi della Notte e lo stesso Albero Sanguinario, impegnati in una costante veglia di quel luogo.

Antico Delzoun

Due profondi valloni, uno situato su un versante e uno sull'altro rispetto alle Montagne Rauvin, costituiscono la regione conosciuta come l'Antico Delzoun. La valle meridionale viene in genere designata Valle di Sundabar, mentre quella settentrionale costituisce il cosiddetto Canale di Adbar. Queste due valli si incontrano a est lungo la Forca, a metà tra le Montagne Rauvin e l'Anauroch. A ovest, incrociano di nuovo nelle Terre della Luna.

La Valle di Sundabar è patria di piccoli abitati e di rifugi, situati nei pressi di Sundabar, una delle principali città delle Marche. Le terre attorno alla città sono tra le aree più densamente popolate delle Marche d'Argento, protette dai bastioni della Città Fortificata. I centri abitati vanno via via diradandosi lungo la Strada della Forca. Deadsnows (descritta nel Capitolo 3) è l'ultimo insediamento in questa area e dista oltre quindici chilometri dal più vicino centro abitato degno di nota.

Il Canale di Adbar è una vera e propria terra selvaggia. Nessun insediamento permanente si è sviluppato nel tratto compreso tra la Valle Fredda e la Forca, a meno che non si vogliano considerare gli avamposti degli orchi o le tane sotterranee dei goblin disseminati lungo le vicine montagne. Le tribù Uthgardt della Tigre Rossa e dei Pony del Cielo vagano per questa area a intervalli irregolari, ma solo in piccole bande che avanzano piuttosto guardinghe.

Auvandell

Sul limitare occidentale della Valle di Sundabar, in prossimità del punto in cui la strada che attraversa il Passo di Silverymoon discende dalle Montagne Inferiori, si innalza al cielo una vetusta torre di guardia nanica che risale ai tempi del regno di Delzoun. Una piccola comunità si è sviluppata attorno al grigio basamento della torre, un luogo di sosta per i viandanti che si spostano tra Sundabar e Silverymoon. Questa è Auvandell, il cui nome deriva dall'eroe umano Auvan Arlandspyr che, per conto del re di Delzoun, avrebbe ucciso un drago nel luogo in cui oggi sorge la torre. Secondo le leggende, la torre sorgerebbe proprio nel punto in cui era nascosto il tesoro del dragone.

Auvandell non è molto diversa da tutte le altre decine di villaggi e insediamenti sparpagliati qua e là per la regione, pur essendo il più grande e quello meglio difeso. Una manciata di paesi come questa è disseminata lungo la Valle del Rauvin e la porzione meridionale dell'Antico Delzoun, tra le quali si annoverano Lhuvenhead, High Hold, Rauvincross e Rivermoot. Auvandell nominalmente appartiene alla giurisdizione di Sundabar, ma in pratica il villaggio gode di autonomia amministrativa.

La zona attorno ad Auvandell è dirupata e difficile da coltivare. I pastori di capre e di pecore costituiscono la risorsa principale dell'agricoltura locale, mentre meleti e ciliegeti rigogliosi vengono coltivati sulle pendici collinari rivolte a sud, poco lontane dal paese. Due piccole miniere nelle colline vicine sono l'attività primaria di Auvandell; un fonditore vi produce lingotti di rame, di piombo e di ferro che vengono poi inviati a Sundabar su robusti carri trainati da pariglie di buoi.

Auvandell è governata da uno Sceriffo Supremo, l'avventuriero a riposo Jortheyn Serpentbane. Helm Dwarf-friend, sovrano di Sundabar, ha conferito il titolo e l'incarico a

Jortheyn in cambio dei servigi che quest'ultimo ha prestato a Sundabar.

Auvandell (villaggio): Convenzionale; AL LB; limite di 200 mo; Risorse 5.240 mo; Popolazione 524; Mista (umani 79%, nani degli scudi 9%, halfling piedilesti 5%, mezzorchi 4%, gnomi delle rocce 2%, altri 1%).

Autorità: Sceriffo Supremo Jortheyn Serpentbane, Grr6 umano LB.

Personaggi importanti: Khuldugar Firehand, Esp7 nano dorato LN (mastro fonditore e fabbro del villaggio, nonché membro del consiglio cittadino); Hostwyn Bramblemark, Ldr4 gnoma delle rocce NB (proprietaria delle Armi del Filone d'Argento, locanda e birreria); Fratello Thamin, Chr4 di Oghma umano CB (membro del consiglio cittadino); Vordrigan l'Esperto, Mag6 umano N (mastro armaiolo, costruttore di armi e di armature magiche).

Guardie della fortezza: Com6, Grr2 (2), Grr1 (2), Com1 (6).

Milizia: Com3 (2), Com2 (4), Com1 (14).

Altri: Bbr1, Brd3, Brd1 (2), Chr3, Chr2 (2), Chr1 (3), Drd3, Grr4, Grr1 (2), Ldr7, Ldr4, Ldr3, Ldr1 (3), Mag4, Mag3, Mag2, Mag1 (3), Mnc4, Mnc2 (2), Mnc1 (2), Pal3, Rgr4, Rgr2, Rgr1, Str5, Str3, Str2 (2), Str1 (2), Adp6, Adp5, Adp3, Adp1 (2), Ari2, Ari1 (2), Com1 (4), Esp7, Esp4, Esp3, Esp2 (4), Esp1 (10), Pop8, Pop6, Pop5, Pop4 (2), Pop3 (6), Pop2 (21), Pop1 (386).

La Forca

Questo posto selvaggio e solitario sembra l'ultima frontiera del Faerûn. Qui la Strada della Forca si "biforca" nella Strada di Adbar, che conduce a nord verso i rifugi dei nani situati presso le Montagne di Ghiaccio, e un sentiero anonimo che porta verso est fino alle rovine di Ascore. Attualmente, pochi viandanti utilizzano questa strada, eccezion fatta per gli gnomi del Bosco Graevel che talvolta la imboccano.

Rifugio di Ghaurin: Non lontano dalla Forca si trova una rovina di pietra coperta da muschi, un tempo la fortezza di Ghaurin, antico eroe nanico. Si dice che nei suoi sotterranei sia nascosto il tesoro di Ghaurin, oltre all'irrequieto spirito del nano stesso.

Ostello delle Terre Selvagge: Attualmente la Forca, pur essendo un crocevia poco trafficato, rimane sempre una pietra miliare e un luogo di sosta privilegiato per i viandanti diretti o provenienti da Cittadella Adbar. Lo scorso anno due avventurieri a riposo, Irvag l'Orso (Ldr2/Grr4 umano CB) e il suo socio Grumbelham Goldhand (Grr5 nano dorato N), si sono messi in testa di costruire una locanda ai margini della strada. I grassatori orchi, più di una volta, hanno avuto modo di scoprire direttamente sulla loro pelle quanto i due avventurieri siano ancora abili nell'utilizzare le loro spade. Irvag e Grumbelham hanno edificato una costruzione in pietra che, pur assomigliando più a un fortino che a una locanda, è un luogo robusto e sicuro dove passare una notte. I due imprenditori sono alle prese con la continua espansione dell'edificio e con il costante miglioramento della mobilia.

Valle di Sundabar

La porzione meridionale dell'Antico Delzoun viene talvolta indicata come Valle di Sundabar. Sundabar, città cinta da mura, si estende al centro di un anfiteatro naturale formato da un circolo di montagne del diametro di circa novanta chilometri. Attraverso questa valle scorre il Fiume Rauvin, la cui sorgente si trova sulle Montagne Rauvin a nord della città, fino al punto in cui si getta, a oltre trenta chilometri di distanza a sud di Sundabar, nella Gola del Rauvin presso il Passo della Luna.

Qualche fattoria e pochi abitati sorgono sulla sponda occidentale del Rauvin, a causa della lunga e truce dominazione che gli orchi di Re Obould hanno esercitato su Cittadella Felbarr e dintorni. I briganti di Re Obould hanno scorrazzato in lungo e in largo tra la sua fortezza e le mura di Sundabar. Con la caduta di Obould e il ripristino di un governo nanico a Felbarr, molte persone sono tornate a insediarsi nella regione. Il dibattimento dei numerosi alterchi sui possedimenti terrieri in questa fertile regione occupa una grossa parte del tempo di Helm Dwarf-friend.

Sundabar viene descritta con dovizie di particolari nel Capitolo 3 di questo manuale.

Accampamento di Wolmad

Sul versante settentrionale delle Montagne Inferiori, non lontano da Cittadella Felbarr, si è insediata temporaneamente una banda di Pony del Cielo Uthgardt. Sotto l'egida di un capo guerriero imprudente ma carismatico di nome Wolmad, questi Uthgardt si sono trasformati in banditi anche se sotto le mentite spoglie di "giusti" amministratori della regione. Wolmad nutre un profondo rancore verso i nani di qualsiasi specie, e riserva la sua personale attenzione alle carovane provenienti da Felbarr; per certo, si tratta di una situazione che i nani non sono disposti a tollerare ancora a lungo.

Wolmad, oltre a proclamarsi Signore della Valle in virtù dell'interminabile campagna che ha combattuto contro gli orchi delle Montagne Inferiori e del Rauvin, si arroga il diritto di chiedere pedaggi e tributi a chiunque attraversi le "sue" terre. In altri tempi, Wolmad sarebbe stato messo in riga da un potente capo dei Pony del Cielo, ma l'attuale capo degli Uthgardt Pony del Cielo è moribondo in un accampamento che si trova a migliaia di chilometri a ovest, e Wolmad non ha finora dimostrato alcun rispetto per la tradizione.

Accampamento di Wolmad (piccolo insediamento): Convenzionale; AL CN; limite di 40 mo; Risorse 132 mo; Popolazione 66; Isolata (umani 100%).

Autorità: Capo guerriero Wolmad Eaglewing, Bbr7 umano CN.

Personaggi importanti: Morgwan Fellfoot, Grr4 lupo mannaro umano CM (luogotenente capo di Wolmad, che progetta di infettare il capo guerriero con la licantropia e farlo così diventare malvagio puro); Fara Icehewer, Rgr5 umana NB (guida la fazione che si oppone al saccheggio sfrenato); Numa la Portavoce, Str2/Chr 3 di Uthgar umana CN.

Cacciatori tribali: Com5, Bbr4, Bbr3, Com3, Grr2, Rgr2, Com2, Bbr1 (2), Grr1, Com1 (3).

Altri: Brd4, Chr6, Chr3, Drd3, Grr3, Grr2, Ldr6, Ldr2, Rgr1 (2), Str4, Adp3, Esp8, Esp6, Esp3, Esp1 (2), Pop7, Pop4, Pop3 (2), Pop2 (5), Pop1 (23).

Montagne Rauvin

Questa catena montuosa purpurea, con le sue vette che oscillano tra i dieci e i dodicimila metri di altezza, innalzandosi sulla valle circostante, domina l'Antico Delzoun. Le montagne pullulano di orchi. I predoni da sempre infestano le caverne che costellano questi picchi, fino a traboccare ogni decina d'anni e scorrazzare in lungo e in largo per le terre circostanti. Laddove si incontrano con gli orchi che escono dalle loro sepolte roccaforti più a nord, nascono le terribili orde di orchi, autentiche sciagure del Nord.

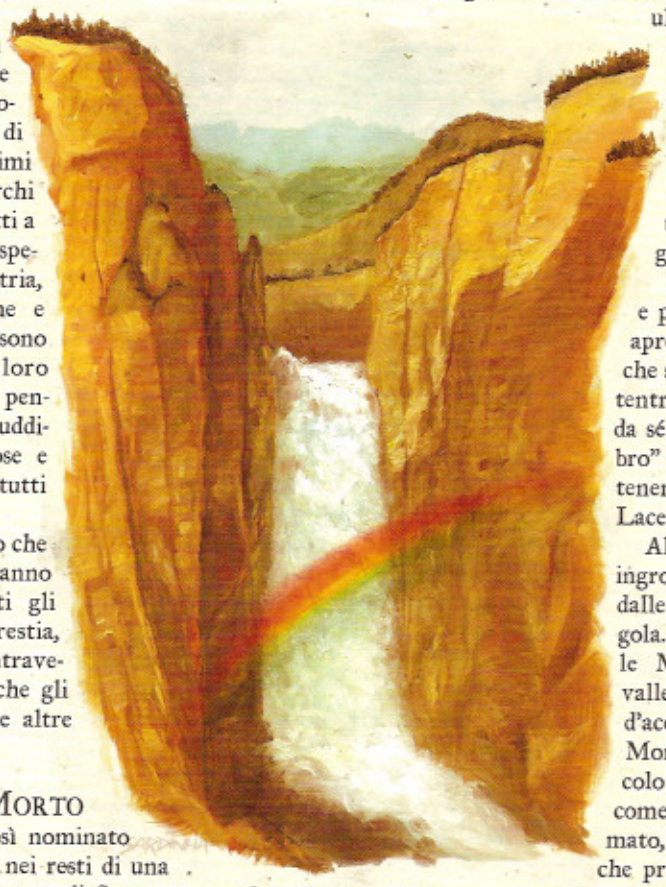
Tre tribù di orchi si rintanano nel cuore dei picchi del Rauvin. Il confine occidentale della catena è il territorio delle Fauci Rosse, il centro è presidiato dai Teschi Laceri, e infine nei picchi orientali vivono gli Strappa Cuori; i nomi delle tribù derivano dai rispettivi rituali con cui onorano Gruumsh:

Illustrazione di Richard Sardinha

una tribù divora i prigionieri vivi che sono stati legati sugli altari degli dei orcheschi, un'altra taglia le teste dei catturati, e la terza, dopo aver dilaniato le carni delle vittime, cucinano e mangiano i loro cuori, per rendere così omaggio al Dio Selvaggio. Lungo le pendici e le gole silvane dei declivi meridionali, tre regni goblin, oltre ad affrontarsi in un'eterna faida intestina, si scontrano con i vicini orchi.

I Teschi Laceri, schiacciati tra due rivali, adottano da tempo immemore una spregiudicata strategia di colpire per primi, e di colpire duro. A riprova di ciò, attualmente superano di gran lunga in numero le tribù confinanti, in un rapporto di due orchi a uno (le Fauci Rosse possono chiamare a raccolta suppergiù 1.200 orchi guerrieri, gli Strappa Cuori circa 2.150 e i Teschi Laceri quasi 4.900). Inoltre, le Fauci Rosse e gli Strappa Cuori sono terrorizzati dai Teschi Laceri più di ogni altro nemico. Negli ultimi tempi, oltre quattrocento orchi delle Fauci Rosse si sono diretti a ovest e a sud nella remota speranza di trovare un'altra patria, confinante con terre ricche e indifese, ma da allora si sono perse completamente le loro tracce. Gli anziani della tribù pensano che gli erranti si siano suddivisi in piccole bande litigiose e che, a più riprese, abbiano tutti fatto una brutta fine.

A tutti è sempre più chiaro che le Montagne Rauvin non saranno in grado di sostentare tutti gli umanoidi ivi residenti. Carestia, cannibalismo e guerra si intravedono all'orizzonte, a meno che gli orchi non riescano a trovare altre fonti di sostentamento.



Gola dell'Arcobaleno

Passo dell'Orco Morto

Il Passo dell'Orco Morto, così nominato da un umano che si imbatté nei resti di una cruenta battaglia combattuta tra gli Strappa Cuore e i Teschi Laceri, ha fatto da spettatore a numerosi conflitti della stessa specie, ed è stato celebrato in numerose ballate degli uomini e degli elfi. Sovente, sui picchi Rauvin, si scatenano violente tempeste, con fulmini che attraversano il cielo, accompagnati da una gelida pioggia battente che inzuppa tutto di ghiaccio spesso e sdrucciolevole. Un clima siffatto riduce il numero degli animali terrestri, la vegetazione e i mostri, accrescendo ulteriormente la fame degli orchi che vi abitano.

Le caverne del Cuore del Rauvin, tapezzano le pendici montane di entrambe le coste della Gola dell'Arcobaleno e si dipanano dal Passo dell'Orco Morto per lunghi e tortuosi cunicoli sotterranei. Le tribù degli orchi disputano un'annosa faida per il possesso delle caverne più ampie di questo immenso complesso sotterraneo, cacciano nelle profondità della terra alla ricerca di creature provenienti dal Sottosuolo o di funghi commestibili... anche se sembra che non ve ne siano mai abbastanza.

Gola dell'Arcobaleno: La maggior parte delle persone pensa che il Fiume Rauvin nasca spontaneamente alle pendici della Gola dell'Arcobaleno, tra il Monte Gaeram e il Fato di Faerang, le vette centrali del Rauvin; tuttavia gli orchi che popolano le montagne sanno che non è affatto così. Il fiume sgorga tra le brughiere e le gole gelide della Valle Fredda, a nord della catena montuosa, e scorre verso sud, in profondità tra le montagne. Colà, il fiume entra in contatto con una sorgente di calore, ribollendo tra le montagne fino in superficie, dove riemerge da centinaia di geyser caldissimi, disseminati tra profondi crepacci e caverne inesplorate. L'acqua riscalda le caverne del Cuore del Rauvin anche durante gli inverni più rigidi, e infine giunge in superficie nella Gola dell'Arcobaleno.

Secondo le carte geografiche più antiche, la gola taglierebbe in due la catena montuosa, ma i viandanti che si addentrano nelle montagne lungo il corso del Rauvin scoprono che ciò non corrisponde alla realtà. Un sentiero vetusto e cedevole a tratti segue il costone occidentale della gola, per poi svoltare ulteriormente a est dove fiancheggia le pendici del Fato di Faerang sul capo della gola e raggiungere infine una stretta fenditura situata tra il Monte Fauci e il Monte Tolzrin (laddove, anni or sono, Tolzrin, un cercatore d'oro umano, scoprì delle pepite d'oro grandi come la sua testa).

Quella stretta fenditura è il vero e proprio Passo dell'Orco Morto. Si apre dinnanzi a un sentiero sgombro che scende a valle fino al versante settentrionale della catena del Rauvin; va da sé che il sentiero si intende "sgombro" solo per quei viandanti capaci di tenere a bada gli orchi del Teschio Lacero, ivi residenti.

Al di sotto del passo, il Rauvin si ingrossa tra le cascate che sgorgano dalle alte pareti a strapiombo della gola. Il fiume, prima di abbandonare le Montagne Rauvin, precipita a valle, formando cascate e mulinelli d'acqua su entrambi i versanti del Monte Gaeram e dell'aguzzo pinnacolo a forma di lama, conosciuto come il Fato di Faerang (così chiamato, in memoria di un re degli orchi che preferì saltare nel vuoto, andando così incontro alla morte, piuttosto che arrendersi agli sgherri di una tribù rivale). Il nome della gola, invece, deriva dall'arcobaleno perenne che la sovrasta; una nebbiolina prodotta dal ribollio del fiume aleggia in maniera costante sulle acque reboanti.

Orchi del Teschio Lacero: Da un po' di tempo a questa parte, gli orchi del Teschio Lacero tengono d'occhio Cittadella Felbarr e Sundabar, lambiccandosi il cervello sul modo di spronare le Fauci Rosse ad attaccare l'una e gli Strappa Cuori a colpire l'altra. I Teschi Laceri non hanno alcuna intenzione di indebolire le loro schiera, avendo a disposizione altri orchi da abbindolare, dopo averli convinti a utilizzare le rispettive forze contro la formidabile possanza delle grandi roccaforti del Nord. Pertanto, i capi dei Teschi Laceri hanno ben chiaro che, dopo aver spinto le tribù vicine contro le Marche d'Argento, dovranno volgere a loro favore questa strategia. Due sono i possibili scenari. Nel primo caso, una tribù, o entrambe, vengono fermate dinnanzi alle mura di Cittadella Felbarr o di Sundabar, e quindi gli orchi del Teschio Lacero possono cogliere alla sprovvista i superstiti e spazzarli via; oppure, nella seconda situazione, i rivali riescono a espugnare una delle imponenti cittadelle, scoprendo un favoloso tesoro; i Teschi Laceri potrebbero allora marciare contro gli altri orchi e strappare l'oro dalle mani di avversari così indeboliti.

Illustrazione di Richard Sardinha

Il punto debole di questo piano, va da sé, è un dettaglio che salta subito all'occhio: come far scendere in campo i pavidi Strappa Cuori e le timorose Fauci Rosse? In effetti, un proclama del tipo "Il cibo è abbondante, le prede sono facili, ma prima dovreste abbattere i bastioni di Sundabar" sarebbe ben poco credibile. Intanto, il tempo passa, i capitribù dei Teschi Laceri ponderano sul da farsi, e la fame cresce.

Il comando dei Teschi Laceri viene esercitato da un inquieto terzetto di alleati, formato dai signori della guerra Koront, Naurorin e Baerzel; quest'ultima è la vedova di Glorlarkh, un capotribù da poco scomparso, sepolto dal crollo di una caverna che, a tutti gli effetti, parrebbe essere stato causato da un evento naturale. Glorlarkh, in vita, era stato un formidabile signore della guerra che, grazie al tempo, alla saggezza di Baerzel, alla pazienza dimostrata nei confronti degli orchi più giovani e all'astuzia manifestata in battaglia, aveva ottenuto il difficile consenso del resto della tribù. Tuttavia, Baerzel non sembra nutrire alcuna brama di potere, o aver fretta di incoronare (o controllare) un nuovo capo. Al contrario, ella vuole solo capire che cosa sia meglio per il bene della tribù e ottenerlo. Koront e Naurorin sono rivali da lunga data, ma Baerzel è riuscita a convincerli che combattendo fra di loro avrebbero solo finito con l'indebolire fatalmente i Teschi Laceri, gettando al vento l'occasione di accrescere il prestigio della tribù.

Koront (Bbr4/Grr3 orco LM) è un orco imponente, pelato, ricoperto di cicatrici e dalla pelle grigiastra, famoso per la sua resistenza fisica, mentre Naurorin (Bbr3/Ldr5 orco CM) è più veloce e conosciuto per aver guidato ardimentose scorrerie diurne. Insieme sono a capo di quasi cinquemila orchi, guerrieri dalla provata esperienza, equipaggiati con una ampia varietà di ottime armi, strappate come trofei di guerra dalle mani delle altre tribù di orchi. Glorlarkh mise a punto la tattica di combattimento ad "artigli"; un artiglio è formato da un'unità di ottanta orchi guidati da un condottiero veterano. A ciascun artiglio viene assegnata una staffetta di sei orchi corridori, il cui compito, nel bel mezzo della battaglia, è trasmettere e ricevere ordini dal comandante. Baerzel, a tal proposito, ebbe una volta a commentare, "Gli orchi combattono in massa, ma i Teschi Laceri si gettano nella mischia come frecce puntate alla gola".

Il Passo dell'Orco Morto e gli orchi del Teschio Lacero vengono descritti con dovizia di particolari nel Capitolo 8.

Rocche dei Goblin

Le pendici meridionali delle Montagne Rauvin sono popolate da migliaia di goblin, che combattono in continuazione gli uni contro gli altri, scorrazzano in lungo e in largo per le terre confinanti e si considerano sudditi di almeno tre regni. Ognuno di questi cosiddetti regni è in realtà una roccaforte sotterranea formata da un dedalo di caverne e di fortificazioni, situate al di sotto delle scarpate del Rauvin, nonché dimora di migliaia di goblin. Le valli limitrofe sono separate da muri, che fungono da recinti per il bestiame, stracolme di laboratori e di armerie goblin che impestano l'aria con esalazioni puzzolenti, insieme al clangore dei martelli e delle lavorazioni dei metalli.

Le pretese accampate dai goblin che vivono sotto i piedi degli orchi, sono un costante motivo di divertimento per tutte le tribù del Rauvin. Gli orchi, a loro piacimento, attaccano i campi dei goblin e fanno ritorno alle loro tribù con prigionieri inermi, buoni da cucinare alla brace o come stufati.

Chalarstaukh: Il regno più popoloso, situato a occidente, è quello governato da Re Asglarek e i suoi sette figli. Vermi giallastri e commestibili pullulano nelle caverne di Chalarstaukh, perciò i goblin che vi dimorano sono inevitabilmente conosciuti da tutti (goblin e orchi del Rauvin) come i "mangia-vermi". Negli ultimi tempi, scavando in direzione sud-ovest sotto le terre circostanti, i goblin di Chalarstaukh hanno scoperto alcune antiche tombe naniche e, dopo averle depredate, sono venuti in possesso di alcuni oggetti magici che sperano di poter presto utilizzare contro i loro aguzzini orcheschi; sempre che i goblin capiscano come far funzionare ciò che hanno rinvenuto.

Malauth: Il reame centrale, e anche quello più malevolo, è governato dalla Regina Nargharab. È risaputo che la regina è diventata una marionetta nelle mani di sette preti molto influenti, i cosiddetti "Malauthar", in grado di utilizzare mostri evocati al fine di difendere i confini del regno. Gli spaventevoli e temuti Malauthar sono ossessionati dai rituali mistici che si divertono a inventare; i preti sono sempre in allerta, intenti a scovare i "veri presagi" che Maglubiyet invierebbe loro per guidare il regno. Tuttavia, la maggior parte dei goblin di Malauth nutre qualche perplessità sull'osservanza dei cosiddetti "veri presagi"; da più parti si mormora che i Malauthar inventerebbero queste profezie per loro vezzo.

Vaerluth: A oriente, il regno più piccolo e più misero è attualmente governato da Re Vaerluth XXXVI, asceso al trono dopo aver trucidato il suo predecessore, come vuole la tradizione successoria. Vaerluth si estende lungo colline basse e caverne poco profonde infestate da mostruosi ragni enormi. Gli aracnidi sono indomabili e hanno un sapore disgustoso, tuttavia i goblin riescono a digerire le loro ragnatele, cucinate come zuppe o stufati. Dopo svariati anni passati in simbiosi, i goblin di Vaerluth sono divenuti immuni al veleno dei ragni, al punto di poter tranquillamente vivere laddove tutte le altre creature sarebbero sempre in allerta.

Valle del Rauvin

La Valle del Rauvin è in genere considerata il cuore delle Marche d'Argento. La civiltà si sviluppa lungo le sponde del Fiume Rauvin, a partire dalla gola nelle Montagne Inferiori da cui il fiume discende, fino a costeggiare le pendici dei monti, per poi serpeggiare verso ovest attraverso colline frastagliate, foreste fitte e pascoli aperti. La valle del fiume ha un'estensione in larghezza che varia tra i tre e i quindici chilometri circa, garantendo una combinazione irripetibile di pianure, campi coltivabili e vie di comunicazione facilmente accessibili.

Fattorie, fortezze e piccoli borghi sono sparsi in un territorio che si estende per centinaia di chilometri, a partire dal punto di confluenza del Surbrin e del Rauvin fino al paese di Jalanthar, all'ombra del Passo della Luna. La maggior parte di questi piccoli villaggi è costituita da dieci edifici o suppergiù, eccezion fatta per Lhuvenhead, un prospero borgo lungo il fiume, situato a oltre sessanta chilometri a monte di Everlund, i cui sgangherati pontili sono affollati tutto l'anno da chiatte e barconi. Numerose taverne, birrerie e foresterie forniscono cibi e bevande per tutti i barcaioli che lavorano sul Rauvin.

Passo di Everlund

Tra Silverymoon ed Everlund, due delle più grandi città delle Marche, si trova la grande distesa del Passo di Everlund. Malgrado la vicinanza di due città così popolose, viaggiare lungo la valle è un'impresa tutt'altro che semplice; le Montagne Inferiori incombono sul fiume e la riva orientale è uno spaventoso groviglio di scogliere, di steli appuntiti e di roveti aggrappati a oscuri burroni. A ovest è situato il Bosco d'Argento, un'antica foresta che si dice sia custodita da Turlang il Treant. Una manciata di minuscole roccheforti si abbarbica sulle poche spianate di terreno aperto che si trovano in questa regione, altrimenti deserta.

Il Passo di Everlund è uno scabro sentiero che si dipana lungo le pendici delle Montagne Inferiori, sopra il Fiume

Rauvin. In alcuni punti il tracciato avanza sulla sommità di baratri a un'altezza di oltre trenta metri sul livello del fiume, mentre in altri tratti ripiega verso l'entroterra, scavalcando selle di monti vicine al fiume, altrimenti invalicabili. Pattuglie provenienti da Silverymoon ed Everlund fanno la guardia al sentiero, ma i mostri discendono dai picchi più elevati per assalire le carovane che seguono questa tratta.

Jalanthar

Questo minuscolo insediamento era in passato una sosta obbligata lungo il corso del Fiume Rauvin tra il Passo della Luna e Silverymoon, laddove barconi costretti a viaggiare controcorrente si fermavano per assoldare bestie da soma e manovratori esperti per risalire lungo il passo. Tale servizio viene tuttora prestato presso una fortezza adagiata su un'altura erbosa sopra le sponde del fiume, tuttavia i ripetuti assalti degli orchi e dei barbari hanno indotto gli abitanti a spostare il loro borgo lontano dalla sponda meridionale del Rauvin, lasciandosi alle spalle case rustiche col tetto di paglia ridotte a un cumulo di macerie, dopo decenni di notti trascorsi a combattere.

Le nuove abitazioni nelle colline basse a nord del fiume sono state assalite innumerevoli volte, ma i cocciuti abitanti di Jalanthar continuano a viverci ugualmente, ripiegando su nascondigli cavernosi e fortezze nascoste nelle Montagne Inferiori, durante gli attacchi più violenti. Gli edifici della nuova Jalanthar sono semisepolti nel terreno, e per lo più sembrano collinette verdeggianti. I muri delle case sono di pietra spessa e i tetti sono ricoperti da travi impermeabilizzate da fango e ricoperte da terriccio per renderle resistenti al fuoco. Le mura vengono poi irrobustite dall'esterno con la terra, che stimola la nascita di cespugli, di rampicanti e di erbacce. Le porte vengono costruite in modo da opporre resistenza ai nemici che tentassero di irrompere; infine ogni abitazione è dotata di minuscoli canali di aspirazione, scavati nella terra, verso l'esterno (in genere, vengono camuffati nell'erba, così da occultarli). Dato che i parassiti possono facilmente passare attraverso tali passaggi, i gatti domestici sono piuttosto comuni.

Gli abitanti di Jalanthar sono guide e cacciatori infaticabili, abituati a dormire all'addiaccio e a tenere alla larga i predatori. Sentono la mancanza del commercio fluviale, ma, escludendo coloro che lavorano lungo l'alzaia del Passo della Luna, la maggior parte della loro ricchezza derivava dal commercio delle pelli da concia e dall'offrirsi come guide e accompagnatori. Quest'ultima attività è ancora piuttosto diffusa, imperturbata dalle sempre più crescenti scorrerie dei mostri. Una guida veterana di Jalanthar può essere assoldata per 1 mo al giorno, con un pagamento in contanti e anticipato di 50 mo, lasciato in custodia dei parenti.

Quasi tutti gli abitanti di Jalanthar conoscono la conformazione del territorio in un raggio di circa quindici chilometri, e molti hanno esperienza di scontri con orchi e altri razziatori. Un consiglio di anziani amministra il borgo, ma l'intera comunità partecipa nel suo insieme a quello che viene chiamato il "patto di sangue". Ingannare o fare del male a un abitante di Jalanthar vuol dire fare del male all'intero villaggio, e tutti cercheranno di raddrizzare il torto subito. Nel momento del bisogno o dell'incertezza, gli abitanti di Jalanthar si mettono subito all'opera, senza fermarsi a discutere o a dibattere su quale potrebbe essere il miglior corso d'azione da intraprendere. Nonostante le recenti perdite subite in battaglia, tra le loro fila sono schierati fior fiore di avventurieri (alcuni anche in ritiro), di cui il resto del Faerûn conosce poco o nulla.

Jalanthar vanta un'unica attrattiva per i viandanti: la Cockatrice Canterina, taverna e locanda. La costruzione sembra una rozza fortezza rocciosa dalla forma ovale piantata nel bel mezzo del borgo. All'interno, il cortile centrale è stato coperto da un tetto di metallo traballante e rugginoso (assemblato con scudi antichi e scarti arrugginiti di armatura, sbalzati e tenuti insieme da innumerevoli puntelli e pertiche traverse) per farne una stalla. Il personale è accogliente ed entusiasta, il vitto è semplice, ma abbondante e gli alloggi sono spartani. Allorquando venne incendiata dagli orchi per la terza volta e abbandonata presso il vecchio insediamento, la Cockatrice era un posto di ristoro in pietra, dalla costruzione irregolare, formata da molte ali e timpani. Attualmente, durante gli attacchi, è in grado di accogliere tutti gli abitanti di Jalanthar. Inoltre, presso la Cockatrice si può degustare l'Ambra di Jalanthar, un vigoroso sidro per cui la locanda è molto rinomata.

Al momento, una compagnia di cinquanta cavalieri e arcieri della Legione d'Argento, per la maggior parte originari di Everlund, è accampata tra le macerie del vecchio borgo. Badel Kilmander (Grr5 umano LN), un vecchio veterano risoluto, è a comando della truppa, che conduce in grintose ronde territoriali.

Jalanthar (borgo): Convenzionale; AL CB; limite di 100 mo; Risorse 1.330 mo; Popolazione 226; Integrata (umani 89%, halfling piedilesti 6%, mezzelfi 4%, gnomi delle rocce 1%).

Autorità: Anziano Storn Crommarth, Rgr 11 umano NB (primo tra gli eguali nel consiglio del villaggio).

Personaggi importanti: Ammarthé Sungalard, Drd7 umana LN (Capo Anziano e figura religiosa dominante del borgo); Ithnar Modrasz, Mag10 umano CB; Barthor Heldruin, Pop8 umano CB (proprietario della Cockatrice Canterina); Badel Kilmander, Grr5 umano LN (comandante della compagnia della Legione d'Argento).

Legione d'Argento (non conteggiata nel totale della popolazione del borgo): Chr4, Com4, Grr3 (2), Com3 (2), Chr2, Grr2 (2), Com2 (9), Com1 (32).

Milizia: Com7, Grr4, Grr3, Com3, Com2 (5), Grr1 (3), Com1 (6).

Altri: Bbr4, Bbr2 (3), Bbr1 (3), Brd5, Brd4, Brd2, Chr3, Chr1 (2), Drd7, Drd5, Drd4, Drd3 (2), Grr8, Grr4, Grr2 (3), Grr1 (5), Ldr4 (2), Ldr3 (2), Ldr2 (3), Ldr1 (7), Mag4, Mag2, Mag1, Pal2, Rgr8, Rgr5, Rgr4, Rgr3 (2), Rgr2 (2), Rgr1 (3), Str5, Str4, Str1 (2), Adp6, Adp4, Adp3 (2), Adp2, Adp1 (2), Ari2, Ari1, Com4, Com3, Com2 (2), Esp8, Esp6, Esp4, Esp3 (2), Esp2 (2), Esp1 (5), Pop7, Pop6, Pop4, Pop3 (3), Pop2 (8), Pop1 (134). Gli esperti e i ladri di Jalanthar sono per lo più boscaioli, bracconieri, cacciatori o guide.

Fiume Rauvin

Il Rauvin, talvolta conosciuto anche come la Via Attraverso le Marche, è da sempre un crocevia vitale per lo sviluppo del Nord. Le gelide e cristalline acque del fiume sono navigabili fino a quando non incontra il Rivorosso nei pressi di Sundabar, sebbene per attraversare con sicurezza la Gola del Passo della Luna ci sia bisogno di forza, perizia e appoggi lungo la riva. Chiatte mercantili e zattere robuste fanno la spola avanti e indietro sul Fiume Rauvin per trasportare persone e merci in tutto il Nord e nelle città della Costa della Spada. Nonostante la progressiva edificazione lungo le sue sponde, il fiume è tuttora potabile e la pesca rimane abbondante.

Shalass, gamberi di fiume, anguille delle rocce, granchi di fiume e tartarughe abbondano nelle chiare e fresche acque del Rauvin. Le branchielle sono il tesoro nascosto del fiume; sono pesci piccoli, bruttini e schiacciati, che assomigliano a piattine rettangolari di maiale putrefatto o di cuoio. Hanno un ventre molle di color bianco e branchie che si aprono lungo le loro code come se fossero tagli; mangiate fritte sono buonissime. Una branchiella comune è lunga circa 60 centimetri ed è in

grado di sfamare due uomini. Le branchielle si mimetizzano quasi alla perfezione con il letto del fiume. Pestarne una, rendendosi conto che qualcosa non va sotto i propri piedi, è il modo più tipico con cui ci si imbatte in una branchiella.

La navigazione fluviale sul Rauvin avviene per lo più su chiatte o barconi, barche dal fondo piatto che rollano e oscillano in modo vertiginoso, ma che riescono a trasportare grandi quantità di merci. I barconi hanno fiancate alte e ritte, estremità rialzate per spingere con le pertiche o manovrare con i remi e alberi maestri per quelle rare occasioni in cui i venti soffiano a favore e una vela potrebbe accelerare il cabotaggio.

Gli orchi e i barbari spesso scagliano frecce incendiarie ai barconi che navigano vicino alle rive del fiume. Non è quindi un caso che la maggior parte dei barconi imbarchi almeno due arcieri o balestrieri, che non sono certo in grado di rispondere al fuoco nemico, ma bastano per dissuadere coloro che vorrebbero far incagliare la barca o salirvi a bordo. Scialuppe di tutti i tipi, da canoe lunghe e strette a forma di "pugnale" a rotonde imbarcazioni di vimini coperte di materiale impermeabile, i cosiddetti "calderoni galleggianti", vengono spesso avvistati lungo il Rauvin, anche se negli ultimi tempi, l'incremento dei masnadieri ha reso via via più pericolosa la navigazione per i gruppi di queste piccole imbarcazioni.

In genere, i natanti che devono risalire la corrente vengono rimorchiati da lunghe funi legate a muli, cavalli o buoi che seguono le sponde del fiume. Consunte alzaie fiancheggiano entrambe le rive del fiume da Silverymoon fino a Jalanthar, e si possono ritrovare le vestigia di percorsi analoghi nei dintorni di Silverymoon (fino all'incontro con il Surbrin) e poco a sud di Sundabar. Solo il loro sporadico utilizzo impedisce la scomparsa di questi sentieri. Briganti e predoni spesso vi si appostano per tendere agguati agli ignari viandanti.

Rapide Harmun: Appena fuori le banchine di Sundabar, seguendo la direzione della corrente, si innalza una gran quantità di rocce aguzze e nere, simili a fauci che emergono dalle acque. Sono di facile avvistamento e si attivano da tutte le piccole imbarcazioni guidate da robusti rematori, mentre le barche più grandi, su entrambe le sponde, devono affidarsi alla perizia delle squadre di manovratori e delle loro bestie da soma per essere condotte attraverso l'unico canale sicuro, oppure sterzare abilmente man mano che l'imbarcazione accelera. Risalendo controcorrente, il tragitto è obbligato ma per vincere la resistenza delle acque occorrono una tenace squadra di rematori oppure un gruppo di manovratori con le loro bestie da soma.

Gola del Passo della Luna: Il Rauvin attraversa le Montagne Inferiori in un'imponente gola dalle pareti spioventi, con un gomito nel mezzo. La Gola del Passo della Luna non può essere attraversata senza l'ausilio di una tenace squadra di manovratori attrezzata con diverse funi (o meglio, due squadre, una per sponda) o senza un intervento di locomozione magica di sorta. In genere, i natanti affrettati che non beneficiano di tale supporto finiscono capovolti o si infrangono contro le rocce. I più saggi dapprima scaricano e smantellano le imbarcazioni e, con il carico in spalla, attraversano il Passo della Luna, ritornando in acqua solo al di là delle Montagne Inferiori.

Le alzaie, che assomigliano ad ampie balconate, seppure prive di parapetti o di appigli, furono scavate lungo la gola da nani e gnomi, e attualmente le squadre di manovratori si sono insediate lungo il fiume, al di sopra e al di sotto delle montagne, pronte per chi voglia assoldarle. In genere, chiedono un compenso di 35 mo per viaggio, anche se questa tariffa aumenta in condizioni meteorologiche avverse, allorquando i mostri sono in giro a compiere scorribande, oppure per imbarcazioni grosse e pesanti.

Le alzaie sono troppo strette per consentire il passaggio delle carovane, e percorrono ininterrotte tutta l'estensione della gola, su entrambi i fianchi. A intervalli irregolari, laddove la roccia calcarea lo ha permesso, sono state scavate delle nicchie nelle montagne, così da permettere ai viandanti di aspettare il loro turno o lasciar passare il prossimo. Nessuna pista carovaniera attraversa il Passo della Luna, per ricavarne una bisognerebbe scavare gallerie profonde, ma ci sono due mulattiere poste in alto e pericolose. Gli spostamenti via terra per il passo sono per lo più appiedati, con le merci stipate e assicurate negli zaini. Le mulattiere si snodano nei pressi di pericolose caverne e vengono chiuse di frequente a causa dell'attività dei mostri.

In genere, i mercanti costieri e i battellieri veterani sono sempre pronti a organizzare una spedizione, inviando in avanscoperta una banda armata sia per sgombrare le alzaie sia per dare la caccia a barbari, briganti, orchi e altri mostri predatori.

Polle di Staunt: Lungo la sponda meridionale del fiume, a circa un giorno di cammino verso ovest partendo da Jalanthar, l'alveo del Rauvin presenta una sequenza di profonde cavità che fungono da tana di un calamaro gigante d'acqua dolce. Molte milizie di scorta alle imbarcazioni giurano di aver trucidato il calamaro quando li ha attaccati, mostrando i presunti trofei che avrebbero raccolto, ma altri sono stati attaccati da un calamaro identico quando si sono immersi nelle cavità alla ricerca del suo tesoro.

Nessuno sa come avvenga il ripopolamento dei calamari, ma la leggenda del Tesoro delle Cavità è piuttosto famosa. Secondo i racconti, una chiatta che trasportava un tesoro nanico, carica di un grosso quantitativo di lingotti d'argento, sarebbe affondata tra le melme di una di queste polle. Le polle hanno preso il nome dalle vetuste rovine del Rifugio di Staunt, un piccolo villaggio che sorgeva nei pressi della sponda meridionale, le cui banchine e fondamenta giacciono attualmente in balia delle acque.

Rapide dell'Ansa del Gigante: Lasciando Everlund e risalendo il fiume controcorrente, laddove le mura della città scompaiono alla vista, ci si imbatte in un'ansa generata dalla statua di un gigante, scolpito come se stesse guadando il fiume. Guardando con maggiore attenzione, in mezzo ai nidi d'uccello e ai loro escrementi, la statua appare molto realistica; non potrebbe essere altrimenti poiché si tratta di un gigante delle colline pietrificato. Questo ostacolo non è stato rimosso perché secondo le dicerie una potente maledizione si abbatterebbe su chiunque distruggesse il gigante o lo facesse tornare in vita. Le diverse versioni dei racconti non concordano su chi avrebbe lanciato la maledizione né per quale motivo l'avrebbe fatto.

Bosco d'Argento

Tra la Brughiera Sterminata e le Montagne Inferiori, il Fiume Rauvin scorre nelle frastagliate pendici montane. La riva orientale è boscosa e quasi del tutto inaccessibile, interrotta soltanto dal cosiddetto Passo di Everlund. La sponda occidentale dà luogo a uno stretto fondovalle, più o meno alla stessa altitudine delle terre circostanti, frastagliate da frequenti fenditure e ripidi burroni. Da queste basse terre fluviali, il terreno si innalza nuovamente fino all'umida Brughiera Sterminata, a sua volta attraversata da lunghi crepacci che giungono fino alle paludi. Su questo terreno scabro cresce il Bosco d'Argento.

Il Bosco d'Argento era un tempo unito con la Grande Foresta, ma col passare dei secoli i taglialegna, abbattendo il terreno boscoso su entrambi i lati della Strada della Brughiera (la tratta che conduce da Everlund a Yartar), hanno inferto una profonda ferita al cuore della foresta, lungo un'estensione di oltre trenta chilometri. Spoglie colline punteggiate dei ceppi di vecchi alberi abbattuti fiancheggiano questa cavità. Il Bosco d'Argento è tuttora in vita solo perché le sue

vestigia sono una massa ingarbugliata di roveti oscuri, riparati da terreni infidi e dirupati. Molti troll e altri mostri provenienti dalla Brughiera Sterminata vagabondano per questo terreno boscoso in cerca di selvaggina o dell'occasionale viandante sprovveduto.

Foresta di Vordron

A nord della Forca, nell'Antico Delzoun, si estende una delle regioni più pericolose e inesplorate delle Marche d'Argento, La Foresta di Vordron. Al pari della Foresta di Arn, essa è in prevalenza costituita da pinete e cespugli acquitrinosi, ma, data la sua vicinanza alle torreggianti Montagne di Ghiaccio, appare avvolta da una fredda nebbia perenne. Il Vordron viene anche chiamato Bosco Fantasma, poiché è infestato da molti non morti, in particolare quelli di tipo incorporeo, quali ad esempio fantasmi, spettri e wraith. Per fortuna, questi spiriti irrequieti sembrano essere vincolati ai confini della loro fredda e nebbiosa foresta, e solo occasionalmente infastidiscono i viandanti che si tengono alla larga dal loro dominio.

Al di sotto del Vordron è situato un piatto, seppur vasto, complesso di caverne e sotterranei, che si dice risalgano ai regni dell'antico Illuskan. Una cabala di stregoni, preti necrofili e guerrieri con teschi dipinti sulla faccia vi pratica oscuri ed empi rituali, passando indenne all'ascesa e alla caduta di grandi imperi e alle distruzioni delle feroci orde degli orchi. Con il passare dei tempi sarebbero morti tutti (o almeno, questo è ciò che si crede), lasciandosi alle spalle una grande collezione di conoscenze necromantiche, nascoste nelle torri eburnee e nelle cripte infestate dai rampicanti che giacciono semisommerse nel fitto del Vordron, protette da potenti maledizioni e interdizioni che difendono gli antichi ridotti e rifugi.

Almeno una sfera di distruzione (un beholder fantasma, in questo caso un esemplare Enorme di 22 DV) dall'inusuale possanza girovaga nel Vordron, a guardia dei suoi segreti.

Aree di confine

In generale, le Marche d'Argento sono circondate da quattro grandi barriere naturali: il vasto Deserto dell'Anauroch a est, la Grande Foresta a sud, la Brughiera Sterminata a ovest e il Dorso del Mondo a nord. La conformazione geografica, le località e i pericoli di questi luoghi non fanno parte delle Marche d'Argento vere e proprie, ma i viandanti, gli avvenimenti e le minacce provenienti da questi territori di frontiera, un giorno dopo l'altro, influenzano l'esistenza degli abitanti delle Marche d'Argento. Oltre a ciò, gli avventurieri che risiedono nelle Marche d'Argento spesso intraprendono esplorazioni delle terre selvagge violando sotterranei dimenticati, talvolta riuscendo a portare via con loro grandi ricchezze, talvolta andando incontro a una morte orribile, lontano dalle proprie dimore e dai propri cari.

Anauroch

Molti anni or sono, a detta dei saggi più eruditi, il cuore del boscoso Netheril occupava questa ampia chiazza desertica. Gli alberi si innalzavano al cielo, gli arcimaghi costruivano città volanti che fluttuavano sulle cime degli alberi e poi si cimentavano con potenti energie magiche in grado di alterare la gravità, il clima e persino il colore del cielo. Quando la rovina si abbatté su Netheril, la grandiosità dell'impero aleggiò su questa regione ancora per qualche epoca, manifestandosi nei verdeggianti regni di Anauria, di Asram e di Hlondath... ma, con il passare degli anni, la maledizione si abbatté anche su queste terre, sotto forma di magie di risucchio vitale operato dai terribili phaerimm, imprigionati nelle profondità della terra. A causa della loro "arte", tutta l'acqua venne prosciugata e, laddove un tempo scorrevano i fiumi, rimase solo la sabbia del deserto.

Un fantasma del Vordron

Illustrazione di Raven Mimura

L'area di morte e di distruzione si espanse, inghiottendo l'Anauria e i regni confinanti, nonostante gli incantesimi intessuti dai maghi più potenti. La sabbia crebbe ovunque, le dune presero forma e il Grande Mare di Sabbia, l'Anauroch, venne così alla luce.

L'Anauroch si è accresciuto per anni, allontanando le terre settentrionali della Costa della Spada di Faerûn dal Mare della Luna settentrionale. Pochi viandanti osano sfidare il calore ustionante delle sabbie e, coloro che ci provano si trovano a respingere gli assalti delle feroci bande di asabi e delle tribù desertiche dei Bedine.

La porzione più settentrionale dell'Anauroch è una terra ghiacciata di rocce ricoperte di brina, caratterizzata dal ghiacciaio nero noto come i Grandi Ghiacci. La sua regione intermedia è l'arida Pianura delle Pietre Verticali, laddove i venti erodono le rocce frastagliate che si stagliano nel bel mezzo di un mare di ghiaia. Infine, il suo confine meridionale è la cosiddetta Spada, un infuocato deserto sabbioso. Nel corso dei secoli, intrepidi esploratori hanno tentato di scoprire un percorso sicuro che collegasse la Costa della Spada con il Mare della Luna, con il tragitto più breve possibile; di recente, gli Zhentharim di Zhentil Keep hanno trovato questa via per la ricchezza, tracciando, con uno sforzo ingente, la tratta nota come la Strada Nera. Tuttavia, le oasi sono poche, mentre il caldo, le tempeste di sabbia, gli asabi e le tribù di umani costituiscono ancora una minaccia.

Negli ultimi tempi, l'Anauroch si è ancora una volta trasformato. I phaerimm sono riusciti a fuggire dalla loro prigione e Shade, una città Netherese, è ritornata da un lungo viaggio nel Piano delle Ombre. Gli abitanti di Shade si sono dimostrati particolarmente abili nell'utilizzo della magia. Dopo aver rapidamente eliminato molti phaerimm, con altrettanta facilità hanno inondato la vasta pianura salata nota come la Depressione della Sete, evocando un lago ricoperto di nuvole temporalesche, il cosiddetto Mare d'Ombra.

Attualmente, la nera cittadella di Shade si innalza sulla sponda settentrionale di un ampio specchio d'acqua dolce, umidiccio, ma poco profondo. La magia imprigiona una cupola di nubi oscure che aleggia sulla distesa d'acqua, e una cappa di nebbia ne occulta le sponde, al punto che i raggi di sole attraversano la barriera caliginosa solo per un istante e subito dopo spariscono dietro di essa. Gli incantesimi d'ombra tengono faticosamente a bada le ululanti tempeste di sabbia e imprigionano le nuvole, anche se finora gli altezzosi abitanti di Shade hanno per lo più ignorato le terre circostanti e le popolazioni superstiti dell'Anauroch. Essi, pur ritenendo l'Anauroch il proprio indiscusso dominio, a tuttora non hanno ancora intrapreso alcuna azione ostile contro gli altri regni.

Gli Shadovar (gli abitanti della città di Shade) sono noti per il loro incontrastato spirito bellicoso. I maghi e gli stregoni della città di Shade costantemente scrutano o, in qualsivoglia modo, osservano tutto il Faerûn intorno a loro. Non passerà molto tempo prima che essi decidano di attaccare il Cormyr, la Sembia, le Valli, le città del Mare della Luna, Iriaebor, Scornubel o la confederazione delle Marche d'Argento. Alcuni sapienti sostengono che nessun altro regno, ad eccezione di Halruaa e di Thay, disponga della magia necessaria per contrastare la potenza dei maghi di Shade.

Gli indovini profetizzano che gli Shadovar, partendo da questa nuova Città dei Maghi, conquisteranno il Cormyr, le Valli o le Marche d'Argento, utilizzando le montagne e le sabbie dell'Anauroch per difendersi, potendo così tenere alla larga gli eserciti dalla loro città. Il Grande Mare di Sabbia presto brulicherà di mostri terrificanti, plasmati da maghi assetati di potere e capaci di alterare le creature viventi a loro piacimento, laddove questi orrori verranno quanto prima inviati a invadere le terre circostanti, diffondendo nel mondo, ancora una volta, la tirannia della malevola arte magica. A loro dire, verranno teschi umani che volano e che sputano veleno, spettri in grado di tessere incantesimi e uomini che a volontà sanno trasformarsi in serpenti o viceversa...

Quale che sia la verità, chi è a conoscenza delle leggende sull'Anauroch concorda sul fatto che dalle sabbie mobili del deserto sono più volte affiorate alla luce antiche città in rovina e altre ne appariranno in futuro. Una buona parte di questi luoghi è la tana di lamia, di lich, di phaerimm o di altre mostruosità ben peggiori, in possesso di reliquie magiche di sorta, in grado certamente di creare più di un fastidio agli Shadovar. Alcuni osservatori, con un certo compiacimento, pregustano il momento in cui l'Anauroch si risveglierà per impartire la giusta lezione ai tronfi arcimaghi della città di Shade.

Valle del Delimbiyr

I viandanti più esperti e sufficientemente agguerriti, dopo aver attraversato il Passo Voltapietre, giungono in un altopiano noto come gli Artigli, una regione di ripide colline montane, inframmezzate da numerosi ruscelli, ripidi e profondi, che scorrono verso sud. Questi ruscelli confluiscono per costituire il Delimbiyr, uno dei più lunghi fiumi del Nord. La Valle del Delimbiyr si estende dalle pendici meridionali delle Montagne Inferiori per centinaia di chilometri, lungo il confine della Grande Foresta, scorrendo sotto le ombre delle Montagne Picchigrigi man mano che lentamente piega verso ovest, in direzione del mare.

Più a sud, la parte intermedia del Delimbiyr congiunge alcune città, tra le quali, Orlbar, Loudwater e Secomber, ma è ancora molto distante dalle Marche d'Argento. La porzione della Valle del Delimbiyr che confina con le Marche d'Argento è una delle regioni più desolate dell'intero Nord, costituita dalle terre selvagge che si dipanano tra la Grande Foresta e la Foresta Lontana. Non vi è alcuna pulsione ad aprire la regione all'insediamento o al commercio; in poche parole, si tratta di una zona troppo remota, tagliata fuori dal mondo. Pertanto, viene abbandonata a se stessa, alle sue rovine sgretolate, ai suoi mostri innominati e ai suoi antichi segreti.

Per secoli le forze demoniache di Hellgate Keep hanno regnato in questo luogo, fino alla caduta dell'antica cittadella che segnò la fine del suo predominio sulla regione. Ciononostante, le creature demoniache sono tuttora una grave minaccia per la regione. Nelle caverne del Sottosuolo, che si trovano nelle profondità di queste terre selvagge, un generale diabolico, conosciuto come Kaanyr Vhok il Portatore dello Scettro (Grr7/Ldr2/Mag6 umano mezzo-immondo CM), è intento a raccogliere un'armata di tanarukk e di bestie immonde. Va da sé che viaggiare in questa zona è estremamente pericoloso.

Brughiera sterminata

Per anni questa scabra regione è stata talvolta additata come la Brughiera dei Troll, ma negli ultimi tempi i giganti fuoriusciti dalle terre selvagge più a nord, si sono insediati colà, facendosi largo con il fuoco e la forza bruta per macellare i numerosi troll. Il confine meridionale della Brughiera Sterminata brulica tuttora di bande delle viscide creature in caccia (in genere, da cinque a otto), ma i troll sono stati quasi tutti sterminati o scacciati verso sud, oltre la brughiera, per scorrazzare in lungo e in largo dove minacciano il traffico carovaniero sulla Strada della Brughiera.

Nesmé è l'unico insediamento umano degno di nota presente in tutta la landa. La Brughiera Sterminata è disseminata di casolari abbandonanti in cui gli uomini tentarono di allevare le pecore o i rothé, prima di imparare sulla loro stessa pelle quale che fosse la vera e propria forza dei troll (in

genere, nel modo più doloroso). Talvolta, alcune tribù di barbari umani hanno fatto delle scorrerie lungo la Brughiera Sterminata. Non è affatto una terra per i deboli di cuore.

La brughiera è formata da vasti pianori rocciosi, inframmezzati qua e là da piccole gole molto ripide, scavate dall'acqua. Anche se torrioni e montagnole di roccia sono visibili un po' ovunque, la maggior parte del terreno è coperta da un sottile velo di polvere. Il paesaggio che si presenta è brullo, ventilato, costellato da erbose colline ondulate, punteggiate da qualche alberello striminzito. Sabbie mobili circondate da una ricca varietà di piante, tra cui alcune erbe piuttosto ricercate, si formano nelle profondità della brughiera. Lunghi e sinuosi crinali di roccia affilata percorrono il paesaggio come le ossa di draghi sepolti. Molti acquitrini ospitano piante pericolose, in grado di soffocare gli ignari viandanti, e così, un po' ovunque, si possono rinvenire piccoli tesori impilati di monete e di oggetti preziosi.

I torrioni di roccia della Brughiera Sterminata costituiscono un valido punto di riferimento sia per i viandanti sia per i pastori che pascolano le loro greggi in questa regione. Il Vecchio Uomo, così designato per la sua straordinaria somiglianza a una rugosa e barbuta faccia umana, si trova proprio a metà strada tra Nesmé e il Ruscello Ridente. Un altro, noto come Stella Lucente per il modo in cui i raggi della luna si riflettono sulla sua sommità aguzza nelle notti serene, si trova a est di Nesmé, esattamente a metà della landa.

Questi torrioni di roccia talvolta nascondono al loro interno vene di minerali molto puri, in genere rame, piombo e oro. I pochi minatori che hanno scavato nella brughiera raccontano quanto la roccia sia più dura all'esterno, come gli strati di un formaggio morbido, racchiuso tra due croste. Alcuni degli strati calcarei si possono facilmente asportare con una spada spuntata o addirittura con un bastone indurito dal fuoco, mentre altri, dal colore più scuro, sono in grado di spezzare anche il più robusto dei picconi. Molti minatori sono ricorsi all'espediente di scavare delle buche nello strato soffice e accendere dei fuochi al loro interno, per far crepare la pietra più dura, rimuovere grandi lastroni e poi tornare a ripetere il processo.

A detta dei minatori più esperti, il pianoro della brughiera dovrebbe essere costellato da caverne naturali, poiché l'acqua scorre sottoterra, e, a tale riprova, un fiume degno di nota, il Ruscello Ridente, sorge nel cuore della brughiera. Alcuni sostengono che "laggiù vi sia metallo, e in abbondanza", e che solo le ripetute scorribande dei troll (attualmente affiancate a quelle dei giganti), avrebbero impedito alla brughiera di trasformarsi in un giacimento minerario ricco tanto quanto le montagne a est e a nord dove i nani hanno fondato le loro cittadelle. Infatti, vale la pena di ricordare che una delle più prosperose roccaforti naniche, Mithral Hall, si estende proprio a nord della brughiera, oltre il guado del Fiume Surbrin.

La Brughiera Sterminata pullula di antichi tumuli sepolcrali, i cui occupanti variano dagli umani Netheresi ai nani caduti in battaglia contro i principi barbari. Le tombe della brughiera sono per lo più costituite da fosse profonde in cui sono stati deposti le spoglie, ricoperte da lastroni di pietra, mentre alcune conservano qualche traccia arrugginita di quelle che un tempo furono spadoni o asce da guerra. Nel corso degli anni, le tombe della brughiera hanno restituito alla luce numerose bacchette e bastoni magici; un tempo, gli anelli magici erano così comuni che, durante le alluvioni, venivano trasportati lungo le acque del Ruscello Ridente.

Ruscello Ridente: In passato, questo fiume rapido e cristallino, dal fondo ghiaioso e le sponde chiazzate da felsul, laspar e qualche fogliablu, presso la città di Nesmé, era noto come il "ruscello del troll". Le sue acque sono potabili, ma hanno un forte sapore minerale. Il fiume è popolato da molti granchi commestibili, alcuni shalass (un pesce gustoso, dalle carni rosse, simile a una trota che supera i sessanta centimetri di lunghezza), numerosi banchi del piccolo gambero di fiume marrone (un crostaceo saporito, ma pieno di scaglie) e viscide, seppur commestibili, anguille delle rocce di color verde o marrone che abitano sul fondo del fiume.

Nesmé: Nesmé è sempre stata una città mercantile fortificata, costantemente minacciata dalle scorrerie dei troll e dei barbari. Attualmente uno sbiadito ricordo di ciò che è stata in passato, una roccaforte decadente, talvolta assediata da giganti furibondi. Nesmé ha perduto quasi un quinto dei suoi abitanti a causa dei frequenti attacchi dei barbari, dei troll e, ultimi arrivati, dei giganti. Con la venuta dei giganti, i Cavalieri di Nesmé sono stati completamente spazzati via, la loro cittadella sulla sponda occidentale del Surbrin, oltre a essere in rovina, è caduta in mani nemiche, insieme al ponte, agli attracchi, ai recinti e ai depositi di Nesmé. Gli abitanti hanno perso i loro pascoli palustri di pecore e di bestiame, oltre alla speranza di tornare in tempi brevi a foraggiare altri animali nella Brughiera Sterminata. Di questi tempi, si sostentano quasi esclusivamente di verdure coltivate entro le mura, e gamberi di fiume pescati nelle fredde acque del Surbrin.

La città ricorda un grande castello dalle mura scalcinate e riparate sommariamente; all'interno delle mura giacciono varie rovine sparse qua e là, tra una casa in pietra rimasta intatta e l'altra. Le case in genere possiedono giardini pensili, i cui tetti lievemente inclinati, che tendono a sgocciolare con l'umidità, sono dotati di capienti cisterne per la raccolta dell'acqua piovana. Molte abitazioni sono rimaste del tutto disadorne e talvolta vengono utilizzate come giaciglio temporaneo per ospitare i forestieri. In città ci sono almeno sei fucine che lavorano alacremente. In genere, le taverne di Nesmé sono poco illuminate, roboanti e affollate da facinorosi ansiosi di menare le mani.

La maga Tessarin, Prima Portavoce del Consiglio, è ascesa al potere dopo la caduta del precedente governo, che era dominato dai chierici di Waukeen, interessati solo allo sviluppo economico e commerciale. Tessarin è diventata di fatto la sovrana perenne della sua declinante dimora. Se in passato aveva un carattere quasi anarcoide, Nesmé si è attualmente trasformata in una fortezza sotto assedio, dove ogni cittadino è armato e tutti, a turno, si alternano nelle riparazioni delle mura o nelle missioni di scorta ai barconi che devono giungere fino al ponte distrutto sul Surbrin. Le malconce mura di Nesmé pullulano ancora di balliste e di catapulte pesanti.

In passato, Nesmé era il punto di partenza ideale per l'esplorazione delle numerose roccaforti naniche abbandonate lungo il corso del Surbrin superiore, ma attualmente ben pochi giungono qui con questo scopo. La maggior parte delle persone arriva a Nesmé per l'acciaio. Le fenditure naturali nella roccia della pianeggiante brughiera che si estende al di sotto di Nesmé sono ancora ricche di ferro, e la città continua a essere un centro di importanza primaria per la fusione e la lavorazione dei metalli. Le lame di Nesmé sono tra le più solide e affidabili del Nord ma, oltre a ciò, a beneficio dell'economia locale, ci sono le ingenti quantità di picconi e di vanghe, tuttora esportate in quasi tutte le comunità non naniche del Nord. Prima della venuta dei giganti, i tozzi ma robusti cavalli di Nesmé, che oggi sono stati tutti divorati, venivano allevati in fattorie a ovest della Cittadella. I pochi capi superstiti sono sparpagliati per le Marche d'Argento, nelle mani di molti allevatori.

Nesmé ha un bisogno disperato di entrare a far parte delle Marche d'Argento, così da ottenere le truppe necessarie per trucidare i giganti. Alustriel accarezza questa idea, ma non ha la forza per convincere gli attuali membri delle Marche ad annettere una città isolata, che nell'immediato avrebbe un

costo elevato sia in termini di denaro sia per le vite umane che bisognerebbe sacrificare per difenderla. Nel frattempo, la Signora ha inviato a Tessarin ingenti somme di denaro, prelevate da proprio tesoro personale, oltre a tutti gli avventurieri che è riuscita reclutare, attraverso un *portale* che collega una località segreta di Silverymoon con il tempio distrutto di Waukeen, situato all'interno delle mura di Nesmé.

Questa è una città condannata a morte. Se altri giganti discendessero a sud, o si abbattesse un'epidemia o un rigido inverno sulla popolazione stremata e assediata, Nesmé, a sua volta, potrebbe ben presto trasformarsi in una delle tante rovine che costellano il Nord, dimenticata da tutti, a eccezione dei mostri che la infesterebbero.

Nesmé (piccolo paese): Magico; AL NB; limite di 800 mo; Risorse 78.640 mo; Popolazione 1.966; Integrata (umani 67%, halfling piedilesti 10%, mezzelfi 8%, nani degli scudi 6%, elfi della luna 5%, gnomi delle rocce 3%, altri 1%).

Autorità: Prima Portavoce Tessarin Alaurun, Mag13 umana NB.

Personaggi importanti: Jygil Zelnathra, Chr8 di Waukeen/Mag5 umana LN (apprendista e seconda in comando a Tessarin); Nistlor l'Immortale, Mag7 umano LN (non è un non morto; proprietario della Dimora dell'Unicorno Saggio); Darven Crownlar, Grr9 umano NB (Custode del Ponte, e comandante della milizia cittadina); Maeleera Eveningtree, Mag6 mezzelfa CB (patrona e principale attrazione della foresteria l'Orgoglio del Nord); Shorgath Tantor "lo Scaltro", Grr4/Ldr4 umano CN (proprietario dell'Emporio di Tantor, mercante e antiquario di oggetti d'arte "rinvenuti"); Narma Haever, Grr9 umana CB (l'anziana proprietaria della taverna del Nano Fracassato); Maxuld Blueaxe, Grr5/Esp4 nano degli scudi LN(mastro fonditore della fucina delle Sei Fiamme).

Cavalieri di Nesmé: Chr8 di Tempus, Rgr7, Pal7, Bbr6, Grr6, Grr5 (2), Grr4 (4), Grr3 (7), Pal3 (2).

Milizia: Com12, Com10, Com7, Com5, Com4 (3), Com3 (5), Com2 (17), Com1 (54).

Altri: Bbr7, Bbr3 (2), Bbr2, Bbr1 (2), Brd10, Brd6, Brd4, Brd3 (2), Brd2 (3), Brd1 (4), Chr7, Chr5, Chr4 (2), Chr3 (3), Chr2 (4), Chr1 (5), Drd5, Drd4, Drd3, Drd2 (3), Grr9, Grr4, Grr2, Grr1 (3), Ldr10, Ldr7, Ldr5, Ldr4 (2), Ldr3 (4), Ldr2 (2), Ldr1 (4), Mnc6, Mnc4, Mnc3, Mnc2, Mnc1 (2), Mag8, Mag6, Mag4 (2), Mag3 (3), Mag2 (4), Mag1 (4), Pal4, Pal1 (2), Rgr4, Rgr3, Rgr2 (2), Rgr1 (2), Str10, Str6, Str5, Str4 (3), Str3 (2), Str2 (3), Str1 (3), Adp6, Adp5, Adp3, Adp2 (4), Adp1 (5), Ari9, Ari6, Ari4, Ari3 (3), Ari2 (4), Ari1 (6), Com6, Com5, Com3 (2), Com2 (3), Com1 (7), Esp14, Esp8, Esp7, Esp5, Esp4 (3), Esp3 (4), Esp2 (9), Esp1 (41), Pop15, Pop11, Pop7, Pop6 (3), Pop5 (4), Pop4 (8), Pop3 (26), Pop2 (77), Pop1 (1.526). La maggior parte degli esperti di Nesmé sono fabbri, incisori o altri tipi di artigiani dei metalli.

Terre cadute

Per anni questa remota terra selvaggia è stata al centro di tutte le dicerie in circolazione tra Waterdeep e la Costa della Spada Settentrionale. Le rovine di Myth Drannor, pur essendo stracolme di meraviglie magiche, sono note a tutti per la loro grande pericolosità. Nelle Terre Cadute, invece, non giace solo una città ma un intero *regno* di vestigia ricoperte di tesori. Attualmente, tra Llorkh, Loudwater e Secomber, è fiorito un intenso commercio di mappe del tesoro che svelerebbero i luoghi in cui potenti artefatti magici o montagne di ricchezze dal valore inestimabile attenderebbero nelle Terre Cadute solo qualcuno che le scoprisse e le portasse via.

Chi si è poi avventurato nella regione, la descrive come una terra boschiva, frastagliata e ondulata, popolata da mostri. Talvolta, di notte, strane luminescenze si innalzano in volo qua e là, poiché, nell'antichità, queste terre erano la patria di quei Netheresi le cui capacità magiche, pur nutrendo le stesse ambizioni dei rispettivi governanti, non erano così evolute da consentire loro la costruzione di città volanti o di grandi fortezze. L'incauto utilizzo della magia ha un suo modo di perpetrarsi nel tempo, seppure alterato e indebolito, e riesce a sopravvivere agli sciocchi che hanno tramato gli incantesimi.

Tuttora vi giacciono numerose rovine che, di tanto in tanto, sprigionano effetti di magia caotica. Queste rovine vengono per lo più utilizzate come tane dai mostri (da branchi di lupi o da altri predatori) e, in nessun'altra parte del Faerûn, si assiste a una tale caotica varietà di creature strane o modificate, quali ad esempio lupi a due teste oppure dotati di tentacoli sferzanti. Tuttavia, per quanto è dato sapere, la magia indomita nelle Terre Cadute avrebbe cambiato padrone. Chi si è avventurato nel cuore della regione racconta di essersi imbattuto in phaerimm e stuoli di beholder che scorrazzerebbero in lungo e in largo, assetati del sangue degli avventurieri.

I mostri più diffusi lungo i confini delle Terre Cadute (presentanti all'incirca in ordine decrescente di frequenza) sono: leucrotta, lupi, doppelganger, arpie, belve distorcenti, squartatori grigi e krenshar. Grick e naga oscure pullulano tra le rovine adiacenti ai confini, ma, addentrandosi in profondità, ci si imbatte nelle fauci aberranti e in altri mostri via via più bizzarri, tra cui una *cosa* tentacolare, tanto grande da riuscire ad afferrare i draghi in volo e schiantarli al suolo.

Torre Tempestosa

Questa solitaria torre oscura, a forma di fauce aguzza, il cui nome deriva dai fulmini che, dalla sua cima, si scatenano verso l'alto contro ogni nube passeggera, è un punto di riferimento che gode di una reputazione sinistra, trovandosi quasi al centro delle Terre Cadute. Lungo le snelle e affusolate pareti non è visibile alcuna porta o finestra, e l'intera struttura sembra ricavata da un unico pezzo di un minerale simile all'ossidiana. Secondo le dicerie che circolano nelle Terre Cadute, l'unico modo per avere accesso all'interno della Torre Tempestosa sarebbe inciampare su una pietra situata nei dintorni, a cui è collegata un anonimo *portale* costantemente attivo.

Dentro la Torre Tempestosa si trovano dei grossi recipienti, al cui interno, in oli luminescenti, sono immersi arti e membra che si attaccano a qualsiasi ferita a cui vengano avvicinati. Alcune di queste membra sono dotate di artigli rastremati, spuntoni ossei a forma di stiletto o di ascia, o ventose aderenti a suzione per arrampicarsi sulle pareti levigate. Gli estranei feriti che si bagnano negli oli in poco tempo ritornano come nuovi. A detta di altri racconti, invece, i draghi si recherebbero qui per nutrirsi degli arti e delle membra o per farsi guarire, attaccando con ferocia tutti gli invasori.

Tuttavia, altre storie raccontano di maghi Netheresi o di misteriose creature modificate dalla magia Netherese, che sarebbero addormentati in uno stato d'animazione sospesa della durata di diversi secoli. In genere, chi risveglia questi addormentati così longevi è il primo a cadere nelle loro grinfie. Racconti ancora più improbabili descrivono formidabili armi che si attaccano al loro portatore e che possono essere occultate in un'altra dimensione, da cui sarebbero recuperabili alla bisogna, pronunciando un comando o con la sola forza del pensiero.

Tutti questi racconti concordano sul fatto che la Torre Tempestosa sia stata costruita per un terribile ma ancora imprecisato scopo. Tutti coloro che vi si avventurano potrebbero essere contrassegnati in un qualche modo, ed essere evocati o mandati a chiamare in un secondo momento per intraprendere una missione, quando il senso compiuto di questo scopo si sarà manifestato nella sua interezza.

Fuoco stregonico

La magia selvaggia e le aree di magia morta punteggiano il paesaggio delle Terre Cadute. Una delle più peculiari manifestazioni che caratterizzano questo paesaggio piagato dalla Trama è il fenomeno del fuoco stregonico: improvvise e striscianti scariche di pura energia bruciacchiano gli esseri viventi, ricaricano gli oggetti magici o infondono nelle creature brevi, ma turbinanti energie.

In genere, una palla di fuoco stregonico è una sfera del diametro pari a 2d4 x 30 cm, che si muove a una velocità di 3 metri sulla superficie del terreno ed è in grado di scavalcare gli ostacoli, quali, ad esempio, copertura del terreno, acqua o cadute ripide. Qualora una creatura venga a contatto con un globo di fuoco stregonico, si tiri un d%, consultando poi la seguente tabella.

d%	**Risultato**
01-40	*Stretta folgorante* (1d8+10 danni)
41-65	*Palla di fulmini* (10d6 danni)
66-80	*Dissolvere superiore*, centrato sulla creatura toccata
81-95	Impulso magico che ricarica 1d6 x 10% delle cariche consumate per uno qualsiasi degli oggetti magici posseduti dalla creatura toccata
96-100	La creatura viene infusa dal fuoco magico per 1d100 ore

Secondo i conoscitori più esperti delle Terre Cadute, il fuoco stregonico sarebbe attratto dalla magia stabile e permanente, quale, ad esempio, quella degli oggetti magici o degli incantesimi i cui effetti sono stati resi continui da una *permanenza*. Una palla di fuoco stregonico si muove automaticamente, entro una distanza di 30 metri dalla sua posizione attuale, verso la creatura con gli incantesimi permanenti più potenti (misurati dal livello di incantesimo) o che porta con sé un oggetto magico.

Foresta lontana

Questo bosco, un tempo conosciuto come "le Foreste Lontane", prima che le sue frastagliate e disgiunte lande boschive si riunissero in un'unica verdeggiante foresta, deve il suo nome alla lunga distanza che lo separa dalla civiltà. La Foresta Lontana, che in passato era la dimora di numerosi spiritelli, è costellata da piccoli laghetti e solcata da desueti sentieri di caccia. Il fitto della foresta è popolato da ragni giganti e altri orrori in agguato, discendenti dai crudeli esperimenti magici che i Netheresi condussero sugli animali.

Gli spiritelli fuggirono o vennero massacrati dai demoni che, scacciati da Hellgate Keep, invasero i boschi, corrompendo gli stessi alberi con la loro malvagità. Quasi nel giro di una notte, il sottobosco si trasformò nel campo di battaglia dei demoni che si combatterono e divorarono l'un l'altro. Di lì a poco, la Foresta Lontana divenne un luogo sinistro e mortale, laddove le radici strangolano o bevono il sangue, gli alberi si soffocano a vicenda e letali ragnatele pendono ovunque.

Dopo la distruzione di Hellgate Keep, Turlang guidò un assalto di treant, liberando il limitare superiore della Foresta Lontana. Fu però costretto a interrompere la sua prodiga opera di guarigione, lasciando sul posto alcuni treant che accudissero questi boschi come le loro dimore, quando i disboscamenti effettuati dagli uomini ai danni della sua foresta (la regione nota come "Bosco di Turlang") divennero troppo frequenti e consistenti per essere trascurati. Da allora le driadi hanno fatto ritorno nella Foresta Lontana, mentre i centauri e i satiri sono intenti a esplorarne le parti meridionali. Alcune piante letali, in particolare, i tendriculos e le liane assassine, permangono tuttora lungo le estremità occidentali della foresta. Queste vi furono collocate da Turlang per asportarle dal cuore della foresta e scoraggiare il disboscamento.

Gli umani che si addentreranno nel fitto della Foresta Lontana incontreranno pericoli ovunque. Ettercap, orsi, orsigufo, ragni, scarabei giganti, serpenti e uccelli stigei scorrazzano in lungo e in largo per i bordi boschivi e per le colline ondulate. I suoi laghi sono piccoli e alcuni sotto tuttora contaminati, mentre altri si sono trasformanti in infidi e terrificanti acquitrini infestati da fuochi fatui, e dall'occasionale chuul che sommerso attende di affogare le sue ignare vittime.

L'estremità orientale della foresta è meno fitta di alberi, in conseguenza dell'intensa brucatura dei sempre più numerosi branchi di cervi. Inoltre, la Foresta Lontana custodisce una manciata di antiche rovine, per lo più crollate e ricoperte da rampicanti e radici. Tuttavia, una piccola parte è ancora visibile sotto forma di torretta di guardia o di liscia parete di pietra che si staglia in mezzo al verde.

Tomba di Masulk

Leggende Calishite raccontano di un antico visir colpito da una malattia languente e inguaribile. Masulk il Magnifico visse nel dolore per molti mesi, abbandonando tutti i suoi affari. Lasciò disposizioni che alla sua morte il suo corpo venisse depositato sul suo tappeto volante preferito e lanciato verso nord, "laddove il vento mi trasporterà a suo capriccio, per essere sepolto nella nuda terra, senza vile danaro, ma con tutta la magia che ho cumulato in vita. Perché nessuno del mio sangue è meritevole di tale potere, da cui saranno sicuramente corrotti. Che nessuno osi trattenere seco anche un solo anello o una sola pergamena, o la mia maledizione si abbatterà su di loro, che tutto giaccia con le mie spoglie, sotto la roccia, sotto le radici, fino a quando il nome di Masulk sarà stato dimenticato, come è giusto che sia".

E ciò fu fatto. I suoi servitori seguirono a distanza il tappeto del loro defunto padrone e scavarono una tomba in un punto imprecisato della Foresta Lontana, laddove, prima della loro partenza, ripiantarono alberi, rampicanti e cespugli per celare il sepolcro alla vista. Uno di essi, bramoso di impossessarsi del tesoro del suo padrone, tradì i propri compagni. Ma quando si rivoltò contro di loro, venne abbattuto da una magia invisibile, per risorgere subito dopo in forma di allip che cercò invano di uccidere i propri compagni, che faticosamente tentavano di fuggire dalla foresta. Altri servitori andarono incontro a sventure sulla lunga via del ritorno alle loro dimore, e la fama della maledizione di Masulk si diffuse in lungo e in largo.

Finora non si hanno mai avuto notizie di qualcuno che sia riuscito a profanare la tomba, e non esiste alcuna testimonianza scritta di quali magie Masulk si sia portato appresso nella tomba.

Fato di Taerym

Lungo i confini meridionali della Foresta Lontana aleggia tutt'ora una presenza maligna che ha dato origine nelle profondità della terra a manti assassini e a bestie del caos. Chi ha osato avventurarsi nelle caverne naturali racconta di come esse si estendano per molti chilometri sottoterra e che siano guardate a vista dai vargouille. È possibile che una progenie abissale vi si sia rintanata oppure che un *portale* li abbia rigurgitati, dopo averli presi da qualche altra parte.

Chiamato in memoria dell'avventuriero elfico Taerym, che perì sotto i continui colpi dei manti assassini mentre era intento a investigare le caverne per scoprire quale forza maligna si celasse nell'oscurità, il Fato di Taerym rimane tutt'ora avvolto nel mistero; tuttavia, è una minaccia che è stata in grado di inghiottire almeno un gruppo di esploratori Zhentarim e una banda di avventurieri, le Lame Oscure di Esmeltaran. A peggiorare la situazione, vi è anche il fatto che la influenza e la audacia di queste forze misteriose siano in continua espansione.

colline del gelo

Le Colline del Gelo, il contrafforte più meridionale dell'imponente Dorso del Mondo, si incontrano a sud con la Brughiera Sterminata per delimitare il confine occidentale delle Marche d'Argento. Questi maestosi bastioni, che si innalzano fino a circa 1.200 metri di quota, riparano le Terre della Luna e la Valle del Rauvin dalle peggiori condizioni climatiche e dai mostri in agguato sui più elevati picchi settentrionali.

Le Colline del Gelo sono il sito di Mithral Hall, una delle più potenti roccaforti naniche di tutto il Nord. Inoltre, vi dimorano svariate tribù erranti di barbari Uthgardt, gli immancabili orchi, i giganti del gelo, i draghi bianchi e l'occasionale signore dei lich, in lenta decomposizione tra le sue labirintiche rovine, sepolte sotto il ghiaccio e la neve.

Accampamento dei Corvi Neri

Una banda di Corvi Neri Uthgardt ha collocato il proprio accampamento sull'ampia sommità rocciosa della Cima di Dhaemang, la più meridionale delle Colline del Gelo. Sulla Cima di Dhaemang c'è una vista da mozzare il fiato, infatti con lo sguardo si può dominare la confluenza dei Fiumi Surbrin e Rauvin e il crocevia di Mithral Hall. Da questo luogo inaccessibile i Corvi Neri spiano i movimenti del traffico fluviale e di quello carovaniero per sferrare attacchi improvvisi ai danni dei "molli e lascivi abitanti del Sud". Se non sono intenti a congegnare il loro prossimo assalto, i Corvi Neri cacciano nelle foreste e nei prati delle alture delle Colline del Gelo, prestando molta attenzione agli eventuali nemici che in volo potrebbero raggiungere il loro accampamento collinare.

Un Corvo Nero solca i cieli

Illustrazione di Fredgreen

Questo accampamento viene guidato da Garamel Talonhand, un'esploratrice veterana e una criminale che, al pari della maggior parte dei Corvi Neri, giudica i forestieri come deboli e decadenti, meritevoli di qualsiasi nefandezza la tribù decida di operare nei loro confronti. Essendo la Cima di Dhaemang il campo base di una banda di predoni, colà si trovano per lo più guerrieri e nessun bambino; infatti, le famiglie dei barbari sono nascoste in villaggi più sicuri e meno visibili, situati nelle vicinanze.

Campo di Garadoc (piccolo insediamento): Convenzionale; AL CN; limite di 800 mo; Risorse 1.960 mo; Popolazione 49; Isolata (umani 100%). Dato il successo delle loro scorribande, i Corvi Neri possiedono più risorse di quanto altrimenti indicato per le dimensioni della città.

Autorità: Garamel Talonhand, Bbr3/Ldr3 umana CN (capo-fazione).

Personaggi importanti: Kelemoc Ravenheart, Chr5 umano CN (custode della tradizione tribale); Vagha la Sanguinaria, Bbr5 umana CM (un capo-predone piuttosto zelante e crudele); Jomol l'Anziano, Chr5/Esp4 umano (capo-guaritore e addestratore dei corvi giganti della tribù).

Capi-predoni: Bbr4 (2).

Guerrieri tribali: Bbr3, Com3 (2), Bbr2 (3), Com2 (4), Bbr1 (3), Com1 (7).

Altri: Chr3, Ldr3, Ldr2, Esp5, Pop4, Pop3 (2), Pop2 (5), Pop1 (11).

Castello delle Illusioni

Migliaia di anni or sono, un potente illusionista fece edificare questo castello isolato, popolandolo di enigmi subdoli e letali, di trappole e di malie. Dopo la sua morte, una tribù locale di orchi invase il castello, trucidando i servitori dell'illusionista; tuttavia, alcuni invasori perirono a causa degli incantesimi e delle interdizioni letali e altri impazzirono dal terrore. Il luogo restò disabitato per secoli, fino a quando un mago umano di nome Malcyon (Abi12 umano NM) svelò, a uno a uno, tutti i segreti del castello, proclamandosi poi padrone della fortezza.

Malcyon è solito evocare potenti demoni e scendere a patti con poteri oscuri per ottenere una più vasta conoscenza magica. Alcuni diavoli proteggono il suo castello e scorrazzano in lungo e in largo nelle terre circostanti, mentre altri lo istruiscono nella magia nera. L'abiuratore non ne è ancora consapevole, ma è sulla buona strada per creare una seconda Helgate Keep, che andrà a sostituire quella distrutta pochi anni or sono.

Dungeon delle Rovine

Nei pressi del desolato villaggio nanico di Settlestone è situato il Dungeon delle Rovine, che, secondo la tradizione popolare, sarebbero le vestigia di un arcaico conclave di maghi, che si radunava nei saloni dell'antico castello. Il Dungeon delle Rovine è abitato da numerosi slaad, ivi compreso un signore inferiore degli slaad (con buona probabilità, il solo slaad di questo tipo), conosciuto come Bazim-Gorag, il Latore del Fuoco. Nessuno ha il vago sospetto che una simile creatura sia in agguato nel Dungeon delle Rovine.

I maghi che un tempo dimoravano in questo complesso evocarono il signore degli slaad per sconfiggere una grande armata di troll che minacciava il loro seminario, e Bazim-Gorag così fece, ma gli incantesimi di *legame* non riuscirono nel loro scopo, e il signore degli slaad si rivoltò, mettendo a ferro e fuoco anche il conclave dei maghi. I superstiti riuscirono a intrappolare Bazim-Gorag nei sotterranei della loro distrutta dimora, e si allontanarono. Bazim-Gorag rimase intrappolato per molti anni, ma attualmente gli altri slaad hanno scoperto il luogo dove è rimasto così a lungo imprigionato, e stanno cercando il modo per liberare il Latore del Fuoco dalla sua prigionia.

Passo Maledetto

Tra l'ascensione più settentrionale delle Colline del Gelo e il Dorso del Mondo giace un freddo ed elevato passo montano che collega il Bosco Segreto alla vallata superiore del Surbrin e alle Terre della Luna al di là di esso. Attualmente, pochi si avventurano in questi luoghi; la maggior parte dei viandanti che attraversano il Nord diretti a est trova che sia più semplice (oltre che più sicuro) seguire il corso del Rauvin oppure evitare del tutto il passo, spostandosi a sud all'altezza della Brughiera Sterminata. Tuttavia, alcune audaci bande di Uthgardt, orchi, ogre e altri predatori mostruosi talvolta utilizzano questa tratta.

Come se già non bastassero il clima rigido e le aspre condizioni del terreno, il Passo Maledetto è altresì infestato dai mostri. Secoli or sono vi si combatté una grande battaglia,

allorquando l'armata dei nani di Delzoun arrestò l'avanzata di un'orda orchesca che cercava di invadere il reame dei nani, penetrando da questo difficile passo. I nani si nascosero all'interno di un'antica fortezza abbandonata, ricavata sulla cima del valico, piombando alle spalle dell'orda dopo che quest'ultima aveva attraversato il passo. I nani e gli orchi sono morti da innumerevoli secoli, ma molti gargoyle, tra cui strani e potenti incroci di tipi mai visti prima, infestano i saloni e le miniere dell'antica fortezza, attaccando gli incauti viandanti che osano sfidare il Passo Maledetto.

Mithral Hall

Dimora atavica del Clan Battlehammer, questa famosa roccaforte nanica cadde sotto le grinfie di un sinistro drago d'ombra duecento anni or sono. I suoi abitanti vagarono diseredati per molti anni, ma nel 1356 l'eroico Bruennor Battlehammer uccise il drago. Poco tempo dopo vi ritornò per scacciare le forze rimanenti del drago, ristabilendo il dominio dei nani su Mithral Hall.

Mithral Hall è descritta in maggiore dettaglio nel Capitolo 3: "Città delle Marche d'Argento".

Grande foresta

Il cuore lussureggiante e silvano del Nord è un vasto bosco formato dai resti dell'interminabile foresta che un tempo avvolgeva queste lande dal mare fino al centro roccioso di ciò che venne trasformato nell'Anauroch. Questa è la più grande riserva di legname e di selvaggina che si possa trovare nei dintorni delle Marche d'Argento, ma poche persone riescono ad abbattere un albero nella Grande Foresta e tornare alle loro dimore sane e salve. La situazione è leggermente più favorevole per i cacciatori, ma molti tra le loro fila rischiano di diventare prede se si avventurano troppo negli oscuri e interminabili recessi della foresta. Inoltre, chiunque accenda un fuoco nella Grande Foresta subirà prima o poi un assalto. I druidi sostengono che Eldath e Mielikki in persona puniscano tali dissacratori.

Molti libri sono stati scritti sulle strane magie, sulle gigantesche creature e sulle rovine perdute che si troverebbero nel fitto dei boschi. Gli abitanti delle Marche d'Argento in genere sorridono davanti a queste storie, prendendole soltanto come un monito a tenersi alla larga dalla Grande Foresta. La Grande Foresta è la dimora di possenti treant, di centauri selvaggi e di orgogliosi, seppur furtivi, elfi dei boschi, determinati a scacciare le influenze maligne che aleggiano nei recessi del bosco, quali, ad esempio, le bande di orchi, i drow e i daemonfey del Casato Dlardrageth.

Cittadella delle Nebbie

Dimora dell'enigmatico signore conosciuto con il titolo di Maestro delle Nebbie (Chr9 di Deneir/Ill16 umano CN), questo castello è una rocca misteriosa situata ai confini settentrionali della foresta. Nel castello vive circa una decina di persone, per lo più i sottoposti e i servitori del Maestro delle Nebbie. Inoltre, vi è possibile incontrare anche alcuni avventurieri che fungono da suoi agenti e alleati.

La cittadella, quando non è avvolta dalle sue proverbiali nebbie, sembra un triangolo, i cui vertici sono formati da tre sottili torri collegate dalle mura. È stata costruita sulle rovine di un'antica fortezza elfica. In genere, il Maestro delle Nebbie ammanta il sito ove risiede con immaginifiche illusioni e la caligine al suo comando, inoltre il castello è ben protetto da incantesimi in grado di evocare potenti elementali dell'aria per scacciare gli invasori che per fortuna o per bravura riuscissero a superare la sua magia occultante.

Di norma, il Maestro delle Nebbie e i suoi servitori hanno poco o nulla a che fare con la foresta al di là delle mura. Talvolta, nelle circostanze più disperate, hanno prestato soccorso e ospitalità ai viandanti. Nel 1369 CV una banda formata da Uthgardt dell'Orso Blu e demoni attaccò la cittadella, ma fu respinta dal Maestro delle Nebbie, aiutato dai suoi alleati, dai suoi servitori e da una schiera di folletti radunata da Turlang il treant.

Porto Elfico

Tanto tempo fa, una fiorente città elfica si innalzava ai bordi della Grande Foresta, dove i suoi pontili e le sue banchine venivano bagnati dal tratto superiore del Fiume Delimbiyr. Il Porto Elfico, da sempre una delle rovine più accessibili di tutto l'antico Faerlann, è stato visitato di volta in volta da svariati gruppi di avventurieri. Per molti anni le rovine del Porto Elfico hanno a volte offerto riparo all'occasionale bandito o a qualche predatore mostruoso che costruisce le sue tane tra i ruderi, e non vi era alcun pericolo o tesoro degno di nota, ma la situazione sembra essere cambiata: negli ultimi sei anni, tutti gli avventurieri che vi si sono addentrati sono spariti senza lasciare alcuna traccia.

La vecchia torre del signore della città è stata occupata da una possente masnada di daemonfey, guidata da Vaerilmor Floshin (Grr2/Mag9 fey'ri CM). Vaerilmor e i suoi seguaci sono impegnati ad adescare avventurieri elfici per catturarli e corromperli con la loro corrotta magia, così da riuscire a soggiogare tutti gli elfi della Grande Foresta.

Padre Albero

Padre Albero, senza dubbio il più imponente albero mai apparso su tutta la faccia del Faerûn, è sacro a diverse divinità silvane, ivi compreso lo stesso Silvanus. Si innalza al cielo per centinaia e centinaia di metri, e i suoi rami si espandono per gettare una vastissima ombra su un'immensa area del sottobosco. Gli elfi dei boschi, gli Uthgardt dell'Albero Fantasma e gli altri abitanti della foresta di allineamento non malvagio considerano sacro questo luogo e lo custodiscono con molta attenzione.

A una breve distanza da Padre Albero è situato un accampamento stanziale della tribù dell'Albero Fantasma. Non si tratta di un vero e proprio insediamento, dato che i suoi abitanti vanno e vengono a loro piacere, ma in ogni istante vi si trovano almeno duecento membri della tribù dell'Albero Fantasma.

Accampamento dell'Albero Fantasma (borgo): Convenzionale; AL NB; limite di 100 mo; Risorse 2.240 mo; Popolazione 224; Integrata (umani 86%, elfi dei boschi 9%, mezzelfi 4%, altri 1%).

Autorità: Capotribù Gunther Longtooth, Rgr4/Grr6 umano NB.

Personaggi importanti: Hala Spiritwalk, Drd8 umana NB (sciamana della tribù dell'Albero Fantasma); Faeniele Eshele, Rgr8 elfa dei boschi CB (consigliera del capotribù e rappresentante degli elfi dei boschi presso la tribù dell'Albero Fantasma); Thangulmor il Cacciatore Morto, Bbr7 umano CB (comandante dei sacri guardiani che custodiscono l'albero).

Cacciatori dell'Albero Fantasma: Bbr5, Grr3, Rgr3, Bbr2, Ldr2 (2), Bbr1 (3), Rgr1 (2).

Guardiani dell'Albero: Bbr4, Grr3, Com3 (2), Bbr2, Grr2, Com2 (3), Bbr1 (2), Com1 (7).

Altri: Brd2, Brd1 (2), Chr5, Chr3, Chr2 (2), Chr1 (2), Drd4, Drd2 (2), Drd1 (2), Grr6, Grr2, Grr1 (2), Ldr4, Ldr2, Ldr1 (3), Str4, Str3, Str2 (2), Str1 (2), Adp7, Adp4, Adp3, Com3, Com2, Com1 (2), Esp9, Esp5, Esp4, Esp3, Esp2 (3), Esp1 (5), Pop5, Pop4 (2), Pop3 (5), Pop2 (7), Pop1 (128).

Illustrazione di Puddinhead

Hellgate Keep

Questa cittadella del male, attualmente sepolta nella regione nord-orientale della foresta, fu rasa al suolo nel 1368 CV. Turlang e i suoi treant hanno esteso i confini della foresta, inglobando l'antica foresta nel fitto del bosco. Gli avventurieri che cercano di penetrare nelle rovine vengono allontanati dai treant.

Picchi Perduti

Queste montagne boscose dominano la porzione nord-occidentale della Grande Foresta. Molti folletti dimorano nei dintorni di questi picchi, al pari di una popolosa tribù di centauri che tengono a bada i cacciatori e i tagliaboschi umani provenienti dal Rifugio di Olostin. Una fortezza nanica giace da lungo tempo dimenticata sotto i Picchi Perduti più orientali. Mille anni or sono una maledizione o un'epidemia si abbatte in quella zona, mietendo l'intera popolazione, i cui resti decadenti sono rimasti laddove vennero falcidiati (dalla malattia), alcuni accanto alle loro forge, altri nelle loro abitazioni. Quale che sia stato l'evento che vi si è verificato, i suoi effetti sono terminati da parecchio tempo, o almeno così è stato finora.

Lothen delle Guglie Argentee

Questa città elfica, da molti anni in rovina, una volta segnava il confine meridionale di Siluvanede, un regno degli elfi del sole situato nella regione occidentale della Grande Foresta. Non è molto distante dalla rovina nanica oggi conosciuta come le Sale dei Quattro Fantasmi. La città è infestata dagli orchi delle tribù di Grovigliospinoso, di Puntaffilata e dei Signori delle Corna, e attualmente costituisce la comunità più consistente di orchi sopravvissuti nella Grande Foresta. Questi orchi venerano Malar, e i loro capi sono ranger e druidi malvagi.

Mhiilamniir

Nella regione centro-settentrionale della foresta si trovano le rovine di Mhiilamniir, la città dei templi, una delle più grandi città dell'antico Eaerlann. Gli edifici sono stati interamente ricoperti da muschi e rampicanti, mentre la maggior parte delle cupole e dei minareti è crollata molti anni addietro. Gli elfi dei boschi solevano recarsi in questo luogo per meditare sul loro passato e cercare risposte per il futuro ma da quando un drago femmina chiamata Chloracidara (drago verde femmina vecchio) si è insediata nel tempio centrale, sotto la cupola crollata, essi stanno alla larga. La sua covata di cuccioli va a caccia nella foresta circostante, diventando più forte e malvagia ogni giorno che passa.

Dungeon Senza Nome

Il Dungeon Senza Nome, situato nei pressi della vecchia città di Porto Elfico, è un'altra vestigia dell'antico Eaerlann. È collegato a Porto Elfico e alle rovine di Mhiilamniir tramite una strada maestra, la cosiddetta Vecchia Strada, ormai ricoperta da piante e rampicanti. Il dungeon è costituito da un'antica cittadella in cui sono custoditi possenti artefatti elfici. L'accesso al Dungeon Senza Nome fu per parecchio tempo ostacolato dagli elfi dei boschi. Tre anni or sono, nel mese di Alturiak del 1369 CV, due gruppi di mostri occuparono il Dungeon Senza Nome, scacciando la guarnigione elfica ivi stanziata. Il primo di tali gruppi era formato da una compagine di tanarukk e di mezzi-immondi, proclamatisi la presunta Legione Pestilenziale di Hellgate Keep. Il secondo era costituito da una formidabile masnada di naga, di yuan-ti e di altre creature serpentiformi, che vi giunsero attraverso un misterioso *portale*. I due schieramenti rivaleggiano per il controllo del dungeon.

Vaerilmor dà il benvenuto ai visitatori di Porto Elfico

Rifugio di Noanar

Il Rifugio di Noanar, conosciuto e apprezzato dai nobili e dai ricchi mercanti della Costa della Spada, è un piccolo centro che si è sviluppato nei dintorni di una delle più famose riserve di caccia di tutto il Nord. Costruzioni in pietra e stalle ben tenute si estendono alla rinfusa sotto le frasche degli alberi, non lontano dal punto in cui la via proveniente da Ponte di Pietra incrocia la Strada della Brughiera. Un piccolo maniero, dimora dei Signori della Caccia (i governanti locali), domina il villaggio. Secondo alcune maldicenze, i Signori della Caccia, per assecondare le richieste di alcuni patroni, organizzerebbero battute di caccia piuttosto agghiaccianti, quali, ad esempio, stragi gratuite, cacce agli umanoidi senzienti o alle creature silvane, o incidenti alquanto "provvidenziali".

Rifugio di Noanar (borgo): Non standard; AL NM; limite di 200 mo; Risorse 1.200 mo; Popolazione 120; Mista (umani 86%, mezzelfi 7%, halfling piedilesti 5%, nani degli scudi 2%, altri 1%). Rifugio di Noanar possiede più risorse della norma, in ragione del prosperoso patronato derivante dai suoi rifugi di caccia.

Autorità: I Signori della Caccia, che comprendono un Rgr7, Mag9, Grr6/Str4, Ldr4/Rgr4 e un Chr6 (cinque misteriosi individui che occultano la loro identità utilizzando travestimenti magici).

Personaggi importanti: Ghille Cever, Pop5 umana N (proprietaria della locanda del Cervo Bianco, la migliore foresteria del borgo); Markab Woodfoot, Rgr4 umano CN (capo-cacciatore del maniero, la migliore guida del rifugio); Amrath Mulnobar, Grr5 nano degli scudi NM (castellano del maniero, sceriffo del borgo e portavoce dei Signori della Caccia).

Guardie del maniero: Com5, Grr4, Com3 (2), Grr2, Com2 (3), Grr1 (2), Com1 (4).

Cacciatori: Brd4, Chr5, Chr1 (2), Drd4, Ldr3, Mnc2, Rgr4.

Altri: Brd4, Chr5, Chr1 (2), Drd4, Ldr4, Ldr3, Mnc2, Str4, Str1, Adp5, Ari3, Esp6, Esp3 (2), Esp2, Esp1 (4), Pop4 (2), Pop3 (3), Pop2 (4), Pop1 (61).

Rifugio di Olostin

Il Rifugio di Olostin, l'unico insediamento umano degno di nota nella Grande Foresta, è una cittadella fortificata che protegge un piccolo villaggio di circa duecento anime, oltre a quasi seicento contadini, taglialegna e coloni residenti nelle immediate vicinanze. Gli abitanti del rifugio sono molto attenti a non irritare le forze della foresta; i taglialegna abbattono solo alberi morti o morenti, talvolta inoltrandosi nel fitto del bosco per cercare piante tagliabili in sicurezza.

Negli ultimi tempi gli abitanti del Rifugio di Olostin hanno avuto qualche difficoltà con i troll scacciati (verso sud) al di fuori della Brughiera Sterminata. A causa di questi mostruosi predatori il tratto tra Yartar ed Everlund è diventato più pericoloso, quindi, rispetto agli scorsi anni, il Rifugio di Olostin è diventata meno trafficato.

Rifugio di Olostin (villaggio): Convenzionale; AL LB; limite di 200 mo; Risorse 8.140 mo; Popolazione 814; Mista (umani 88%, mezzelfi 6%, halfling piedilesti 3%, gnomi delle rocce 2%, altri 1%).

Autorità: Lord Mardan Elthondsson, Ari7 umano LB.

Personaggi importanti: Borstad Nomephel, Chr6 di Lathander umano NB (guida spirituale del tempio più importante del villaggio); Felevel la Verde, Drd7 mezzelfa N (il druido più potente nelle vicinanze, in aspro contrasto con il signore locale); Uhrieved Hartshorn, Ldr5/Grr2 umano NM (proprietario della taverna della Carovana Fiammante, informatore zhent e capo segreto di numerose bande di briganti che infestano la regione); Aedelvana, Str8 umana NB (la più importante incantatrice del rifugio); Keled Strongarm, Grr6 umano LN (conestabile del villaggio).

Guardie del rifugio: Grr7, Grr4, Chr3, Com3 (2), Grr2 (2), Com2 (2), Com1 (13).

Milizia: Com2 (2), Com1 (23).

Altri: Bbr4, Brd3, Brd1 (2), Chr4, Chr2, Chr1 (3), Drd4, Drd2, Drd1, Grr5, Grr2, Grr1, Ldr6, Ldr5, Ldr3, Ldr2, Ldr1 (2), Mnc4, Mnc1 (3), Mag5, Mag2 (2), Mag1, Pal3, Rgr6, Rgr3, Rgr2 (2), Str3, Adp5, Adp4, Adp2, Adp1 (4), Ari3, Ari2, Ari1 (3), Com4, Com2 (2), Com1 (4), Esp8, Esp6, Esp4, Esp3 (3), Esp2 (4), Esp1 (19), Pop9, Pop8, Pop5 (2), Pop4 (4), Pop3 (7), Pop2 (34), Pop1 (629).

Reitheillaethor

Sulle rive del Fiume Cuorsangue, vicino al gomito più settentrionale, è situato un villaggio ben protetto di elfi dei boschi. Gli elfi in genere vanno e vengono a loro piacimento, e così con il passare delle stagioni nuove facce sostituiscono le vecchie, alla ricerca di altre dimore nella foresta. Gli elfi di Reitheillaethor pattugliano con ardore la porzione orientale della foresta, tenendo d'occhio il Bosco Crudele, localizzato più a sud.

Reitheillaethor (villaggio): Convenzionale; AL LB; limite di 200 mo; Risorse 6.400 mo; Popolazione 640; Isolata (elfi dei boschi 84%, elfi della luna 8%, mezzelfi 5%, elfi del sole 2%, altri 1%).

Autorità: Lady Siluele Taemelsin, Grr4/Mag7 elfa della luna CB.

Personaggi importanti: Capitano Hulrune Silverbow, Ldr2/Grr9 elfo dei boschi NB (comandante degli esploratori e delle guardie del villaggio); Lady Jaementhe, Chr9 di Solonor elfa dei boschi NB; Fomoyn lo Svelto, Ldr6/Rgr2 elfo dei boschi CN (noto cacciatore di orchi, uno degli elfi più chiacchierati e xenofobi del villaggio).

Esploratori del villaggio: Rgr7, Ldr6, Rgr5, Bbr4, Bbr3, Ldr3 (2), Bbr2, Rgr2, Rgr1 (2).

Arcieri: Grr7, Grr5, Com4 (2), Grr3, Com3 (5), Grr2, Com2 (7), Com1 (36).

Altri: Brd8, Brd5, Brd3, Brd2, Brd1 (3), Chr5, Chr4, Chr1, Drd6, Drd4, Drd3 (2), Drd1 (3), Grr3, Grr1 (2), Ldr4, Ldr2, Ldr1 (2), Mnc4, Mnc2 (2), Mnc1 (2), Mag7, Mag6, Mag4, Mag3 (2), Mag2 (2), Mag1 (2), Pal4, Str5, Str4 (2), Str2 (2), Str1 (2), Adp3, Adp1 (3), Ari5, Ari4, Ari1 (2), Com6, Com5, Com2 (2), Com1 (5), Esp7, Esp5 (2), Esp4 (2), Esp3 (2), Esp2 (3), Esp1 (10), Pop9, Pop8, Pop5 (2), Pop4 (3), Pop3 (7), Pop2 (35), Pop1 (439).

Monti della Stella

Queste montagne, luoghi misteriosi di cui molto si favoleggia, si innalzano nel cuore della Grande Foresta. Per i popoli delle Marche d'Argento questi monti avvolti da nubi e dall'aspetto minaccioso sono un vero punto di riferimento. Visibili solo di scorcio nelle valli inferiori dei fiumi Dessarin e Delimbiyr, questi monti consentono di indicare la direzione ai viandanti che costeggiano il limitare meridionale della Grande Foresta, oltre a fornire spunti per molti racconti del focolare.

Tuttavia, in tali racconti vi è nascosto un fondo di verità. Nelle notti serene, tra i Monti della Stella, si manifestano strane luci intermittenti e draghi che si avvicinano e si allontanano da esse. Venti furiosi si innalzano e soffiano dalle montagne, costringendo le creature volanti ad allontanarsi, o facendole virare bruscamente così da farle sfracellare contro le rocce.

Gli elfi di Eaerlann, l'antico regno caduto nell'oblio, hanno

estratto numerosi metalli dai Monti della Stella, tra cui ferro e nichel purissimi. Secondo le dicerie, gli elfi avrebbero creato i misteriosi cristalli che punteggiano le coste dei Monti, sinistri costrutti che emettono raggi di luce quando vengono esposti al chiaro di luna. Un tempo c'erano almeno quattro siti distinti in cui i cristalli erano ammucchiati in alte pile, a forma di castello o di villaggio montano, ma furono ridotti in frantumi (forse dai draghi) e attualmente si presentano come mucchi informi o mura distrutte di frammenti cristallini.

Alcuni spuntoni solitari, a forma di aguzza cuspide, spuntano dai contrafforti elevati e dalle protuberanze che si sollevano dai Monti. La maggior parte delle persone pensa che queste siano le dimore di potenti maghi e di formidabili stregoni, poiché soltanto creature capaci di padroneggiare grandi energie magiche potrebbero vivere in luoghi così remoti e pericolosi riuscendo a tenere a bada i draghi e altre creature note solo agli dei. Per anni gli aarakocra hanno costruito i loro nidi su questi picchi, e sia questi ultimi sia i draghi hanno trovato riparo nelle caverne che fiancheggiano i Monti della Stella. Le miniere elfiche, a loro volta, giacciono nascoste tra questi picchi.

Tutte queste peculiarità allettano con la promessa di tesori o di ricchezze ben al di là di ogni immaginazione, ma ammoniscono altresì a non sottovalutare i pericoli. Per alcuni abitanti delle Marche d'Argento bramosi di denaro, i Monti della Stella sono un miraggio di ricchezza, mentre per tutti gli altri sono solo una trappola mortale, destinata agli stolti.

Pietra Eretta

Due anelli di pietre monumentali caratterizzano il sito di un tumulo ancestrale Uthgardt. Un albero di quercia, in origine una talea di Padre Albero, sormonta questo tumulo. In passato questo era il tumulo ancestrale della tribù dell'Orso Blu, ma fungeva anche da mausoleo per gli Alberi Fantasma, prima che pochi anni or sono riscoprissero Padre Albero. Attualmente la tribù dell'Orso Blu è completamente estinta, e nessuno più si spinge colà. Il tumulo è custodito dai fantasmi di numerosi guerrieri della tribù, morti da parecchi anni, ciascuno dei quali era stato in vita un combattente feroce e sanguinario. Attualmente, questo il luogo sarebbe stato consacrato a Malar, il Signore delle Bestie.

Bosco di Turlang

Quale che sia la sua vera natura, la Grande Foresta appare tutt'ora fitta, verdeggiante e misteriosa agli occhi degli uomini. Il suo confine nord-occidentale, quello più vicino alle Marche d'Argento, è presidiato da un grande treant di nome Turlang, e pertanto viene chiamato (dagli umani) "Bosco di Turlang".

Turlang crede che la terra già disboscata (e perduta) in tutto il Faerûn sia più che sufficiente. È pronto a impedire ulteriori usurpazioni su ciò che è rimasto del confine nord-occidentale della Grande Foresta, e non si farà alcuno scrupolo nel ricorrere alla violenza per tenere a bada le asce o i falò.

Negli ultimi tempi, Turlang ha cercato di rallentare la distruzione del suo reame espandendo l'estensione della foresta (per lo più in direzione di Everlund) fino alle rive del Rauvin. Il treant sa che non riuscirà a trattenere a lungo il territorio riconquistato e talvolta attacca i boscaioli che vi tagliano la legna; in realtà, esso è consapevole della natura difensiva di questa tattica, finalizzata unicamente all'innalzamento di una barriera attorno al bosco che considera suo a tutti gli effetti. Tuttavia, gli umani che vedono avanzare verso di loro questa silenziosa muraglia boschiva hanno una percezione tutt'altro che difensiva di questa manovra.

Turlang

Treant avanzato Druido 9: GS 25; Vegetale Mastondico; DV 21d8+147 più 9d8+63; pf 353; Iniz +1; Vel 9 m; CA 24 (contatto 7, colto alla sprovvista 23); Att +31/+31 mischia (2d8+14/19-20, schianto); Faccia/Portata 3 m per 3 m/4,5 m; AS *Animare alberi*, travolgere; QS Danni raddoppiati contro gli oggetti, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco, danni dimezzati da attacchi perforanti, senso della natura, andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, *forma selvatica* (3 volte al giorno, Grande), immunità ai veleni; AL NB; TS Temp +25, Rifl +10, Vol +18; For 38, Des 12, Cos 25, Int 16, Sag 19, Car 16. Altezza 18 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Concentrazione +19, Conoscenza delle Terre Selvagge +21, Conoscenze (locali della Grande Foresta) +16, Conoscenze (natura) +14, Empatia Animale +11, Guarire +16, Intimidire +12, Nascondersi -9 (+7 nei terreni boschivi), Nuotare +19, Orientamento +12, Osservare +13 e Percepire Inganni +13; Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Mescere Pozioni, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato e Volontà di Ferro.

***Animare alberi* (Mag)**: Turlang, a sua discrezione, può animare fino a quattro alberi per volta entro un raggio di 54 metri. Gli alberi animati combattono come i treant e si muovono a una velocità di 3 metri.

Travolgere (Str): Turlang può travolgere creature di taglia Grande o inferiore per 2d12+7 danni.

Danni raddoppiati contro gli oggetti: Turlang, compiendo un attacco completo contro un oggetto o una struttura, infligge danni raddoppiati.

Tratti dei vegetali: Immune a metamorfosi, paralisi, stordimento, *sonno* e veleno; non soggetto a colpi critici, effetti che influenzano la mente e visione crepuscolare.

Vulnerabilità al fuoco: Turlang subisce danni raddoppiati dagli attacchi con il fuoco, eccezion fatta per gli attacchi che consentono un tiro salvezza, laddove subirà danni raddoppiati in caso di fallimento e nessun danno in caso di successo.

Incantesimi da druido preparati (6/5/5/4/3/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*creare acqua* (2), *individuazione del magico* (2), *luce, purificare cibo e bevande*; 1°-*contrastare elementi, cura ferite leggere* (2), *foschia occultante, intralciare*; 2°-*animale messaggero, charme su persone o animali, parlare con gli animali, resistere agli elementi, ristorare inferiore*; 3°-*crescita vegetale, cura ferite moderate, neutralizza veleno, zanna magica superiore*; 4°-*dissolvi magie, estinguere fuoco, scrutare*; 5°-*muro di spine*.

Proprietà: Anello di resistenza agli elementi maggiore (fuoco), *verga della negazione*, minerale greggio (argento e oro) del valore di 3d6 x 20 mo e 4d4 gemme che porta con sé tutto il tempo. Turlang dispone di diversi nascondigli sparsi in tutta la foresta, in cui ha raccolto tesori di tombe antiche e equipaggiamento abbandonato dagli invasori.

Turlang governa con piglio gentile ma risoluto su oltre un centinaio di treant. Apposta treant di sentinella lungo tutti i confini del suo reame. Ritti e silenziosi, scambiati dalle altre creature per vecchi e alti alberi, essi sono sempre sul chi vive. A differenza di quanto accade alle creature che tagliano un albero o accendono un fuoco, i cacciatori e gli animali della foresta vengono lasciati in pace. Un'estremità della foresta, che si estende per circa quattrocento metri in profondità, è stata volutamente inselvatichita. Cespugli, rovi e arbusti crescono liberamente, così da formare barriere naturali contro le creature che non sono dei boschi, mentre i boscaioli possono tagliare gli alberi che riescono ad attecchire tra i rampicanti.

I viandanti più accorti possono capire di aver raggiunto l'orlo di questa zona sicura quando si imbattono in polle ricoperte da mughetti. I treant scavano queste polle per avere a disposizione una riserva di acqua in caso d'incendio; all'occorrenza, attraverso un sistema di radici, deviano l'acqua per riempirle. I treant di guardia, se necessario, si getteranno sulle fiamme per tentare di smorzarle o cercheranno di coprirle con zolle di terra argillosa raffreddata con acqua gettata dai treant stessi. Le sentinelle prevengono la creazione di sentieri, rimboschendo le spianate o bloccando i tentativi di incendio.

All'interno di questa cerchia difensiva, Turlang governa sul reame boschivo lussureggiante e ombreggiato. L'aria, in questo luogo dall'oscurità perenne, brilla di un lucore bluastro. Questa strana luminescenza deriva da funghi informi che deambulano nel sottobosco e da muschi iridescenti che crescono sugli alberi avvizziti. I treant piantano e coltivano con amore le plantule di ogni specie (tutte le piante non parassite native della Grande Foresta). Turlang in persona si assicura che le specie più rare vengano disperse un po' ovunque, trà gole e burroni, così da assicurare la loro sopravvivenza anche a fronte di un attacco o di un'invasione.

Turlang il treant

Talvolta, lo stesso Turlang si incontra con alcuni elfi dei boschi fidati e con gli hybsil locali, per mantenersi aggiornato sugli sviluppi della situazione e sugli ultimi avvenimenti accaduti nelle terre circostanti la Grande Foresta. In cambio di commissioni e servizi, il treant offre gemme e artefatti rinvenuti tra antiche rovine (umane ed elfiche) sepolte nella foresta. In ogni caso, Turlang è piuttosto tollerante nei confronti degli intrusi, e spesso si è recato in visita presso gli accampamenti degli avventurieri. È ovvio che li allontanerà dalla foresta, ma solo dopo aver barattato con loro funghi luminescenti o racconti della foresta in cambio di una loro dichiarazione d'intenti o di notizie sul mondo esterno. Turlang è perennemente impegnato a corroborare ciò che ha udito da una fonte, attingendo informazioni da altre persone, ma senza mai svelare il suo tentativo di comparare e verificare le notizie.

Talvolta, quale ricompensa per una missione lunga e difficoltosa nel mondo che si estende oltre il suo bosco, Turlang ha guarito umani e altri umanoidi ammalati, somministrando loro una bevuta della famosa "Rugiada di Turlang". Il grande treant è un druido piuttosto esperto; custodisce pozioni di *cura ferite moderate*, di *neutralizza veleno*, di *rimuovi malattia* o di altri incantesimi lenitivi in vari nascondigli sparsi per la foresta.

Almeno sei dei treant più anziani che vivono nel Bosco di Turlang hanno caratteristiche potenziate, anche se non ai livelli della Radice Profonda stessa, ma comunque ben superiori rispetto alla maggior parte dei treant. I loro nomi sono: Arauven, Duthroan, Eldrath, Faelmeir, Houmril e Raunthar.

Fiume dell'Unicorno

Questo fiume, insieme ai vecchi nodosi alberi e alle verdeggianti radure che corrono lungo le sue sponde, giudicato uno dei paesaggi più belli di tutto il Faerûn da coloro che lo hanno visitato, a detta di alcuni druidi sarebbe il luogo di ritrovo consacrato o la riserva di caccia prediletta da molte divinità silvane.

Il Fiume dell'Unicorno è un fiume placido, cristallino e incontaminato. Le sue acque pure vengono considerate eccezionali per i trattamenti medicamentosi, la mescita di pozioni e di procedure magiche, i bagni curativi e le bevute ristoratrici. Sebbene il fiume non sia magico di per se stesso, qualcosa spinge gli unicorni ad abbeverarvisi. Secondo i viandanti che camminano lungo le sponde del fiume, le sue fresche acque, oltre a fornire una pesca generosa, elargiscono una serenità che non ha uguali, tuttavia sono ben pochi gli umani che giungono colà; briganti minacciano i confini meridionali della Grande Foresta e ostili creature boschive attendono in agguato lungo le rive superiori del fiume, qualora ci si dovesse allontanare dalla vista e dal suono delle acque.

Alcuni eletti, in genere i druidi seguaci di Eldath, di Lurue, di Mielikki, di Shiallia o di Silvanus, talvolta ricevono delle visioni che li spingono a recarsi repentinamente alle sorgenti del fiume, i cosiddetti Giardini della Vita. Coloro che vengono chiamati a intraprendere tali pellegrinaggi, ivi ricevono il giudizio degli dei oppure vengono assegnati a una cerca sacrale, quale ad esempio seminare una radura per trasformarla di nuovo in una foresta.

Montagne di ghiaccio

Le Montagne di Ghiaccio, una spoglia catena montuosa costellata da picchi ghiacciati, ghiacciai e desolate vallate rocciose, a detta di alcuni costituirebbero la porzione più orientale del Dorso del Mondo, al posto delle montagne che sorgono a est rispetto a queste. La distinzione è puramente accademica; entrambe le catene montuose, oltre a essere infestate da mostri, ospitano picchi torreggianti che si innalzano oltre i 6.000 metri con nevi perenni a tutte le quote (tranne quelle più basse).

Nonostante il Dorso del Mondo (o in ogni caso, la sua porzione occidentale) si estenda su una superficie più ampia e i suoi picchi siano più alti di quelli delle Montagne di Ghiaccio, il clima di queste ultime è a dir poco estremo. Venti

gelidi soffiano sospinti dal Mare di Ghiaccio Sconfinato (a nord del Dorso del Mondo), ivi scontrandosi con le innaturali condizioni meteorologiche dell'Anauroch. Il risultato netto è il vento; un vento di una forza e di una velocità che non ha eguali in tutto il resto del Faerûn. Nelle giornate terse, è possibile vedere fino a quasi duecento chilometri di distanza i pennacchi di ghiaccio e di neve che si staccano dalle cime delle montagne, come se avvolgessero le montagne nel fumo.

Alcune delle valli più elevate incanalano questa tempesta perenne attraverso canyon e gole, in cui la neve e la roccia sono state spazzate via, lasciando esposto agli elementi solo un sottile strato di terra nera, su cui possono crescere esclusivamente muschi e licheni. Quando si abbattono le tempeste più furiose, neppure i dragoni più possenti osano alzarsi in volo, inoltre nessuna creatura bipede, neppure un gigante adulto, può opporsi alla forza dei venti.

Seppure la superficie delle Montagne di Ghiaccio sia del tutto inospitale, le distese aride e le valli sgretolate dai venti nascondono preziosi giacimenti minerari. Al di sotto del primo bastione è situata Cittadella Adbar, la più forte roccaforte nanica nel Nord, che funge sia da fonderia che da armeria per tutte le Marche d'Argento. Antichi rifugi dimenticati giacciono sepolti nel labirinto di montagne e passi che vi si trovano. I nani che popolavano queste fortezze sono morti da molti anni, scacciati dai mostri o scomparsi a causa del secolare declino che ha colpito la loro razza; attualmente, oscure entità malvagie occupano gli antichi saloni congelati.

Spire di ghiaccio

Le Spire di Ghiaccio, situate a nord delle Montagne di Ghiaccio, sono una catena di picchi perennemente innevati che si trova ad ovest dei Grandi Ghiacci dell'Anauroch e a sud del Mare di Ghiaccio Sconfinato. Le Spire di Ghiaccio si suddividono in due catene montuose, separate da un'ampia distesa di tundre, di pinete e di pendici. Valle del Cervo, un piccolo regno di umani, giace in questa remota vallata, circondato da numerose tribù di giganti. Si dice che nelle vene dei re di questa landa desolata scorra sangue di gigante, e che siano in grado di tenere a bada una grande tribù di ogre astuti e malvagi.

Bosco segreto

Questo grande bosco settentrionale è secondo per estensione solo alla Grande Foresta. Annidato sulle pendici del Dorso del Mondo, ha la fama di essere una foresta infestata da crudeli tribù di orchi, di ettin, di giganti e di altre creature dei monti. Tale nomea è più che meritata, anche se la porzione meridionale della foresta è abbastanza sicura, al punto che da Mirabar, Nesmè e Longsaddle vi si recano boscaioli, avventurieri e cacciatori.

Alcune tribù Uthgardt scorrazzano in lungo e in largo per vaste aree della foresta; tra queste si possono annoverare le tribù dell'Alce, del Grifone e del Pony del Cielo. Nella parte orientale del Bosco Segreto, nei dintorni dei declivi che si arrampicano fino al Passo Maledetto, il territorio viene governato con il pugno di ferro dalla tribù Uthgardt del Lupo Grigio. Questi barbari feroci sono temuti e rispettati da tutti gli altri abitanti del bosco. Piccoli accampamenti dei Lupi Grigi sono sparsi un po' ovunque in tutto il Nord, ma nel Bosco Segreto risiede un clan che conta cinquanta o più membri di licantropi radunati insieme. Sono ostili verso gli intrusi che si addentrano nel loro terreno di caccia.

Fiume Surbrin

Il Fiume Surbrin, l'affluente più settentrionale del Fiume Dessarin, attraverso il Rauvin, collega Waterdeep e i paesi del Dessarin con le grandi città delle Marche d'Argento: Silverymoon, Everlund e Sundabar. Il Surbrin sorge nelle alte vallate del Dorso del Mondo, dalla banchisa polare nota come il Mare di Ghiaccio Sconfinato.

Un tempo il Surbrin era provvisto di un ponte all'altezza della città di Nesmé, ma tale costruzione è stata distrutta. Il fiume è navigabile fino al tratto in cui confluisce nel Rauvin, a nord-est di Nesmé. Nel punto di confluenza dei fiumi Rauvin e Surbrin è situato il paese di Rivermoot, un piccolo insediamento protetto su due lati dal fiume e sul terzo da una robusta palizzata di legno. Nonostante il sito sia difendibile, è soggetto alle frequenti alluvioni primaverili, per cui le abitazioni sono state costruite su palafitte, che si trovano a 3 metri o più da terra. Rivermoot è sotto la giurisdizione di Silverymoon.

Dorso del mondo

Il Dorso del Mondo, conosciuto in tutto il Faerûn come un interminabile e impenetrabile muro di picchi gelidi, segna il confine delle terre mortali. Tutti i bardi, ad eccezione di quei pochi che hanno visitato di persona le Lande Gelate (le terre circostanti la Valle del Vento Gelido), giurano che a nord del Dorso non vi sia altro che il Mare di Ghiaccio Sconfinato.

Secondo le ballate, nessuno potrebbe sopravvivere in questa gelida terra desolata, sferzata dal vento e costellata di aguzze vergenze di ghiaccio nero. Per attraversare questo territorio si deve utilizzare una magia possente, ma anche coloro che ne sono capaci andranno comunque incontro a morte certa nelle nebbie che vi giacciono. Taluni sostengono che i draghi bianchi stazionerebbero in agguato tra le nebbie e altri avvertono della minaccia di predatori vampirici spettrali e privi di sostanza. Quali che siano i veri pericoli in agguato, tutti i sapienti concordano sul fatto che nessun mortale sia finora riuscito ad attraversare indenne il Regno delle Nebbie e giungere presso i Reami degli Dei che si troverebbero al di là di esso.

Coloro i quali hanno raccolto notizie di prima mano sulle montagne, non accontentandosi dei racconti dei bardi o delle speculazioni dei sapienti, sanno che il Dorso del Mondo è un'imponente e frastagliata catena montuosa di cime imbiancate da nevi perenni. In diversi punti, la catena riunisce circa tre picchi, sebbene quelli più a nord siano sprofondati nel ghiaccio, così da sembrare a chi li sorvolasse semplici macigni o torrioni di roccia. I venti gelidi soffiano sempre tra i costoni, che minacciano di franare rovinosamente da un momento all'altro. Gli abitanti del luogo hanno soprannominato questo fenomeno "il risveglio della montagna", poiché tali cadute di massi producono suoni più simili ai colpi di martello che non a vere e proprie frane. Le cadute di massi, il clima rigido e i frequenti assalti di mostri combinati insieme spiegano le ragioni per cui le terre a ridosso del Dorso siano così poco popolate.

Vi sono comunque luoghi interessanti a nord del Dorso, in particolare la Valle del Vento Gelido, così come pure esistono numerose tratte che valicano le montagne e conducono fino alle Lande Gelate. Tali tragitti sono assai pericolosi; per lo più passano attraverso alcune delle numerose rocche naniche abbandonate che costellano i picchi del Dorso. Alcuni di questi passaggi sotterranei, che sono infestati da mostri, nascondono cunicoli che percorrono il Dorso e lo collegano alle gelide terre che si trovano al di là di esso.

Una parte delle miniere del Dorso del Mondo fu abbando-

nata quando i giacimenti minerari si esaurirono, mentre il resto si spopolò perché i nani morirono o fuggirono a causa dei continui attacchi di mostri. Le montagne sono tuttora il più ricco giacimento minerario di tutto il Faerûn (a tale riprova vi sono le Miniere di Mirabar), ma producono anche mostri in grandi quantità. Innumerevoli tribù di bugbear, di giganti, di goblin, di hobgoblin e di orchi popolano il Dorso, avendo occupato fino all'ultima caverna della civiltà nanica, ad eccezione di quelle conquistate dai draghi. I giganti delle colline scorrazzano in lungo e in largo sui pendii montani, i giganti del gelo e i draghi bianchi dominano sui picchi e sulle alte vallate, e infine i giganti delle nebbie sono diffusi tra le Terre a Ridosso del Muro e tra le brughiere subito a sud delle rispettive foreste.

I pochi intrepidi avventurieri che sono riusciti a penetrare nel cuore del Dorso del Mondo raccontano che il ghiaccio abbia tuttora conservato le rovine abbandonate di antiche città umane e le tane di draghi congelati. In altri punti, creature misteriose, sia grandi che piccole, sono rimaste per sempre intrappolate nel ghiaccio, alcune sembrano immobilizzate o colte alla sprovvista, come se il freddo si fosse abbattuto su di loro senza alcun preavviso.

THOLVARR

Molti passi montani che si trovano ad alta quota sono rivestiti da pareti di ghiaccio. La maggior parte delle barriere di ghiaccio è di origine naturale, ma alcune, specie quelle situate a ovest delle sorgenti del Surbrin, sono il frutto delle creazioni dei giganti del gelo. Sei o più tribù di giganti del gelo, oltre a una decina di famiglie reiette o ribelli, popolano i picchi e le valli montane più fredde e abbarbicate. Nella loro lingua questa terra si chiama Tholvarr (il significato letterale nel loro idioma antico è "il nostro posto"), ma non si tratta di un vero e proprio regno. Le tribù (Arthlarr, Borumn, Joront, Klevvyn, Turtorst e Yargray) combattono le une contro le altre in una faida che dura da secoli.

Tuttavia, in una tribù è ascesa al potere un'erede che nutre progetti ambiziosi. Gerti Orelsdottr (Chr5 di Auril/Run4 gigantessa del gelo CM; vedi l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*), una devota sacerdotessa di Auril, dopo aver intrapreso l'insegnamento del credo e degli incantesimi della Vergine del Gelo presso le altre tribù, ha guadagnato una grande popolarità. Alla morte di Orel Manegrigia, il suo senile padre, Gerti diventerà jarl della tribù Yargray, a meno che una minoranza degli anziani non faccia in modo di farle capitare un incidente. Gerti sogna un concilio di jarl, in cui i chierici da lei addestrati possano insieme evocare un inverno di tempeste da far calare sul Nord, estendendo così il dominio dei giganti. I chierici di tutte le principali tribù le hanno promesso il loro supporto per questo piano di conquista, tuttavia alcuni dei guerrieri più anziani vedono nel successo di Gerti tra i chierici e gli sciamani un'insidiosa minaccia, e stanno cercando un modo per proteggere i loro interessi da Gerti e i suoi seguaci.

TERRE A RIDOSSO DEL MURO

I declivi lungo il Dorso del Mondo sono costituiti da pinete rocciose e frastagliate quali, ad esempio, il Bosco Druar, inframmezzate qua e là da piccoli e stretti laghetti conosciuti come gli "artigli", a causa della loro forma. Cervi imponenti errano in branchi numerosi, vittime della predazione di hobgoblin, di orchi e delle robuste e belligeranti tribù Uthgardt. In questa zona sono del tutto assenti villaggi organizzati, abitati permanenti, nonché strade e civiltà; gli unici sentieri che si possono battere sono solo quelli lasciati dai cervi.

Attualmente, sono ben pochi coloro che, dopo essersi avventurati nei pressi del grande muro di montagne, fanno ritorno alle loro abitazioni. Gli orchi e altri banditi li cacciano con precisione e spietatezza, come il cacciatore fa con la propria preda. Negli ultimi tempi, attorno alle Terre a Ridosso del Muro, le pattuglie di orchi sono diventate molto frequenti, specie quelle organizzate in bande di veterani, i cosiddetti "pugnaci", che rispondono agli ordini di Re Obould in persona. In genere, una banda di pugnaci è formata da trenta veterani, accompagnati da circa una decina di novellini. Hanno una conoscenza molto profonda del territorio, sono bene equipaggiati e piuttosto avventati per il loro desiderio di spargere il sangue dei nemici. I veterani sono in genere arcieri provetti e, in caso di mischia, alcuni tra loro si ritirano nelle retrovie, osservando la battaglia di nascosto. Se la pattuglia viene annientata, questi osservatori invisibili tornano rapidamente al campo per riferire della prova di forza dimostrata dagli invasori.

FORTEZZA DELLA FRECCIA OSCURA

Obould Molte-Frecce, dopo essere stato sconfitto in duello da Emerus Warcrown durante la battaglia della Cittadella di Molte Frecce, condusse un'esigua parte dei suoi guerrieri più esperti e robusti fino a questa fortezza solitaria, situata negli altipiani del Dorso del Mondo. A differenza di molti altri castelli e torrioni ubicati in queste aspre montagne, la Fortezza della Freccia Oscura, costruita grazie al febbrile lavoro degli schiavi, venne appositamente edificata per resistere agli assalti dei numerosi nemici degli orchi. Nonostante i costruttori originali siano scomparsi da tempo immemore, spazzati via da una battaglia o in circostanze analoghe, la fortezza è sopravvissuta a tutt'oggi. Obould e i suoi guerrieri, dopo aver scacciato i giganti che l'avevano occupata, prontamente ripararono e ripristinarono le difese dell'antico castello, riportandolo agli antichi splendori.

Obould (Bbr5/Grr4 orco CM; vedi l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) chiamò il suo nuovo dominio Fortezza della Freccia Oscura. Anche se non è stata edificata con la tipica precisione degli ingegneri nanici, ciò che le manca in perizia d'artigianato viene più che compensato dal peso delle pietre, i vicoli ciechi, le trappole rozze e i corridoi disorientanti rastrellati da feritoie occultate. Da questa fortezza Obould raccoglie le proprie forze per conseguire un obiettivo ambizioso: radunare tutti gli orchi delle montagne sotto il suo vessillo. Secondo Obould, la perdita della Cittadella di Molte Frecce non è dipesa da un manipolo di "barbuti, sciocchi e bassi" (ossia, dall'opportunismo dei nani), bensì dalla vasta orda di orchi che si abbatté contro la fortezza per assediarla. Infatti, tale orda sfondò i cancelli e disperse le difese di Obould prima che i nani potessero attaccare.

Un'orda simile a questa va via via formandosi, e Obould, prima di lanciare all'attacco la sua "Armata delle Frecce", attende che essa scorrazzi in lungo e in largo, minando le forze militari delle Marche d'Argento. Egli complotta di riconquistare la cittadella e le terre circostanti, senza però subire l'invasione della nuova orda o gli eserciti alleati e la magia delle Marche d'Argento.

Nonostante sia intenzionato a sedersi di nuovo sul trono di Molte Frecce almeno ancora una volta prima di morire, Obould sogna di marciare sulla stessa Silverymoon. I suoi predoni sono in grado di conquistare tutte le terre a nord del Rauvin, cioè abbastanza territorio da spartire tra i suoi otto figli, e tenerli impegnati, senza che si tradiscano l'un l'altro, almeno fino alla nascita di Obouldar, l'impero degli orchi. L'unica speranza di Obould è di tenere a bada il maggiore, e il più feroce, dei suoi figli, Scrauth, insieme ai suoi fratelli Araug e Brymoel, per scongiurare un loro tentativo di parricidio prima che l'orda sia giunta (e passata). Le feroci pattuglie che ha organizzato sono un modo per tenere lontani (e

occupati) i suoi figli, evitando anche le malevoli lusinghe o le facili promesse con cui questi ultimi potrebbero tentare buona parte dei guerrieri.

Ogni giorno, Obould sente che il trono di teschi su cui è seduto si fa sempre più fragile, e, col passare dei mesi, le sue spie riferiscono di nuove combutte e di strani accadimenti tra il suo popolo. Rabbia e impazienza albergano nel cuore del Signore di Molte Frecce, e presto giungerà il momento di assestare un colpo mortale, che l'orda sia passata o meno. Presto, prima che si diffondano presso ogni focolare della Freccia Oscura, dovrà prendere una decisione drastica per mettere a tacere, una volta per tutte, le dicerie sulle sue codardia e debolezza presunte.

La Fortezza della Freccia Oscura è la dimora di circa duemila dei quattromilacinquecento orchi sotto il dominio di Obould. Gli orchi che non vivono nella Fortezza della Freccia Oscura dimorano in caverne e villaggi fortificati di montagna che si trovano nelle vicinanze, in grado di chiamare a raccolta i guerrieri, secondo il volere di Obould.

Fortezza della Freccia Oscura (piccolo paese): Convenzionale; AL CM; limite di 800 mo; Risorse 78.080 mo; Popolazione 1.952; Isolata (orchi 90%, mezzorchi 3%, ogre 2%, schiavi goblin 2%, schiavi umani 2%, altri 1%).

Autorità: Re Obould Molte-Frecce, Bbr5/Grr4 orco CM.

Personaggi importanti: Lorog la Nera, Adp13 orca CM (caposciamano della tribù); Scrauth, Bbr3/Grr4 orco CM (figlio maggiore di Obould); Numath la Serpe, Ldr4/Grr2/Ass2 mezzorca NM (maestra delle spie di Obould e concubina); Bosk il Grasso, Grr4 ogre CM (capo delle guardie del corpo di Obould; molto più astuto del tipico ogre); Brymoel, Chr6 di Gruumsh orco CM (figlio di Obould, un fanatico religioso bramoso di vedere i preti di Gruumsh comandare su tutti gli orchi delle montagne); Ulthrang il Pazzo, Bbr5 orco cinghiale mannaro CM (un berserker, idolo dei più giovani e violenti guerrieri della tribù).

Banda di guerra di Obould: Grr8, Com7, Bbr6, Grr6, Bbr5 (2), Com5 (2), Bbr4 (3), Grr4 (2), Com4 (5), Bbr3 (3), Grr3 (3), Com3 (2), Bbr2 (7), Grr2 (6), Com2 (73), Bbr1 (13), Grr1 (21), Com1 (447).

Altri: Brd5, Brd4, Brd2 (2), Brd1 (3), Chr5, Chr4 (2), Chr3, Chr2, Chr1 (2), Ldr9, Ldr6, Ldr4 (2), Ldr3 (2), Ldr2 (4), Ldr1 (5), Rgr5, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1 (3), Str7, Str4, Str3, Str2 (2), Str1 (2), Adp8, Adp6, Adp4 (2), Adp3 (2), Adp2 (4), Adp1 (6), Esp8, Esp5, Esp4 (2), Esp3 (3), Esp2 (7), Esp1 (48), Pop10, Pop8, Pop7, Pop6 (2), Pop5 (2), Pop4 (5), Pop3 (9), Pop2 (47), Pop1 (1.153). La maggior parte degli esperti di Fortezza della Freccia Oscura sono armaioli e ingegneri militari.

sottosuolo

Alcune delle più pericolose minacce che incombono sulle città delle Marche d'Argento non sono gli avamposti orcheschi del

Lorog la Nera

Orca Adepta 13: GS 12; Umanoide Media; DV 13d6+26; pf 59; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (contatto 12, colta alla sprovvista 14); Att +7/+2 mischia (1d4+1/19-20, *pugnale folgorante+1*) o +9 a distanza (1d4/19-20 più veleno, pugnale perfetto); QS Scurovisione 18 m, benefici del famiglio; AL CM; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +11; For 11, Des 14, Cos 15, Int 15, Sag 17, Car 11. Altezza 1,90 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Alchimia +13, Ascoltare +7, Concentrazione +16, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Guarire +11, Osservare +7, Parlare Linguaggi (orchesco e comune) e Scrutare +6; Deviare Frecce, Colpo Senz'Armi Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Riflessi Fulminei e Schivare.

Benefici del famiglio: Il padrone acquisisce il talento Sensi Acuti, quando il famiglio è a portata di mano; il padrone può condividere gli incantesimi con il famiglio; il padrone ha un legame empatico con il famiglio; il padrone può scrutare sul famiglio. Vedi "Famigli" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore.*

Incantesimi preparati (3/4/4/3/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, individuazione del magico, suono fantasma*; 1°-*cura ferite leggere, foschia occultante, mani brucianti, sonno*; 2°-*cura ferite moderate, grazia felina, invisibilità, vedere invisibilità*; 3°-*animare morti, cura ferite moderate, fulmine*; 4°-*autometamorfosi.*

Proprietà: Pugnale folgorante+1, anello dell'ariete, bacchetta di cura ferite moderate (22 cariche), giaco di maglia perfetto, 7 pugnali perfetti, 3 dosi di veleno di scorpione grande, 3 dosi di whinni blu.

Famiglio rospo: DV 13; pf 29; +2; Att +6/+1 mischia; CA 22; QS Può trasmettere incantesimi a contatto per il padrone, può parlare con il padrone, può parlare con animali della sua specie; RI 18; Int 12; Vedi *Manuale dei Mostri.*

Il principale consigliere di Obould è la sciamana delle Frecce Oscure, un'adepta di Gruumsh. Sempre vestita di abiti neri, si aggira minacciosa e taciturna tra le caverne degli orchi. I guerrieri e gli orchi comuni la temono e la odiano, ma nessuno osa sfidarla per timore di incorrere nell'ira di Gruumsh, perché ella ha il potere di guarire, e anche perché Lorog è sempre armata di pugnali da lancio avvelenati che, se necessario, non esita a usare. Preferisce il veleno di scorpione e il whinni blu.

Lorog vede in Obould un grande condottiero orchesco, nonché la migliore opportunità per l'espansione e l'aumento del potere del suo popolo e di Gruumsh. Lorog fa di tutto per offrirgli il suo costante sostegno, ma in realtà pensa prima di tutto a se stessa. Sotto l'egida di Obould, Lorog mette alla prova, cerca di stupire e di intimorire tutti i più promettenti guerrieri della tribù, minacciandoli di invocare il terribile sfavore di Gruumsh qualora tradissero la loro tribù o il re. In realtà, cerca di capire quali tra i futuri ufficiali dell'esercito di Obould siano più facile da manipolare, e pertanto quali sostenere e candidare come suoi successori nel caso in cui il re dovesse fallire.

Lorog trascorre il tempo camminando tra gli orchi delle Frecce Oscure, con l'intento che questi ultimi la vedano sempre vigile nei loro confronti. Inoltre, adora osservarli di nascosto, per carpire i loro veri pensieri, e cogliere anche la più piccola traccia di ogni tesoro magico ritrovato. Il desiderio di altro potere magico è un cocente impulso che la divora. Lorog e Obould diffidano l'uno dell'altro, ma collaborano se sono costretti a farlo, ciascuno vigile nell'attesa di vedere quando l'altro coglierà l'occasione per tradirlo.

lontano nord o le pericolose sabbie dell'Anauroch, bensì giacciono sottoterra, a pochi chilometri di profondità, due o tre al massimo. Il Nord è bucherellato da caverne che conducono al Sottosuolo, un regno così oscuro e pericoloso da cui solo pochi avventurieri sono riusciti a far ritorno, portando con sé racconti delle strane civiltà e degli innominabili orrori che avrebbero incontrato.

Gli accessi al Sottosuolo abbondano nelle Marche d'Argento. Buona parte delle rocche naniche, occupate o abbandonate che siano, sono caratterizzate da profondi passaggi discendenti, crepacci e scale a chiocciola, alcune lunghe anche parecchie centinaia di metri, che collegano il Sottosuolo con la superficie. Inoltre, *portali* dimenticati nei pressi delle rovine dell'Antico Delzoun, di Earlann e di Netheril collegano luoghi nascosti altrimenti inaccessibili del Sottosuolo con recessi della superficie. Drow, duergar, derro, illithid e altre creature del profondo utilizzano questi punti di accesso per le loro occasionali incursioni in superficie. Pochi osano inseguire tali predoni fino alle loro dimore, nascoste dal buio perenne e infestate da mostri.

Araumycos

Al di sotto della Grande Foresta è sepolto un antico e terribile segreto. Un tempo i nani dell'antico Ammarindar scavavano nelle profondità della foresta, allora governata dal regno elfico di Eaerlann, ma attualmente le loro miniere e fortezze sono state infestate da una colossale entità conosciuta come Araumycos, un unico gigantesco fungo che si estende tra le caverne e le miniere, da un'estremità all'altra della Grande Foresta.

Brevi tratti di Araumycos sono vulnerabili a qualsiasi tipo di attacco fisico, e possono essere facilmente distrutti con acido, fuoco, veleno o mezzi analoghi. Tuttavia, presto o tardi, questa informe materia tornerà caparbiamente a riformarsi laddove è stata distrutta. I resti tagliati del fungo non sopravvivono in altri ambienti; l'impressione generale è che questo abbia raggiunto la sua massima estensione e che non sia più in grado di procedere ulteriormente nel Sottosuolo. Di quando in quando, vaste porzioni di Araumycos avvizziscono e marciscono, riportando alla luce caverne dimenticate e antiche rovine, da tempo immemore ricoperte dal fungo.

In genere, Araumycos è passivo o quiescente, incurante (o inconsapevole) persino delle più violente incursioni nel suo corpo. Ad ogni modo, a detta degli esploratori del Sottosuolo, le cose non rispecchiano sempre le dicerie. Il Grande Fungo, qualora decidesse di utilizzarle, è dotato di terribili armi, quali, ad esempio, veleni mortali, appendici mobili simili a melme e a fanghiglie, spore insidiose che sottomettono la volontà degli intrusi e muffe che animano le spoglie delle creature a cui si sono aggrappate. Alcuni sostengono che la creatura possegga poteri psionici inimmaginabili e che sia in grado di distruggere le menti e piegare le volontà altrui, eccetion fatta per le creature più forti.

Blingdenstone

Blingdenstone, che per innumerevoli anni è stato un bastione delle forze del bene nell'altrimenti malvagio Sottosuolo, era una città di gnomi delle profondità, o svirfneblin, una razza cauta e furtiva che ha sempre accuratamente cercato di evitare conflitti con gli oscuri e malvagi popoli confinanti. Quando la roccaforte nanica venne attaccata dalla città drow di Menzoberranzan, gli gnomi abbandonarono la loro posizione di neutralità, alleandosi con Mithral Hall per giocare un ruolo chiave nel respingere gli assalitori drow. Tuttavia, così facendo attirarono su di sé l'odio eterno della grande città drow, firmando la propria condanna a morte.

Nel 1371 CV, l'Anno dell'Arpa Non Suonata, le matrone delle sei più importanti casate di Menzoberranzan appianarono le loro divergenze per vendicarsi degli gnomi di Blingdenstone. Utilizzarono *alleato planare* (e *legame planare*, lanciati dai maghi e dagli stregoni maschi, sotto l'egida delle matrone) per evocare una consistente orda di demoni bebilith da scagliare contro la città. Oltre a queste infernali truppe d'assalto, vennero utilizzate colonne di mortali e silenziosi guerrieri drow per completare il genocidio. La popolazione di Blingdenstone fu letteralmente spazzata via. Dei dodicimila gnomi che abitavano nella città, solo meno di tremila riuscirono a mettersi in salvo, evitando la morte o la riduzione in schiavitù. I sopravvissuti fuggirono dalla città, portandosi appresso a malapena i vestiti che avevano indosso.

Lorog

La banda più numerosa di questi rifugiati contava circa cinquecento persone. Migrarono verso est per uscire in superficie, fino a giungere una regione amena e poco trafficata del Sottosuolo nelle vicinánze di Silverymoon, laddove si insediarano. Questo piccolo villaggio è governato dal Guardiano della Tana Krieger (Grr5/Ill7 gnomo delle profondità CB), lo svirfneblin di più alto lignaggio che è riuscito a sopravvivere al sacco e alla distruzione di Blingdenstone.

Lagoscuro

Questa enorme serie di caverne sommerse giace al di sotto della Brughiera Sterminata. Anni or sono, cascate e rapidi torrenti congiungevano queste caverne tra loro, dato che le acque defluivano dalla Brughiera Sterminata verso imprecisate profondità; tuttavia, i nani di Ammarindar vi costruirono una serie di dighe e di chiuse, in modo da ottenere un cammino calpestabile di caverne prosciugate. Queste antiche opere d'ingegneria nanica funzionano ancora a pieno regime.

Lungo le sponde superiori del Lagoscuro risiedono molte creature acquatiche strane e pericolose quali, ad esempio, i kapoacinth (gargoyle marini), gli scrag (troll acquatici) e l'occasionale kraken. Più di un'imbarcazione carica di merci si è persa in queste acque, caduta sotto le grinfie dei mostri che le infestano.

Fardrimm

Il Fardrimm, costituito da una vasta porzione del territorio che va da Menzoberranzan all'Anauroch, si estende al di sotto di quella regione conosciuta come l'Antico Delzoun. Al culmine della potenza del regno nanico, questi profondi cunicoli erano le strade maestre sotterranee che collegavano tra loro le grandi cittadelle, allo stesso modo in cui le rotte marittime uniscono, le une alle altre, le principali città costiere. Con la caduta di Delzoun e il costante declino dei nani nel Nord, buona parte del Fardrimm è tornata tra le ombre, cadendo nell'oscurità. Molte roccaforti naniche, armerie nascoste e grandi templi giacciono dimenticati in queste profondità sotterranee. Le pattuglie naniche di Cittadella Adbar e di Cittadella Felbarr sorvegliano i dintorni di

entrambe le città, e talvolta una carovana ben protetta parte alla ricerca di quegli abitanti del Sottosuolo desiderosi di avviare tratte mercantili.

GRACKLSTUGH

Sulla sponda a sud-ovest del Lagoscuro si erge la città duergar di Gracklstugh, la Città delle Lame. Questo ampio e lugubre spazio è circondato da recinzioni impregnate del fumo e dei vapori delle fonderie e delle armerie. Gracklstugh è la capitale di un regno duergar conosciuto come il Regno Profondo, una potente nazione del Sottosuolo che controlla i tunnel e le caverne circostanti per decine di chilometri. I nani grigi hanno a disposizione uno dei più imponenti e meglio equipaggiati eserciti del Nord, sia in superficie che sottoterra, ma in genere preferiscono difendere i loro confini cercando il profitto per mezzo dell'industria e del commercio con gli altri popoli del Sottosuolo.

La città di Gracklstugh sta attualmente attraversando un periodo di profonda agitazione sociale; il vecchio re Tarngardt Steelshadow è da poco scomparso. Tarngardt era piuttosto avanti con gli anni, ma molti tra i più importanti possidenti (i nobili di alto lignaggio) della città sospettano che la sua scomparsa sia stata anzitempo accelerata dal Principe della Corona Horgar Steelshadow (Grr9/Mag9 duergar maschio CM). I sapienti derro che, fino a poco tempo fa, grazie a un attento controllo del re e dei possidenti, governavano la città, si sono resi conto che la loro subdola manipolazione non sortisce più alcun effetto sul corso degli eventi cittadini. Horgar Steelshadow, con molta calma, trama dietro le quinte, nel tentativo di ottenere il supporto dei principi duergar, troppo a lungo rimasti sotto le grinfie dei sapienti, scuotendoli dai sussurri e dagli charme dei segreti padroni della città. Horgar sta anche valutando la possibilità se far sparire o meno, in tempi brevissimi e senza clamore, il concilio dei sapienti. Al tempo stesso, i sapienti stanno complottando di estromettere il Principe della Corona dal trono, così da rinsaldare il loro controllo sulla città.

MENZOBERRANZAN

La Città dei Ragni potrebbe rappresentare oggi la principale minaccia che incombe sulle Marche d'Argento. Nonostante i drow di Menzoberranzan non abbiano a loro disposizione il cospicuo numero di orchi e di umanoidi del Dorso del Mondo o l'energia pura del grande dragone Klauth, ogni insediamento del Nord è potenzialmente allo loro mercé. Cunicoli segreti, caverne e passaggi su ragnatele che non lasciano tracce e antichi *portali* si estendono nel Sottosuolo per molti chilometri nei pressi di Menzoberranzan, garantendo una facile via d'uscita a esploratori, spie, assassini o persino eserciti drow. L'esistenza di Menzoberranzan e la costante minaccia che essa rappresenta per il mondo della superficie è una delle principali ragioni che hanno portato alla creazione della confederazione delle Marche d'Argento. Sundabar, Everlund, Silverymoon e le grandi cittadelle dei nani hanno unito le loro forze per contrastare l'avanzata dell'oscuro reame che si trova al di sotto dei loro piedi.

Menzoberranzan giace al di sotto della valle superiore del Surbrin, tra il Bosco della Luna e le Colline del Gelo. È nelle vicinanze di Blingdenstone, Mithral Hall e le sponde settentrionali del Lagoscuro. La città occupa una vasta caverna larga oltre tre chilometri e alta trecento metri o più. Stalagmiti torreggianti e pilastri si innalzano dal fondo della caverna fino a centinaia di metri di altezza. Con secoli di meticoloso lavoro i drow hanno modificato l'ambiente che li circonda, trasformandolo in un paesaggio di oscuri e maestosi castelli, scol-

Sentinelle drow preparano un'imboscata

piti nella roccia stessa. Sporgenze e altipiani movimentano il fondo della caverna, separando le casate nobiliari dei drow (le cui dimore si trovano sulle sporgenze più innalzate) dal vasto agglomerato urbano e dalle sue soprannaturali foreste di funghi.

Menzoberranzan conta una popolazione di oltre trentamila creature senzienti. I drow sono solo circa la metà di questo numero. La restante parte è per lo più formata da schiavi, tra cui vi sono bugbear, coboldi, goblin, minotauri, ogre, orchi, quaggoth e troll. I più piccoli e deboli tra questi schiavi vengono assegnati ai lavori più umili, alla coltivazione degli adiacenti campi di funghi e al pascolo dei rothé. Le creature più grandi e forzute vengono arruolate in massa come schiavi-soldati, una numerosa leva che costituisce il nerbo delle truppe drow. Infine, un consistente numero di svirfneblin catturati durante il sacco di Blingdenstone forma la casta più abietta dei servitori di Menzoberranzan.

I drow sono piuttosto abili nell'arte di mettere le razze di schiavi le une contro le altre, utilizzando i bugbear e gli ogre come supervisori (a loro volta sorvegliati da troll e minotauri) per fare rigare diritto i goblin e gli orchi. Gli schiavi disobbedienti o ribelli vengono uccisi nei modi più atroci e orribili e in rappresaglia gli oppressi infliggono analoghe punizioni a molti dei loro stessi compagni; ciò significa che gli schiavi sono i primi a soffocare la maggior parte delle rivolte, così da scampare alle violente punizioni dei drow. I drow hanno fatto capire in modo molto chiaro che nessun oltraggio o violenza sarà mai abbastanza per i sopravvissuti di Blingdenstone e a tutti gli effetti, per gli gnomi delle profondità schiavi dei drow gli eventi hanno preso decisamente una brutta piega.

Le matrone delle principali casate governano Menzoberranzan. Esse sono per lo più chieriche di Lolth, poiché da tempi immemorabili le sacerdotesse della Regina Ragno occupano le posizioni di rango più elevato nella società drow. Triel Baenre (Chr17 di Lolth drow femmina CM) è la matrona del Casato Baenre, il più in vista di tutta Menzoberranzan. Una volta il Casato Baenre aveva un'influenza maggiore sulla città, ma il fallimentare attacco contro Mithral Hall e la morte di Yvonnel, la madre di Triel, una vecchia e ingegnosa drow che esercitava il proprio potere senza farsi scrupoli di sorta, hanno indebolito la posizione del Casato Baenre nello scacchiere politico della città. Triel Baenre deve cautamente ammansire, intimidire e ingannare le matrone dei casati di rango inferiore per conservare la sua posizione. Il vendicativo attacco contro Blingdenstone dello scorso anno trae la sua origine dall'ambizione di Triel di consolidare la propria posizione guidando Menzoberranzan alla vittoria contro un nemico esterno.

Stante l'indole caotica e malvagia dei drow e l'ingerenza di Lolth esercitata attraverso le sue sacerdotesse, i principali casati di Menzoberranzan investono una parte considerevole del loro tempo a complottare gli uni ai danni degli altri. Unificare le proprie forze per sferrare una grande guerra di conquista è un'impresa ardua per le matrone, e Triel è esitante a lanciare un'altra crociata. Se le sue rivali decidessero di ostacolarla, o addirittura sabotare il piano di guerra sia con subdoli inganni sia con manifesta disobbedienza, potrebbe iniziare il tracollo definitivo del Casato Baenre. Nel frattempo Menzoberranzan aspetta un'occasione migliore e ricostruisce le proprie forze, commerciando con i regni confinanti del Sottosuolo. I forestieri, anche quelli che giungono dalla superficie, fin tanto che vi si recano per commerciare, non si immischiano negli affari delle famiglie nobili e dimostrano di non essere facili prede per i mostri e gli schiavi della città, possono aspettarsi di ricevere a Menzoberranzan un tiepido benvenuto.

Yathchol

A sud delle Montagne Inferiori è situato un regno di chitine, un ammasso di recinzioni ingarbugliate e di villaggi costituiti da ragnatele conosciuto come Yathchol. La maggior parte degli insediamenti conta tra quaranta e sessanta chitine, governate da un numero variabile di choldrith (da tre a sei). Le chitine hanno lanciato *charme* e accuratamente addestrato dei vermiiena per fare la guardia alle loro abitazioni, oltre a spazzare via i loro avanzi. Yathchol sorge nei pressi di un'altra città drow, Ched Nasad, la cosiddetta Città delle Ragnatele Lucenti. In passato, le chitine furono ridotte in schiavitù dai vicini drow, ma questi ultimi li giudicarono schiavi troppo incapaci, affrancandoli e allontanandoli quasi settanta anni or sono.

Esplorare le Terre Selvagge

Il Nord è per lo più poco colonizzato. I viandanti che attraversano le Marche d'Argento impiegano diversi giorni per spostarsi da una città o da un villaggio all'altro, accampandosi in vallette riparate o presso le rovine di pietra che punteggiano qua e là queste terre. Tra Silverymoon e Sundabar vi sono oltre 240 chilometri di cammino; tale distanza, attraverso il Passo di Silverymoon, può essere coperta via terra in una decade di viaggio e talvolta, quando il tempo è brutto, due. Un viandante, se è fortunato, al massimo potrà trascorrere tre o quattro notti sotto un tetto durante questo tragitto; una prima sosta è possibile al villaggio di Khelb sull'estremità occidentale del passo, poi ci si potrà fermare al villaggio di Auvandell e infine si potrà alloggiare presso una locanda fortificata nota come l'Insegna dei Tre Eroi, situata a circa metà strada tra Auvandell e Sundabar. Ciò nonostante, se confrontato con le vere e proprie terre selvagge che caratterizzano le Marche d'Argento, il tragitto attraverso il Passo di Silverymoon può essere addirittura considerato alla stregua di una tratta piuttosto battuta.

Gli avventurieri diretti alla volta dei luoghi più remoti delle Marche d'Argento (ad esempio, i dungeon del Passo Maledetto, le cripte ricoperte da rampicanti della Grande Foresta o le rovine sepolte sotto le sabbie dell'Anauroch) devono rassegnarsi a decadi di lunghi e faticosi viaggi attraverso territori ostili. Foreste impenetrabili, fiumi che non possono essere guadati e cime invalicabili scoraggiano e confondono tutti, tranne i viandanti più preparati e determinati. Predatori feroci, sia naturali sia magici, attendono in agguato. Banditi, barbari e predoni potrebbero uscire allo scoperto e assalire i viandanti sprovveduti. I rigori del clima o le condizioni del terreno possono fiaccare, ferire o persino uccidere gli ignari. Nelle regioni che più distano dal riparo delle mura cittadine o dalle strade pattugliate, le Marche d'Argento e le terre confinanti sono luoghi in cui è davvero pericoloso avventurarsi.

Fatte queste premesse, questo capitolo getta una sguardo su come le peculiarità delle terre selvagge, i viaggi, i paesaggi e gli incontri possano avere un ruolo centrale nella campagna.

Animali e vegetali

Gli scoscesi terreni delle Marche d'Argento garantiscono agli animali e ai vegetali della regione una grande varietà di ecosistemi. In genere, le valli protette dei fiumi Surbrin e Rauvin sono più assolate, miti e temperate dei passi d'alta quota delle montagne Inferiori o del Ghiaccio. Il Nord è dominato da immense foreste, vaste praterie, estese brughiere e picchi erosi dal vento. Queste terre fertili, irrorate dalle piogge che cadono durante l'anno e dal disgelo di primavera, sono più ospitali di quanto le temperature gelide e i venti sferzanti potrebbero far credere.

Flora

Nel corso dei secoli, il Nord ha fornito il legname per la colonizzazione delle regioni più temperate e, ciò nonostante, non sembra che sia mai cambiato alcunché; è una landa ovunque ricoperta da alberi tranne laddove si innalzano montagne rocciose e innevate. In verità, i phandar sono sempre più rari a causa dei progressivi disboscamenti e nel Nord, tranne che nelle località più sperdute e inaccessibili, gli alberi giganti, piuttosto diffusi fino a tre secoli fa, sono del tutto scomparsi.

Il clima rigido, l'umidità e i frequenti disboscamenti, rispetto agli anni passati, hanno fatto in modo che si riducessero il numero e la portata degli incendi nei boschi. Pertanto, le grandi e ombrose foreste dominano tuttora i paesaggi del Nord. Tutti i tipi di piante boreali crescono in abbondanza lungo la Costa della Spada Settentrionale, dagli equiseti ai licheni, ma ci si dimentica in fretta delle piante basse e del sottobosco quando si è circondati ovunque da alberi che svettano al cielo.

Alberi

Gli abeti e i pini di numerose specie sono gli alberi più diffusi nelle Marche d'Argento. Anche se la maggior parte delle piante decidue cresce con fatica lungo le basse pendici delle regioni meridionali, i felsul sono in grado di sopravvivere in climi molto rigidi e terreni rocciosi.

Man mano che ci si sposta verso sud, allontanandosi dal gelo delle montagne, per incontrare il corso del Fiume Rauvin, i latifoglie aumentano di numero. Gli alberi più abbondanti sono i chiomanera, i crepuscolari e i fogliablu (i chiomanera e i fogliablu sono stati descritti nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*). Talvolta, ci si imbatte negli aceri e nelle querce, che, nelle aree palustri, cedono il passo alle betulle bianche e a quelle argentee. Andando dal Rauvin verso sud, altre specie decidue fanno la loro comparsa, in par-

ticolare carpini bianchi, castani, frassini, hiexel, laspar e phandar. A detta di alcuni guardaboschi, nel Nord, sapendo dove cercare, si può trovare qualsiasi specie di albero che produca frutti succosi e che non richieda un clima arido per crescere. I dettagli delle specie più comuni sono presentati nel seguito.

Betulla argentea: Le betulle argentee sono sottili e slanciate, e ben difficilmente superano i 3,6 metri di altezza. Sono abbondanti e crescono in boschetti. Il legno delle betulle argentee è rossastro e, dopo essere stato tagliato, si asciuga completamente, diventando così, nel giro di un anno, molto leggero ma anche molto friabile. La corteccia delle betulle argentee è fragile e può essere scorzata con una certa facilità. Le foglie delle betulle argentee appaiono ceree al tatto, di colore rosso scuro, hanno una forma larga e ovale e sono appuntite e seghettate. La loro robustezza li rende adatti a reggere le prede di caccia o all'accensione dei fuochi.

I tronchi delle betulle argentee vengono adoperati dai poveri come bastoni, pertiche e (dopo aver indurito e appuntito le loro estremità con un fuoco lento) paletti da difesa. Il legno delle betulle argentee, a causa della sua fragilità, risulta poco adatto per le aste delle lance, per le traverse delle stecconate o per i lavori di costruzione. Le betulle argentee prosperano in tutte le regioni umide del Faerûn.

Crepuscolare I crepuscolari, il cui nome deriva dall'oscuro e contorto ammasso dei loro fusti, crescono diritti e a punta fino 18 metri di altezza. Le loro cortecce lisce e spoglie sono incoronate da una cerchia di piccoli rametti aguzzi. I crepuscolari hanno una corteccia nera che diventa argentea se scorzata o spezzata. Il legno al di sotto di essa è di colore grigio fumo e duro come il ferro.

La maggior parte degli elementi di alberatura e delle travi da costruzione del Faerûn è costituita da legno di alberi crepuscolari. Il legno dei crepuscolari è molto resistente al fuoco, e brucia senza fiamma. In genere, i crepuscolari sopravvivono agli incendi nei boschi e alle asce dei taglialegna proprio per le loro caratteristiche. I crepuscolari crescono selvatici un po' ovunque su tutta la faccia del Faerûn.

Felsul In genere, i felsul vengono reputati alberi che non sono neppure degni di essere definiti tali. Questa opinione viene quasi sempre avvalorata quando ci si imbatte per la prima volta in un felsul; infatti, ci si trova dinnanzi a un albero nodoso e contorto, di colore cinnamomo, che perde in continuazione strisce di corteccia putrescente. Il legno di felsul si sbriciola, si spezza e si rompe senza difficoltà, fa poca fiamma e risulta troppo debole e deforme per l'edilizia o per la costruzione di mobili.

Tutti gli anni, agli inizi di primavera, i felsul sono caratterizzati da una breve esplosione di fioritura. Un sacchetto di vivaci fiori di felsul, di colore giallo o viola, può valere tra le 5 e le 30 monete d'argento, a seconda dell'apertura e della sontuosità della fioritura di quell'anno. I petali di fiore di felsul schiacciati hanno un intenso profumo, apprezzato in tutto il Faerûn. Talvolta, le radici di felsul vengono utilizzate per scolpire piccoli oggetti; quali, ad esempio, simboli sacri, statuette o giocattoli.

I felsul prediligono un suolo arido e un clima freddo, crescono sui dirupi, sui precipizi e sulle cenge, in quei luoghi dove solo poche piante riescono a trovare un appiglio. In molte località rocciose del Nord, i felsul sono gli unici alberi in cui ci si può imbattere.

Hiexel: Gli hiexel, alberi ritti a forma ovale, sono in genere alti 9 metri, ma possono anche toccare i 21 metri di altezza nei luoghi riparati. Possiedono chiome rade e rami lievemente incurvati; il loro legno è lucido, verde e ceroso, e infine hanno una corteccia color verde-argento. Gli hiexel si dissodano con facilità e bruciano con molta fiamma, producendo un fumo oleoso. Per questa loro peculiarità vengono talvolta utilizzati per i segnali di fumo, per affumicare la carne e il pesce o per tenere alla larga gli animali da un'area ristretta. La corteccia di hiexel trova impiego nella rilegatura dei libri. Viene inoltre utilizzata per sigillare le mura delle costruzioni di legno contro l'umidità, incollata insieme ai sostegni lignei e sigillata con il fango e blocchi di muschio.

Man mano che crescono, gli hiexel seccano in maniera irregolare, sicché le tempeste in genere sradicano i tronchi più grandi e quelli più anziani. Il legno di hiexel non è adatto alla costruzione di slitte, di ponti e di altre strutture atte a sopportare carichi pesanti. A causa della sua fragilità non dovrebbe essere utilizzato nella creazione degli oggetti magici che, nel giro di qualche anno, tenderanno a rompersi per usura.

Gli hiexel sono piuttosto diffusi nelle Valli, sotto forma di cespugli che crescono sui burroni e sui pendii. Sono più rari nel Nord, ma vengono rinvenuti un po' ovunque a sud delle Montagne Inferiori, in particolare nelle valli del Rauvin e del Delimbiyr.

Laspar: I laspar, sempreverdi dal caratteristico color verde oliva, spesso vengono scambiati dai viandanti per alberi rinsecchiti. I laspar assomigliano a cedri tozzi, che in genere non arrivano all'altezza di 9 metri, e hanno una folta chioma che nasconde alla vista tutto ciò che si trova al di sotto di essa.

Gli aghi dei laspar sono pianti e appuntiti. Crescono in gruppi sferoidali ("viluppi") che si trovano all'estremità di rami delicati che si diramano da un robusto fusto centrale. Il tronco possiede una corteccia verde polvere, caratterizzata da una superficie irregolare costituita da numerose concavità unite tra loro. Sotto la corteccia si cela un legno dalle sfumature dorate, che può essere intagliato con la stessa facilità di quello di pino, ma che brucia con troppa facilità e produce troppe scintille rispetto a una combustione controllata.

In genere, gli aghi pressati vengono utilizzati per la preparazione di fragranze e talvolta sono aggiunti agli impasti per preparare torce e candele di qualità superiore. I laspar crescono ovunque a ovest del Thay, o comunque a nord della Foresta di Tethir. Essi prosperano nei dintorni del Passo Voltapietre, dalla Valle del Delimbiyr fino alla Foresta Lontana.

Phandar: I phandar raggiungono un'altezza di quasi 18 metri e hanno fronde robuste e arcuate che si diramano da un massiccio e nodoso fusto centrale. Foglie triangolari, maculate di svariate sfumature di verde, crescono su rami, il cui intreccio dà luogo a una forma vagamente ovoidale, mentre l'asse lungo (la "cima" dell'albero) punta nel verso dettato dal vento dominante; perciò, le piante che formano un boschetto di phandar sembrano tutte dirette lungo la stessa direzione. Questi alberi, a detta di alcuni avventurieri, avrebbero una forte somiglianza con i temutissimi mostri conosciuti con il nome di fustigatori.

Il legno di phandar è grigio-verde, attraversato da striature nerastre che, se tagliato per la lavorazione dei gioielli, formano griglie di linee parallele. In generale, gli archi, i manici delle armi e quelli degli utensili vengono ricavati dai fusti di phandar, mentre, a causa delle sue curvature pronunciate, questo stesso legno non risulta adatto alle lance, alle bacchette e ai bastoni, o laddove l'esser rettilineo sia indispensabile.

I phandar sono molto robusti. I ceppi (di alberi tagliati) talvolta danno origine a nuovi fusti e i rami, tagliati o crollati a terra che siano in grado di far germogliare delle pianticelle. Questa qualità ha quasi certamente salvato gli alberi dalla loro totale estinzione; i taglialegna tengono in gran conto i tronchi di phandar. Questi ultimi infatti riescono a sostenere il carico dei tetti più pesanti e possono, se intagliati in modo opportuno, reggere le travi trasversali senza alcun segno di cedimento o di frattura. I phandar sono diffusi un po' in tutto il Faerûn, ma sono radi a nord della Grande Foresta. Sono via via più rari a causa del disboscamento operato ovunque.

Arbusti

Nonostante gli alberi siano più conosciuti e apprezzati delle piante selvatiche, queste ultime sono maggiormente diffuse poiché ricoprono quasi tutti i pendii e i luoghi di campagna del Nord. Gli arbusti vengono per lo più considerati alla stregua di piante infestanti, sia che si tratti dei cespugli di bacche o dei robusti "stoloni spinosi" che, in più di un'occasione, i guardaboschi hanno fatto a pezzi per ricavare delle corde di fortuna. Altre piante quali ad esempio, le felci o gli equiseti, diffusi nelle aree sabbiose e umide, vengono invece giudicate del tutto inutili (sebbene, anche in questo caso, i boscaioli talvolta utilizzino gli equiseti per lavare e pulire a fondo le pentole e le padelle).

In ogni caso, alcuni arbusti vengono descritti con dovizia di particolari per la loro utilità o per la loro diffusione geografica. Uno di essi, la spina di Helm, è stato presentato nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Gli altri vengono trattati di seguito.

Bacca invernale: Questi rampicanti aggrovigliati sono di color marrone polvere e perdono in continuazione logore strisce di corteccia. In genere, essi formano dei mucchi sferici grandi come un cespuglio e che, talvolta, vengono ricoperti da piante parassite, così da sembrare piuttosto robusti nell'insieme. Le bacche invernali perdono le loro foglie d'argento in autunno, ma solo dopo che si sono abbattute delle gelate consistenti sui loro fusti spogli e all'apparenza secchi, i rampicanti si spezzano a metà per mostrare le bacche ceree, argentee e aspre che si celano al loro interno. Gli uccelli e le piccole creature della foresta (e più di un uomo affamato e disperato) si sostentano delle bacche invernali, poiché si possono addentare congelate, e piacciono ai cervi, e così via.

Baccadito: Questo cespuglio a forma di globo, dalle foglie seghettate del colore della limetta, è ricoperto tutto l'anno da una miriade di bacche d'argento delle dimensioni di un grosso dito. Le bacche grassocce e commestibili si possono foggiare a modo di candela da accendere e, sebbene poco apprezzate per il loro gusto sciapo, sono servite a sostentare più di un viandante perso o affamato. Inoltre, si possono cuocere a lungo le radici di baccadito per estrarre un inchiostro o una potente tintura color grigio ardesia.

Pino terragno: Questi pini nani e fronzuti ben difficilmente superano i 30 centimetri di altezza ma, a detta di un boscaiolo, si sparpagliano in tutte le direzioni "come fossero ragni capovolti sul dorso". I pini terragni, pericolosi sotto gli zoccoli dei cavalli, ricoprono molte sommità delle colline o i pendii delle brughiere nel Nord, e prosperano ovunque soffino venti sferzanti o crescano con difficoltà le specie meno robuste. Le pigne di questi arbusti vengono beccate dagli uccelli e addentate da piccoli mammiferi pelosi, mentre i loro aghi occultano i predatori e le trappole in agguato per catturare o ghermire gli uomini. La corteccia di pino terragno, in modo analogo a quanto si fa con alcuni tipi di abeti, può essere decotta per estrarre una bevanda dolce ed eccitante che disseta senza inebriare.

Erbe e piante medicinali

Sono così tante le specie di piante edibili e medicinali che crescono nel Nord da mettere in difficoltà persino gli erboristi più esperti che, a stento, riescono a distinguerle tutte o sono a conoscenza di ogni rimedio in cui esse siano utilizzabili. Dai licheni alle torbiere, dai fiori di campo ai latifoglia, fino ai tuberi, le terre selvagge offrono un copioso raccolto di spezie e di ingredienti per estrarre balsami curativi, medicine liquide o droghe che leniscono il dolore o provocano sonnolenza.

Amaunauth (rara): L'amaunauth, altresì conosciuta come "fiore verde" per le sue rigogliose foglie verdi, è una robusta erba infestante a foglie larghe. Cresce da un capo all'altro dei più freddi territori del Nord, a partire dalla Valle del Dessarin e fin su, nelle regioni artiche, dove ci sono i ghiacci o le nevi perenni. L'amaunauth, se ingerita non cotta, è nociva ad umani, elfi, orchi, goblinoidi e a tutta la loro progenie mezzosangue, ma non ha alcun effetto su nani, gnomi, halfling, folletti e gnoll, né su cavalli, capre, pecore, rothé e cervi.

Il veleno noto come amaunauth viene distillato dalla linfa o dai fluidi interni dell'erbaccia. Un erborista può mescolare gli ingredienti dell'amaunauth, pestando le foglie della pianta, preparando un decotto di erbe, o persino lasciando le foglie a macerare nell'alcole (prova di Alchimia o di Conoscenze [erboristeria], CD 15 e un'intera giornata di lavoro per preparare gli ingredienti). Una singola pianta permette di produrre 1d4+2 dosi.

Amaunauth: Ferimento CD 19, danni iniziali 2d4 pf, danni secondari privo di sensi, prezzo 100 mo.

Embramaph (comune): L'embramaph, una pianta da fiore alta con petali irregolari di un intenso color porpora, cresce nelle zone soleggiate. L'embramaph neutralizza l'azione dei veleni, delle muffe e delle carie, ma i suoi effetti variano molto da persona a persona. Le sue foglie o il suo gambo, masticati o ridotti in poltiglia e poi spalmati sulla pelle, sono efficaci tutto l'anno. L'embramaph, altresì conosciuto come "fiore gentile" per i suoi effetti benefici, ha un valore di mercato scarso o quasi nullo, poiché perde le sue proprietà nel giorno stesso in cui è stato raccolto.

Una dose di embramaph conferisce un bonus di +4 alle prove di Guarire effettuate per neutralizzare l'azione dei veleni o curare una malattia. Una singola pianta di embramaph permette di produrre 1d4 dosi.

Varathar (insolita): La varathar, altresì conosciuta come "luce della luna" per la tenue luminescenza argentea che emette sotto i raggi della luna, è uno strato sottile, e piuttosto raro, che ricopre la terra, simile all'aspetto di una massa di funghi marroni putrescenti e fatti a brandelli. Un personaggio è in grado di somministrare una dose di varathar se effettua con successo una prova di Guarire (CD 10); una creatura trattata con questo rimedio, guarisce 1d4 danni. La CD della prova di Guarire per somministrare la varathar aumenta di +10 per ogni dose giornaliera assimilata, e quindi,

Andare in cerca di erbe

Trovare una certa erba non è proprio la stessa cosa che saltellare nei prati o raccogliere fiori. La ricerca delle erbe richiede che venga superata con successo una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge o di Conoscenze [erboristeria], in relazione alla diffusione dell'erba nelle immediate vicinanze.

Comune	CD 10
Insolita	CD 20
Rara	CD 30
Assente	Impossibile

Tutti i personaggi sono in grado di raccogliere le erbe con una prova di Cercare, ma solo se la CD per quel particolare tipo di erba è minore o uguale a 10.

Ogni tentativo richiede 10 minuti di tempo e copre una superficie di terreno quadrata con lato di 30 metri. Si noti che un personaggio dotato della capacità di senso della natura (ad esempio, un druido) impiegherà solo 1 minuto per effettuare un tentativo di ricerca.

sarà via via più difficile che una creatura possa beneficiare di due o più dosi di varathar al giorno.

La varathar conserva i suoi benefici per 1d4+1 giorni dopo essere stata raccolta e viene venduta a un prezzo di mercato di 10 mo per dose. In genere, da una singola pianta di varathar si ricavano 1d4 dosi.

fauna

Nonostante le moltitudini di mostri che infestano il Nord, un cacciatore, anche di modesta bravura, potrà procurarsi abbastanza selvaggina da cuocere allo spiedo o in padella per la cena di tutti i giorni. La popolazione naturale delle Marche d'Argento, malgrado le condizioni ostili dominanti, riesce comunque a prosperare, essendo la regione poco insediata. Per quanti muoiano tra le fauci e gli artigli degli altri mostri o cadano sotto la morsa del gelo, ne nascono molti di più. Tra i grandi predatori, solo i draghi sembrano in grado di sopravvivere a lungo; infatti, si pensi alle fila degli orchi, che in un primo momento crescono a dismisura, poi, per la sovrappopolazione, si riducono alla fame, e quindi, dopo essersi radunati in orde, calano dalle montagne. Tuttavia, nonostante i disordini e le stragi causati dalle calate degli orchi, fatalmente questi finiscono per causare la distruzione della loro stessa razza.

Tale è l'ordine mortale, ma ciclico della natura; molte specie che vivono nei climi rigidi, prosperano, muoiono e poi rinascono a nuova vita. Ad ogni modo, esistono due palesi distorsioni che alterano i cicli di vita e l'equilibrio naturale delle Marche d'Argento. Innanzi tutto, le connessioni magiche con altri mondi e altri piani di esistenza sono piuttosto numerose al Nord, e che vengono attraversate con una certa frequenza da bestie aliene e aberrazioni mortali che provengono da altre dimensioni. La seconda anomalia, invece, è data dalla "creazione di mostri" operata da maghi e da altri individui, motivati da biechi propositi, oltre che da alcune creature, quali, ad esempio, le progenie abissali, in grado di rigurgitare i duplicati delle creature di cui si sono nutrite in passato.

I predatori intelligenti, come i draghi, trasportano le progenie abissali in luoghi isolati, ad esempio, inaccessibili vallate montane o isole fluviali, per garantire a se stessi una inesauribile riserva di cibo. Viceversa, altre creature le utilizzano come produttori di mostri per tenere alla larga o scacciare i nemici.

Creature comuni

I mammiferi più comuni al Nord sono (in ordine di importanza): cervi, klantar (renne), shaggun (bestie indomabili simili ai bisonti), rothé fantasma, conigli, cinghiali, alci, ratti delle rocce (roditori simili a lucertole che rubano dai nidi le uova), gatti selvatici (felini arrampicatori che si comportano come scoiattoli), orsi, dindi delle bacche (roditori frettolosi che somigliano ai tamia), arieti di montagna e tigri rosse. Inoltre, castori, donnole, volpi, topi di campagna sono piuttosto comuni, anche se si incontrano meno che in passato, rispetto a quando gli uomini non avevano ancora colonizzato le Marche.

Sebbene siano più difficili da scorgere, gli uccelli superano di gran lunga i mammiferi. Gli uccelli più comuni sono: avvoltoi, tacchini selvatici, corvi bianchi, anatre, oche, flur (galli cedroni), falchi e i minuscoli uccelli canori conosciuti come cinguettini per il loro canto particolare. Ci sono molti uccelli canori e gufi, ma, a eccezione dei cinguettini, nessuna specie è più comune delle altre.

Gli insetti, va da sé, sono la forma di vita più numerosa, ma spesso vengono ignorati del tutto, ad eccezione delle specie dotate di pungiglioni o delle varietà giganti. Al Nord sono diffusi solo le vespe giganti e i vari scarafaggi più grandi del normale, poiché i venti sferzanti, il clima artico e le temperature gelide impediscono agli insetti di dominare la scena.

Nelle Marche, come in altre regioni, le vipere e gli altri serpenti vengono spesso incontrati mentre si crogiolano al sole sulle rocce. Nei torrenti gelidi, nei fiumi e nelle paludi del Nord, i rettili sono quasi del tutto assenti. Sulla terraferma ci sono piccoli serpenti delle nevi, per lo più innocui, in grado di modificare il colore della loro pelle in bianco o in bruno grigiastro opaco per mimetizzarsi tra i sassi e l'erba, mentre nei corsi d'acqua i rettili hanno quasi completamente ceduto il passo ai pesci. Shalass, gamberi di fiume e branchielle, insieme ad altre specie altrettanto numerose prosperano nel Rauvin, nel Surbrin e negli altri piccoli fiumi della regione. La maggior parte degli affamati viandanti umani sa riconoscere le pinne blu da quelle d'argento, ed è in grado di gettare una rete nell'acqua e accendere il fuoco per far friggere i pesci in padella.

Dragoni del Nord

Nessun conteggio dei draghi del Nord sarà mai in grado di censire tutti i draghi che si innalzano in volo per predare, razziare o governare il Faerûn. Tuttavia, la maggior parte dei saggi concorda che tra i draghi più importanti in attività nei pressi delle Marche d'Argento e della Frontiera Selvaggia, oltre a quelli citati altrove, si possano annoverare quelli descritti di seguito.

Arauthator, la Vecchia Morte Bianca: Un vecchio drago bianco maschio, i cui domini comprendono le sorgenti del Surbrin e il Dorso del Mondo.

Arveiaturace: Altresì noto come Artigli di Ghiaccio o Dragone Bianco, un'antica femmina bianca, il cui dominio è situato nel Mare del Ghiaccio Mobile.

Claugiyliamatar: Un'antica femmina verde, la cui tana è situata lungo la Costa della Spada, da qualche parte tra i fiumi Miramar e Dessarin.

Felgolos, la Sventura Volante: Un drago di bronzo adolescente piuttosto maldestro che vagabonda liberamente per tutto il Nord.

Hoonarrth, la Furia Rossa di Mintarn: Un antico maschio rosso, spesso dormiente che, quando si risveglia affamato, attacca la Valle del Delimbyir, le Montagne Inferiori e l'Antico Delzoun.

Insyzor: Un vecchio dracolich drago zanna maschio, la cui tana si trova vicino alle sorgenti del Fiume Bianco nelle Montagne Picchigrigi e scorrazza in lungo e in largo le Terre Cadute. Si dice che possegga un tesoro inestimabile, raccolto tra le rovine del reame dei nani di Ammarindar.

Iymrith, il Fato del Deserto: Un'antica femmina blu, la cui tana è situata presso la città di Ascore nell'Anauroch, ma che si sposta in cerca di cibo fino alla Valle del Delimbiyr, alle Montagne di Ghiaccio e al Passo Voltapietre.

Nurvureem, la Dama Oscura: Un drago d'ombra femmina adulto che si fa passare per una dama umana residente presso un antico maniero a nord di Amphail, ma che assalta le valli del Dessarin e del Delimbiyr.

Olothontor, il Dragone Menestrello: Un antico drago blu maschio amante della musica, che vaga nel Nord alla ricerca di canzoni e di spartiti.

MOSTRI

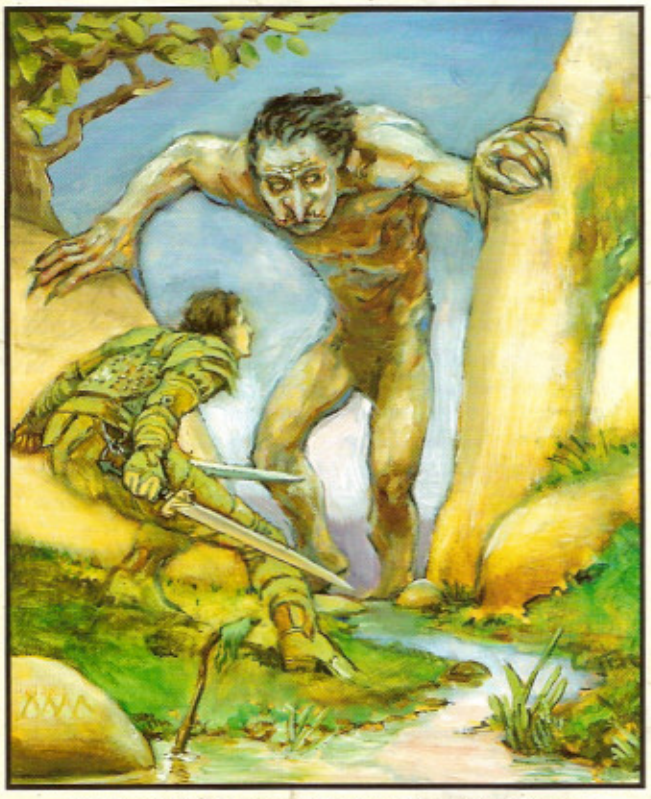
Gli abominevoli mostri del Nord sono un argomento di interesse primario per la maggior parte degli abitanti delle città e dei villaggi. Le terre selvagge sono una delle ultime zone di frontiera dove predatori di tutti i tipi possono liberamente scorrazzare in lungo e in largo; non a caso, le Marche forniscono riserve di cibo più che abbondanti per la predazione di tali belve. Gli stormi di uccelli stigei, gli orsigufo e i lupi sono tuttora fin troppo numerosi, ma per lo più la gente ha soprattutto paura della minacce solitarie, incarnate dai beholder, dai draghi, dai vermi del gelo oppure dai licantropi che, sotto mentite spoglie, dimorano nei paesi e nella città, e di notte assalgono i loro ignari vicini.

I draghi, grazie a decenni di ballate e racconti da osteria, sono i mostri più conosciuti in assoluto. Si noti come questa considerazione sia molto appropriata alle Marche d'Argento. Sebbene al Nord molta brava gente sia finita nelle fauci di dragoni imponenti come Klauth (descritto nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) o in quelle dei draghi Morueme, per certo, Silverymoon deve la sua crescita e la sua stabilità ai draghi, per la precisione, a due draghi ben definiti.

L'antico drago d'oro femmina Valamaradace, la Regina Drago di Silverymoon, e il suo consorte, il drago d'argento adulto Deszeldaryndun, vegliano sin dalla notte dei tempi su Silverymoon, da molto tempo prima che Alustriel attraversasse il ponte sul Rauvin. I due draghi dimorano insieme in una montagna galleggiante avvolta dalle nubi, dalla quale Valamaradace governa e vigila su un dominio con la stessa attenzione con cui un contadino scrupoloso coltiva il suo campo. Essa ha tenuto lontane le influenze maligne, i predatori e le creature malvagie, ha assecondato lo sviluppo degli eventi e ha permesso a Silverymoon di sopravvivere quando era più vulnerabile, nonostante le incombenti orde degli orchi e i draghi affamati. Grazie alla sua tenacia e ai suoi sforzi, Silverymoon è potuta diventare il centro dell'arte, della bellezza e del commercio che attualmente tutti conoscono. Nel corso dei secoli, l'Argento e l'Oro sono stati i migliori guardiani che la città potesse mai avere.

I draghi e le viverne nelle Marche d'Argento sono un problema in via di risoluzione, tranne che per quegli avventurieri così arditi, alcuni direbbero così pazzi, da andare in cerca delle loro tane. Ciò è il risultato dell'impegno dei figli di Alustriel, che, di recente, hanno battuto a fondo le Marche e le terre limitrofe, a caccia dei mostri più rapaci. In genere, invece di attaccare a testa bassa, cercano di scacciare i mostri, e talvolta le creature avvicinate preferiscono evitare di misurarsi con le forze delle Marche d'Argento e si ritirano ad ammorbare altre terre lontane.

Considerazioni analoghe si potrebbero fare per tutti quei tipi di mostri che, dopo essersi radunati in bande, attaccano, assaltano e uccidono chiunque si trovi sul loro cammino. I troll, i bugbear, i goblin e gli orchi sono i più numerosi tra le schiere di tali predatori, ma gli hobgoblin, i giganti, gli gnoll, i coboldi, gli ettin e persino i dragonidi fanno scorrerie nelle Marche d'Argento; man mano che le Marche prosperano, si popolano, si espandono e rafforzano le proprie armate, le forze del male crescono in numero e audacia. Con queste premesse, molto presto scoppierà una guerra di grande portata.



Un possibile incontro nella Brughiera Sterminata

Incontri nelle terre selvagge

Una delle caratteristiche peculiari di un'avventura che si svolge nelle Marche d'Argento o nelle terre circostanti è il pericolo costante di imbattersi in un incontro imprevisto sotto forma di animale selvatico, di predone o di mostro. Va da sé che la maggior parte dei predatori naturali, quali lupi, orsi bruni e tigri rosse, cercherà di evitare i gruppi costituiti da tre o quattro umani o umanoidi. Tuttavia, se qualcuno rimanesse separato dal resto del gruppo, come nel caso di un esploratore in avanscoperta o di un ritardatario in affanno, potrebbe tranquillamente finire sotto le grinfie di uno di questi animali.

Probabilità di incontri

Man mano che una compagnia di avventurieri attraversa le Marche d'Argento, esiste una probabilità per ogni ora di viaggio di imbattersi in un incontro delle terre selvagge. La prima percentuale di ciascuna delle seguenti voci rappresenta la probabilità di un incontro per ogni ora di viaggio percorsa in quel tipo di terreno; la seconda percentuale (tra parentesi) costituisce la probabilità di un singolo incontro per ogni 8 ore di viaggio attraverso quel terreno. Se la compagnia non cambia le sue modalità di viaggio nel corso della giornata (ad esempio, da viaggio normale a viaggio cauto), diventa più comodo per il Dungeon Master tirare i dadi una sola volta durante quel giorno di viaggio e quindi lasciar decidere al caso in quale momento dello stesso si svolgerà l'incontro vero e proprio.

Terreno	Viaggio normale	Campo all'aperto o viaggio cauto	Campo segreto o nascondiglio
Desolato	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Terra selvaggia	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Frontiera	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Civilizzato	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Le compagnie che si muovono con insolita cautela (la metà o meno del loro movimento possibile) rientrano a pieno

titolo nella categoria "viaggio cauto". Le compagnie che sono stanziate o accampate possono usare la probabilità di incontro del "campo all'aperto". Infine, le compagnie che sono accampate in segreto o che si tengono nascoste vanno confrontate con l'ultima colonna delle probabilità di incontro. È ovvio che un campo con un fuoco acceso non potrà mai essere considerato un campo segreto, a meno che i bagliori del fuoco o il fumo non siano stati occultati con qualche espediente.

Le regioni *desolate* sono luoghi che non sono stati colonizzati e che in genere sono poco popolati dalla selvaggina o dai mostri.

Le regioni delle *terre selvagge* sono luoghi che non sono stati colonizzati, ma che sostentano un'abbondante selvaggina o mostri.

Le regioni di *frontiera* sono luoghi semicolonizzati, ma i cui insediamenti sono piccoli e distanti gli uni dagli altri.

Le regioni *civilizzate* sono luoghi caratterizzati da ampie zone disboscate, da un discreto numero di villaggi e di piccoli insediamenti, distanti al massimo un giorno di viaggio gli uni dagli altri, e presidiati dalle pattuglie inviate dalle città o dalle fortezze ivi situate. Le valli di Sundabar e del Rauvin sono le uniche regioni civilizzate delle Marche d'Argento, e, ciò nonostante, vaste porzioni di questi territori (ad esempio, il difficoltoso tratto del Rauvin compreso tra Silverymoon ed Everlund) potrebbero essere comunque considerate alla stregua di frontiere o di terre selvagge.

Ai fini di questo manuale, le Marche d'Argento e i territori limitrofi sono stati suddivisi in sette tabelle degli incontri casuali: la Valle del Rauvin e la Valle di Sundabar, le Terre della Luna, la Valle Fredda, la Brughiera Sterminata, la Grande Foresta, il Bosco Freddo e il Bosco della Luna, le Montagne Inferiori e del Rauvin, e infine il Dorso del Mondo e le Montagne di Ghiaccio.

Tabelle degli incontri

I mostri indicati in queste tabelle vengono descritti in questo manuale, nel *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*, nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* o nel *Manuale dei Mostri*. Se non appare alcun simbolo accanto al nome del mostro, allora la creatura è stata tratta dal *Manuale dei Mostri*. Le creature citate da altre fonti bibliografiche vengono identificate come segue:

[M] tratto dal *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*.
[P] tratto dall'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.
[A] tratto dal Capitolo 7 di questo manuale.

Ciascuna tabella degli incontri casuali delle terre selvagge comprende le seguenti informazioni.

d%: Il risultato che, su un dado percentuale, genererà l'incontro indicato. Si faccia riferimento alle colonne Giorno e Notte, a seconda dei casi.

Incontro: Il tipo di creatura incontrata. Alcuni incontri avvengono con gruppi di creature, quali, ad esempio, una pattuglia di orchi o una carovana di mercanti.

Numero incontrato: Il numero di creature incontrate. Se viene indicata la citazione "vedi Gruppi", si faccia riferimento alle tabelle successive per determinare la composizione esatta dell'incontro. Talvolta, è possibile che l'incontro sia un evento naturale (quale, ad esempio, un incendio nella foresta o un torrente di montagna) invece di una o più creature. La sezione dei Gruppi comprende inoltre le informazioni relative a questi eventi naturali.

TABELLA 2–1: INCONTRI DELLA VALLE DEL RAUVIN E DELLA VALLE DI SUNDABAR (CIVILIZZATO, LI 1–9)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
–	01-02	Abishai, bianco[M]	1
01-03	03	Alce (animale)[A]	1d6+2
04	04-07	Banda di orchi	vedi Gruppi
05-11	08-10	Banditi	vedi Gruppi
12-16	11-12	Branta[A]	1d6+2
17-25	13	Cervo (animale)[A]	2d6
26	14	Cinghiale mannaro	1d2
–	15-16	Combattente spaventoso[M]	1
27	17-18	Gargoyle	1d2
–	19-20	Ghast	1d2
–	21-23	Ghoul	1d6
–	24	Guardiano di Bane[M]	1d8+2
28-36	25-27	Lupo (animale)	1d6+10
37-38	28-29	Lupo crudele	1
39-40	30-31	Lupo mannaro	1d2
41-48	32	Mercanti	vedi Gruppi
–	33	Nyth[M]	1
49-51	34-39	Ogre	1d2
52-53	40-45	Orco	1d3+1
54-57	46	Orso bruno (animale)	1
58-59	47	Orso crudele	1
–	48	Pantera spettrale[M]	1
60-68	49-51	Pattuglia	vedi Gruppi[1]
69-70	52-53	Peryton[M]	1d2
–	54-55	Pipistrello, cacciatore notturno[M]	2d6
71-78	56-60	PNG	vedi Gruppi
79-80	61-68	Predoni goblin	vedi Gruppi
–	69-70	Progenie vampirica	1d2
81-85	71-72	Rothé di superficie[P]	1d10+10
–	73-74	Scheletro, medio	1d6
86	75-76	Stirpeplanare, fey'ri[M]	2d4
87	77-79	Stirpeplanare, tanarukk[M]	1d4+1
88-90	80-81	Tigre rossa (animale)[A]	1
91-92	82	Topo crudele	1d10+10
93	83	Torrente di montagna	vedi Gruppi
94-96	84-87	Troll	1
–	88-90	Wight	1d2
97-100	91-97	Worg	1d2
–	98-100	Zombi, medio	1d4+1

[1] Nella Valle di Sundabar, questa potrebbe essere una pattuglia di nani (01-40) o una pattuglia della Legione d'Argento (41-100). Nella Valle del Rauvin, questa potrebbe essere una pattuglia della Legione d'Argento (01-75) o una pattuglia di elfi dei boschi (76-100).

TABELLA 2–2: INCONTRI DELLE TERRE DELLA LUNA, DELLA VALLE DI ADBAR E DELLA VALLE FREDDA (FRONTIERA, LI 2–10)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
–	01-02	Abishai, bianco[M]	1d2
01-04	03	Alce (animale)[A]	1d6+2
05-07	04-09	Banda di orchi	vedi Gruppi
08-12	10-11	Banditi	vedi Gruppi
13	12	Behir	1
14-18	13-14	Branta[A]	1d6+2
19-20	15-16	Bugbear	1d3+1
21-27	17	Cervo (animale)[A]	2d6
28	18	Cinghiale mannaro	1d2

–	19-20	Combattente spaventoso[M]	1
29-32	21-25	Drago (vedi Tabella 2-2a)	1
33	26	Dragonide[M]	2d4
34-39	27-28	Esploratori Uthgardt	vedi Gruppi
40	29-32	Ettin	1d3+1
–	33-35	Ghast	1d2
41-42	36	Ghiottone (animale)	1d2
43	37-38	Ghiottone crudele	1d2
–	39-42	Ghoul	1d6
44	43-46	Gigante delle colline	1d2
45-46	47-48	Leucrotta[M]	1d4
47-52	49-53	Lupo (animale)	1d6+10
53-54	54-55	Lupo crudele	1d4+4
–	56-57	Lupo invernale	1d4+1
55-57	58-59	Lupo mannaro	1d6+4
58-61	60	Mercanti	vedi Gruppi
–	61	Nishruu[M]	1
62-63	62-63	Ogre	1d2
64-68	64	Orso bruno (animale)	1
69-70	65-66	Orso crudele	1
71-75	67	Pattuglia della Legione d'Argento	vedi Gruppi
76-79	68-69	Pattuglia di nani	vedi Gruppi
–	70-71	Pipistrello, cacciatore notturno[M]	2d6
80-82	72-73	PNG	vedi Gruppi
83-84	74-79	Predoni goblin	vedi Gruppi
–	80-81	Progenie vampirica	1d2
85-88	82-83	Rothé di superficie[F]	1d10+10
89	84-85	Stirpeplanare, tanarukk[M]	1d4+1
90-92	86	Tigre rossa (animale)[A]	1
93-94	87-88	Torrente di montagna	vedi Gruppi
95-97	89-92	Troll	1d3+1
–	93-95	Wight	1d4+1
98-100	96-100	Worg	1d2

TABELLA 2-2A: DRAGHI DELLE TERRE DELLA LUNA, DELLA VALLE DI ADBAR E DELLA VALLE FREDDA

d%	Drago
01-45	Bianco, adulto giovane
46-55	Ombra[M], adolescente
56-63	Oro, giovane
64-90	Rosso, giovane
91-100	Zanna[M], adolescente

TABELLA 2-3: INCONTRI DELLA BRUGHIERA STERMINATA (TERRA SELVAGGIA, LI 2-14)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
–	01-03	Banda di ghast	vedi Gruppi
01-08	04-12	Banda di orchi	vedi Gruppi
09-10	13-15	Behir	1
–	16-17	Bestia oscura[M]	1d2+2
11-18	18	Cervo (animale)[A]	2d6
–	19-21	Combattente spaventoso[M]	1d4+3
19-21	22-23	Cumulo strisciante	1d2
22-27	24-28	Drago (vedi Tabella 2-3a)	1
28-32	29-32	Ettin	1d3+1
–	33-35	Fantasma	vedi Gruppi
–	36-37	Fuoco fatuo	1d6
33-38	38-42	Gigante delle colline	1d3
39-41	43-45	Gigante della nebbia[M]	1d2
42-49	46-48	Lupo (animale)	1d10+6
50-53	49-51	Lupo crudele	1d4+4
54-56	52-54	Lupo invernale	1d6+5
57-58	55-56	Mantonevoso[A]	1d6+2
59	57-59	Nishruu[M]	1
60	60-62	Nyth[M]	1
61-66	63-66	Ogre	1d3+1
67-74	67-73	PNG	vedi Gruppi
75-79	74-77	Rothé fantasma[F]	1d10+10
80	78-81	Segugio yeth	1d6+5
81-83	82-83	Serpente di ghiaccio[M]	1d3+1
–	84	Spettro	1d6
84-95	85-89	Troll	1d3+1
–	90-92	Wight	1d8+1
96-100	93-98	Worg	1d4+4
–	99-100	Wraith	1d6

TABELLA 2-3A: DRAGHI DELLA BRUGHIERA STERMINATA

d%	Drago
01-09	Bianco, giovane (gruppo di 1d4+1)
10-43	Bianco, vecchio
44-53	Nero, giovane (gruppo di 1d4+1)
54-63	Nero, vecchio
64-70	Ombra[M], giovane
71-95	Rosso, adolescente
96-98	Dracolich[F], bianco adulto
99-100	Dracolich[F], rosso adulto giovane

TABELLA 2-4: INCONTRI DELLA GRANDE FORESTA (TERRA SELVAGGIA, LI 2-12)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01	01-02	Abishai, verde[M]	1d4
02-05	03	Alce (animale)[A]	1d6+2
–	04-05	Artiglio strisciante[M]	4d6
–	06-07	Banda di ghast	vedi Gruppi
06-10	08-14	Banda di orchi	vedi Gruppi
–	15-17	Bestia oscura[M]	1d2+2
11-16	18-20	Cacciatori gnoll	vedi Gruppi
17-22	21-22	Centauro	1d4+4
23-30	23	Cervo (animale)[A]	2d6
–	24-25	Combattente spaventoso[M]	2d6
31	26	Cumulo strisciante	1d2
32-37	27-32	Drago (vedi Tabella 2-4a)	1
38	33	Fauce aberrante[M]	1d2
39-40	34	Ghiottone crudele	1
41	35-36	Gulgutidra[M]	1
42	37	Ibrandlin[M]	1d2
43	38	Incendio nella foresta	vedi Gruppi
44-45	39-42	Kir-lanan[F]	1d4+1
46-49	43-44	Lupo (animale)	1d8+10
50-52	45-47	Lupo crudele	1d4+4
53-54	48-49	Lupo mannaro	1d6+4
55	50	Ninfa	1
56-58	51-53	Ogre	1d3+1
–	54	Ombra	1d4+1
59-60	55-56	Orso crudele	1
61-62	57	Orso mannaro	1d2
63-68	58	Pattuglia di elfi dei boschi	vedi Gruppi
–	59-60	Pipistrello crudele	1d4+4
–	61-62	Pipistrello mannaro[M] (licantropo)	1d2
–	63-65	Pipistrello, cacciatore notturno[M]	2d6
–	66-67	Pipistrello, sinistro[M]	1d6+3
69-75	68-70	PNG	vedi Gruppi
76	71-72	Ragno-fase	1d4
–	73	Spettro	1d4

77-78	74-77	Squartatore grigio	1
79-80	78-80	Stirpeplanare, fey'ri[M]	1d2x10
81-82	81-82	Stirpeplanare, tanarukk[M]	1d6+5
83-84	83-85	Strega verde (strega)	1d2
85-86	86	Tigre rossa (animale)[A]	1
87-88	87-88	Topo crudele	1d10+10
89-93	89-90	Treant	1d2
94-95	91-92	Troll	1d3+1
96-98	93	Unicorno	1d4+2
–	94-95	Vargouille	1d6+5
–	96-97	Wight	1d6+5
99-100	98-99	Worg	1d4+4
–	100	Wraith	1d6+5

TABELLA 2-4A: DRAGHI DELLA GRANDE FORESTA

d%	Drago
01-15	Bianco, adulto giovane
16-26	Canto[M], adolescente
27-36	Oro, giovane
37-56	Verde, giovane (gruppo di 1d4+1)
57-96	Verde, adulto giovane
97-100	Dracolich[F], verde adulto giovane

TABELLA 2-5: INCONTRI DEL BOSCO FREDDO E DEL BOSCO DELLA LUNA (TERRA SELVAGGIA, LI 2-12)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01	01-02	Abishai, verde[M]	1d4
02-05	03-04	Alce (animale)[A]	1d6+2
–	05	Artiglio strisciante[M]	4d6
–	06-08	Banda di ghast	vedi Gruppi
06-10	09-17	Banda di orchi	vedi Gruppi
–	18-21	Bestia oscura[M]	1d2+2
11	22	Branco di lupi mannari	vedi Gruppi
12-17	23-24	Branta[A]	1d6+2
18-25	25	Cervo (animale)[A]	2d6
–	26-27	Combattente spaventoso[M]	2d6
26-31	28-32	Drago (vedi Tabella 2-5a)	1
32-40	33-34	Esploratori Uthgardt	vedi Gruppi
41-43	35-36	Ettin	1d3+1
44-45	37-38	Fauce aberrante[M]	1d2
46-47	39	Ghiottone crudele	1
48	40	Gulgutidra[M]	1
49	41	Ibrandlin[M]	1d2
50	42	Incendio nella foresta	vedi Gruppi
51-54	43-45	Lupo (animale)	1d8+10
55-58	46-48	Lupo crudele	1d4+4
59-60	49-50	Lupo mannaro	1d6+4
61	51-52	Mantonevoso[A]	1d4+1
62-65	53-55	Ogre	1d3+1
–	56-57	Ombra	1d4+1
66-68	58-59	Orso crudele	1
69-70	60	Orso mannaro	1d2
71-76	61	Pattuglia di elfi dei boschi	vedi Gruppi
77-78	62-63	Peryton[M]	1d4
–	64-65	Pipistrello crudele	1d4+4
–	66	Pipistrello mannaro[M] (licantropo)	1d2
–	67-68	Pipistrello, cacciatore notturno[M]	2d6
–	69	Pipistrello, sinistro[M]	1d6+3
79-84	70-72	PNG	vedi Gruppi
85	73	Ragno-fase	1d4
–	74-75	Spettro	1d4
86	76	Squartatore grigio	1
87	77-79	Stirpeplanare, tanarukk[M]	1d6+5
88-89	80-81	Strega verde (strega)	1d2
90	82	Tigre rossa (animale)[A]	1
91-92	83-84	Treant	1d2
93-97	85-89	Troll	1d3+1
98	90	Unicorno	1d4+2
–	91-92	Vargouille	1d6+5
–	93-94	Wight	1d6+5
99-100	95-98	Worg	1d4+4
–	99-100	Wraith	1d6+5

TABELLA 2-5A: DRAGHI DEL BOSCO FREDDO E DEL BOSCO DELLA LUNA

d%	Drago
01-30	Bianco, adulto giovane
31-39	Canto[M], adolescente
40-44	Oro, giovane
45-59	Rosso, adolescente
60-69	Verde, giovane (gruppo di 1d4+1)
70-94	Verde, adulto giovane
95-98	Dracolich[F], verde adulto giovane
99-100	Dracolich[F], rosso adolescente

TABELLA 2-6: INCONTRI DELLE MONTAGNE INFERIORI E DEL RAUVIN (TERRA SELVAGGIA, LI 4-14)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
–	01	Abishai, rosso[M]	1d3+1
01-04	02	Aquila gigante	1d3+2
05-06	03-05	Banda da guerra di orchi	vedi Gruppi
07-09	06-08	Banda di bugbear	vedi Gruppi
10-12	09-16	Banda di orchi	vedi Gruppi
13-16	17	Branta[A]	1d6+2
–	18-19	Congrega di vampiri	vedi Gruppi
17-24	20-26	Drago (vedi Tabella 2-6a)	1
25-26	27	Dragone delle rocce[A]	1d2
27-28	28-29	Dragonide[M]	2d4
29-30	30	Esploratori Uthgardt	vedi Gruppi
31-33	31-34	Ettin	1d3+1
34-37	35-38	Gigante delle colline	1d4+1
38-40	39-41	Gigante del gelo	1d4+1
41-42	42-43	Gigante delle nuvole	1
43	44	Goblin del Dekanter[M]	1d12+2
44-45	45-46	Leone crudele	1d2
46-47	47-48	Leucrotta[M]	1d3+1
48-53	49-50	Lupo (animale)	1d8+8
54-59	51-53	Lupo crudele	1d4+4
60-61	54-56	Mantonevoso[A]	1d6+2
62-64	57-59	Ogre	1d3+1
65-68	60-61	Orso crudele	1d2
69-70	62	Orso, bruno (animale)	1d2
71-72	63	Pattuglia della Legione d'Argento	vedi Gruppi
73	64	Peryton[M]	1d3+1
74-76	65-66	PNG	vedi Gruppi
77-80	67-73	Predoni goblin	vedi Gruppi
–	74-75	Progenie abissale[M]	1
81-84	76	Rothé fantasma[F]	1d10+10
85-86	77	Stirpeplanare, fey'ri[M]	1d2x10
87-88	78	Stirpeplanare, tanarukk[M]	1d6+5
89-91	79-81	Torrente di montagna	vedi Gruppi
92	82	Valanga/frana	vedi Gruppi
–	83-84	Vampiro	1d2
93-95	85-87	Viverna	1d4+2
96-99	88-93	Worg	1d4+4
–	94-96	Wraith	1d6+5
100	97-100	Yrthak	1d3+1

Tabella 2-6a: Draghi delle Montagne Inferiori e del Rauvin

d%	Drago
01-10	Argento, adulto giovane
11-37	Bianco, vecchio
38-47	Blu, adulto
48-55	Oro, adulto giovane
56-64	Rame, adulto
65-76	Rosso, adulto giovane
77-96	Zanna[M], adulto maturo
97-98	Dracolich[F], rosso adulto giovane
99-100	Dracolich[F], bianco adulto maturo

Tabella 2-7: Incontri del Dorso del Mondo e delle Montagne di Ghiaccio (Terra selvaggia, LI 4-14)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-06	01	Aquila gigante	1d3+2
07-09	02-04	Banda da guerra di orchi	vedi Gruppi
10-13	05-11	Banda di orchi	vedi Gruppi
14-15	12	Battuta di caccia di nani artici[M]	vedi Gruppi
16-18	13	Branta[A]	1d6+2
19-26	14-21	Drago (vedi Tabella 2-7a)	1
27-28	22-23	Dragone delle rocce[A]	1d2
29-33	24-30	Ettin	1d3+1
34-36	31-33	Gigante delle colline	1d4+1
37-44	34-42	Gigante del gelo	1d4+1
45-46	43-44	Gigante delle nuvole	1
47-50	45	Lupo (animale)	1d8+8
51-55	46-49	Lupo crudele	1d4+4
56-58	50-53	Mantonevoso[A]	1d6+2
59-62	54-56	Ogre	1d3+1
63-66	57-58	Orso crudele	1d2
67-68	59	Orso polare (animale)	1d2
69-70	60-61	PNG	vedi Gruppi
71-72	62-67	Predoni goblin	vedi Gruppi
73-76	68-70	Remorhaz	1
77-80	71-72	Rothé fantasma[E]	1d10+10
81-83	73-76	Stirpeplanare, tanarukk[M]	1d6+5
84-86	77-78	Torrente di montagna	vedi Gruppi
87	79	Valanga/frana	vedi Gruppi
88-89	80-85	Verme del gelo	1
90-92	86-88	Viverna	1d4+2
93-98	89-93	Worg	1d4+4
-	94-96	Wraith	1d6+5
99-100	97-100	Yrthak	1d3+1

Tabella 2-7a: Draghi del Dorso del Mondo e delle Montagne di Ghiaccio

d%	Drago
01-06	Argento, adulto
17-31	Bianco, adolescente (gruppo di 1d4+1)
32-66	Bianco, vecchio
67-72	Oro, adulto
73-83	Rosso, adulto
84-95	Zanna[M], vecchio
96-97	Dracolich[F], rosso adulto
98-100	Dracolich[F], bianco adulto maturo

Gruppi

I gruppi speciali richiamati nelle tabelle precedenti sono descritti di seguito. Se la classe di un umanoide non viene specificata, la si consideri come combattente di 1° livello.

Banda di bugbear: 1d10+10 bugbear, 1d3 bugbear combattenti (livello 1d3+1) e un bugbear guerriero (livello 1d3+3).

Banda di ghast: 1d3+1 ghast e 1d6+1 ghoul.

Banda di orchi: 1d10+5 orchi, 1d3+1 orchi barbari (livello 1d3+1), un orco adepto (livello 1d3+1), accompagnati da 1d12 cinghiali crudeli.

Banda da guerra di orchi: 1d10+10 orchi, 1d3 orchi barbari (livello 1d3+1), 1d3 orchi guerrieri (livello 1d3+1), un orco adepto (livello 1d6) e un orco condottiero (livello 1d3+3), accompagnati da 1d12 cinghiali crudeli. Per determinare la classe del condottiero, tirare un d%: 01-30, barbaro; 31-45, chierico; 46-80, guerriero; 81-85, ladro; 86-90, ranger; 91-100, stregone.

Banditi: 1d6+1 combattenti di 1° livello e 1d2 PNG capibanda di livello 1d3+1. Per determinare la classe di ciascun capobanda, tirare un d%: 01-15, chierico; 16-40, guerriero; 41-60, ladro; 61-70, stregone; 71-100, combattente. In genere, i banditi sono di allineamento caotico malvagio. Per la razza del gruppo di banditi, tirare un d%: 10-60, umani; 61-70, nani; 71-100, mezzorchi.

Battuta di caccia di nani artici: La battuta di caccia è costituita da 1d4+2 nani artici combattenti di 1° livello, 1d2 nani artici barbari (livello 1d3+2) e un capocaccia di livello 1d4+3. Per determinare la classe del capocaccia, tirare un d%: 01-50, barbaro; 51-65, chierico; 66-75, druido; 76-80, guerriero; 81-85, ladro; 86-100, ranger.

Branco di lupi mannari: 1d4+1 lupi mannari, 1d4+4 lupi e un lupo mannaro capobranco (livello 1d6+1). Per determinare la classe del capobranco, tirare un d%: 01-15, chierico; 16-25, druido; 26-60, guerriero; 61-75, ladro; 76-90, ranger; 91-100, stregone.

Cacciatori gnoll: 1d4+2 gnoll, guidati da uno gnoll ranger (livello 1d3+2) e da uno gnoll adepto (livello 1d4+5), accompagnati da 1d2 lupi crudeli.

Congrega di vampiri: 1d2 vampiri e 1d4 progenie vampiriche.

Esploratori Uthgardt: 1d4+2 umani combattenti di 1° livello e 1d2 capi (livello 1d6+1). Per determinare la classe di ciascun capo, tirare un d%: 01-50, barbaro; 51-65, chierico; 66-75, druido; 76-85, ladro; 86-95, ranger; 91-100, stregone. Esiste una probabilità del 30% che il gruppo appartenga alla tribù dei Pony del Cielo e che sia a cavallo. In genere, gli esploratori Uthgardt sono di allineamento caotico neutrale.

Fantasma: Questo incontro è costituito da 1d4 fantasmi di livello 1d4+2. Per determinare la classe di ciascun fantasma, tirare un d%: 01-05, bardo; 06-20, chierico; 21-60, guerriero; 61-75, ladro; 76-85, mago; 96-90, ranger; 91-100, stregone. In genere, i fantasmi sono di allineamento neutrale malvagio. Per la razza dei fantasmi, tirare un d%: 01-40, umano; 41-65, nano degli scudi; 66-80, elfo della luna; 81-90, mezzorco; 91-100, halfling piedilesti.

Incendio nella foresta: Un incendio nella foresta che, in estate o in autunno, minaccia i personaggi. Le fiamme investono un fronte vasto 3d10 x 150 metri, centrato sul luogo in cui si trovava la compagnia nell'istante in cui l'incontro è stato generato. Si vedano i riquadri "Affrontare le calamità naturali" e "Incendi nelle foreste", più avanti in questo capitolo.

Mercanti: 2d4 popolani di 1° livello, 2d4 combattenti di 1° livello, e 1d2 PNG capigruppo (livello 1d4+1). Per determinare la classe di ciascun capogruppo, tirare un d%: 01-10, chierico; 11-35, guerriero; 36-55, ladro; 56-60, mago; 61-75, combattente; 76-100, esperto. In genere, l'allineamento dei mercanti combacia con quello tipico della loro razza (allineamento neutrale, se non specificato altrimenti). Per la razza dei mercanti, tirare un d%: 01-50, umano; 51-70, nano degli scudi; 71-75, elfo della luna; 76-80, gnomo delle rocce; 81-90, mezzorco; 91-100 halfling piedilesti.

Pattuglia di elfi dei boschi: 1d4+4 elfi dei boschi combattenti di 1° livello, 1d2 elfi dei boschi ladri (livello 1d3+1), 1d2

elfi dei boschi stregoni (livello 1d4+3) e un capopattuglia (livello 1d4+2). Per determinare la classe del capopattuglia, tirare un d%: 01-10, chierico; 11-20, druido; 21-50, guerriero; 51-55, ladro; 56-65, mago; 66-90, ranger; 91-100, stregone. Alcune di queste pattuglie potrebbero includere elfi della luna o elfi del sole.

Pattuglia della Legione d'Argento: 1d4+4 combattenti di 1° livello e 1d3 capipattuglia (livello 1d4+1), montati in sella a cavalli da guerra leggeri, armati di lance da cavaliere, balestre e spade lunghe. Per determinare la classe di ciascun capopattuglia, tirare un d%: 01-20, chierico; 21-60, guerriero; 61-70, mago; 71-80, paladino; 81-90, ranger; 91-100, stregone. In genere, le pattuglie della Legione d'Argento sono di allineamento legale neutrale.

Pattuglia di nani: 1d4+4 nani degli scudi combattenti di 1° livello, 1d2 nani degli scudi chierici (livello 1d3) e un capopattuglia (livello 1d4+2). Per determinare la classe del capopattuglia, tirare un d%: 01-15, barbaro; 16-35, chierico; 36-85, guerriero; 86-95, mago; 96-100, paladino.

PNG: La compagnia di PNG è costituita da 1d3+2 individui (livello 2d4). Per determinare l'allineamento, la razza e la classe di ciascun PNG, si faccia riferimento alle tabelle presenti sulla *Guida del DUNGEON MASTER*.

Predoni goblin: 1d4+4 goblin, guidati da un goblin guerriero (livello 1d4+1) e da un goblin adepto (livello 1d4). Ogni goblin monta in sella a un worg.

Torrente di montagna: La compagnia si imbatte in un torrente non segnato sulle mappe e senza un punto di guado apparente. Esiste una probabilità del 50% di imbattersi in un qualche tipo di attraversamento precario (un tronco caduto, una fila di massi), attraversabile con una prova di Equilibrio effettuata con successo (CD 15). Un fallimento di questa prova significa che il personaggio è caduto in acqua e rischia di essere trascinato via dalla corrente; vedere "Torrenti di montagna" nel paragrafo "Inondazioni", più avanti in questo capitolo.

Se la compagnia sta percorrendo una strada o un sentiero, ci si imbatte in un qualche tipo di ponte. Si tratti questo caso come un incontro nullo.

Valanga/frana: Una calamità naturale che minaccia i personaggi; vedere i riquadri "Affrontare le calamità naturali" e "Valanghe e frane", più avanti in questo capitolo. Si faccia inoltre riferimento alla sezione sulle frane e le valanghe nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Tempo atmosferico: il nemico invisibile

Quando gli abitanti delle altre terre pensano alle Marche d'Argento, si immaginano mostri e freddo. La popolazione delle Marche d'Argento sa che in realtà queste sono due facce della stessa medaglia. Le morti avvengono sia per la morsa del gelo che per il morso di una belva.

È ovvio che il tempo atmosferico nelle Marche d'Argento cambi da un posto all'altro. La porzione più a nord-ovest del Nord è una desolazione ghiacciata spazzata dal vento, separata dal resto del Faerûn dal Dorso del Mondo. A nord di questi picchi giacciono insediamenti minerari che non vedono mai la luce del sole e non si possono coltivare i campi di grano, oltre al vastissimo, interminabile ghiacciaio noto come il Mare di Ghiaccio Sconfinato. In inverno, le nevicate sono frequenti, seppur poco abbondanti e spazzate dal vento, e, nel corso della stagione, cade una coltre di neve alta tra i 60 e i 150 centimetri.

Proprio a sud del Dorso del Mondo si innalzano le Terre a Ridosso del Muro, una regione inesplorata di fiumi, laghi e balze. Le estati sono brevi e non riescono a spazzare via le nebbie uggiose o a riscaldare le acque gelide. In questo retroterra bagnato dai fiumi, i mostri scorrazzano in lungo e in largo, e non vi è traccia alcuna di città o di strada. Le foreste diventano fitte e ombrose man mano che ci si sposta verso sud attraverso le vallate alpine per giungere fino ai declivi ondulati dove scorre il fiume. Questa è la regione dove si trovano le Marche d'Argento.

Alcune persone sono in grado di distinguere l'entroterra dalle terre selvagge sulla base del cielo: nelle zone montagnose le nuvole grigie del "cielo da neve" non si rompono mai, se non per qualche istante, mentre di frequente il sole riesce a far capolino sulle valli di Sundabar e del Rauvin.

Sia l'entroterra sia le Marche vere e proprie assistono a lunghi e freddi inverni che durano dalla metà di Marpenoth fino agli sgoccioli di Tarsakh. Le tormente sono frequenti, i disgeli sono quasi del tutto sconosciuti e i cumuli di neve raggiungono un'altezza tra 4,5 e 6 metri. I grandi fiumi si ricoprono di uno spesso strato di ghiaccio, robusto a sufficienza da reggere il peso delle slitte e degli animali da tiro, trasformandosi in veri e propri crocevia ghiacciati tra la fine di Marpenoth e i primi di Ches. Gli insediamenti fluviali non rimangono isolati in inverno, ma quando i blocchi di ghiaccio si rompono, a causa delle frequenti piene, i fiumi non possono più essere guadati a piedi o attraversati in barca.

Data la breve, seppur vigorosa, stagione della crescita, la riuscita di un raccolto è fondamentale per evitare le carestie o di dover essere costretti ad andare a caccia, anche nel pieno dell'inverno. Tutte le abitazioni possiedono cantine profonde e ben fornite, mentre molti ripari esterni, oltre a essere circondanti da alberi, vengono dotati di terrapieni che poggiano contro le mura, così da deviare i più impetuosi venti invernali.

La primavera nelle Marche è un tempo di pantani sdrucciolevoli, strade impraticabili e fiumi in piena. Le estati sono brevi, calde e afose, con lievi brezze provenienti da sud, tempeste di fulmini e clima imprevedibile un po' ovunque: la pioggia, da un momento all'altro, può trasformarsi in grandine, nevischio o addirittura neve. Per i temprati abitanti del Nord, il caldo, la sete e la fame non costituiranno mai un problema, a meno che essi non siano rimasti intrappolati nell'Anauroch, nello sconosciuto Sottosuolo o su alte e frastagliate coste montane. La terra produce un sacco di risorse, per chi sa come procacciarsele e dove trovarle.

Calamità naturali

Mostri voraci e briganti rapaci sono l'incubo di molti viandanti del Nord ma, a onor del vero, questi non sono i pericoli più letali di questa aspra terra. Gli eventi di tutti i giorni quali, ad esempio, la morsa del gelo in inverno, una nevicata tardiva, un incendio nella foresta, un fiume in piena uccidono tanti viandanti e coloni delle Marche d'Argento quanti ne squartano i mostri, e, per certo, sono in grado di infliggere un danno ben più ingente alla proprietà privata.

VALANGHE E FRANE

La combinazione di alte montagne e abbondanti nevicate significa che le valanghe costituiscono un pericolo mortale in molte regioni del Nord. Le Terre a Ridosso del Muro, il Dorso del Mondo, le Montagne Rauvin e i valichi che attraversano le Montagne Inferiori sono tutti esposti a questa calamità. (Per ironia della sorte, le Montagne di Ghiaccio non sono altrettanto pericolose, poiché le nevicate sono meno abbondanti rispetto alle cime dell'ovest). Se la neve caduta non fosse a sufficienza, la morte in alta montagna può comunque assumere la forma di una frana. Tutto l'anno, le

variazioni di temperatura tipiche del Nord, che erodono i pendii delle montagne, causano innumerevoli cadute di massi.

Gli effetti delle valanghe e delle frane sono descritte nel paragrafo relativo all'ambiente sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. In genere, le frane o le valanghe si estendono per 1d6 x 30 metri, da un estremo all'altro dei loro fronti di caduta. La zona sepolta al centro della valanga è larga la metà del fronte complessivo della valanga stessa. Per determinare la posizione esatta dei personaggi investiti lungo il percorso della valanga, tirare un 1d6 x 6; tale risultato rappresenta la distanza in metri dal centro della zona sepolta rispetto al centro del luogo in cui si trovava la compagnia di avventurieri. Il fronte di una valanga si muove a una velocità di 150 metri per round, mentre quello di una frana avanza a una velocità di 75 metri per round.

MORSA DEL GELO

Persino in estate, sui passi montani e sui pendii più elevati, le temperature di notte precipitano sotto zero. Nelle Marche d'Argento, i vecchi hanno quasi sempre appresso un paio di caldi guanti foderati e sanno, per la loro esperienza, che, se resteranno all'aperto in inverno, questo equipaggiamento sarà comunque inutile contro il freddo.

Per gli effetti del freddo e del gelo sui personaggi e sulle creature, consultare la *Guida del DUNGEON MASTER*.

Acque fredde: I personaggi che si inzuppano o che si bagnano nelle acque fredde (in genere, immergendosi in un torrente di montagna o anche avanzando nel bel mezzo di un acquazzone) sono molto più suscettibili ai danni da freddo. Un clima temperato viene trattato come freddo, e il freddo diventa gelo ai fini di stabilire se un personaggio sia vulnerabile o meno ai danni da freddo. Tale vulnerabilità dura 2d4 ore o fino a quando il personaggio non indossi abiti asciutti. Gli abiti inzuppati non conferiscono alcuna protezione contro i danni da freddo.

I personaggi che rimangono immersi nelle acqua gelide subiscono 1d6 danni debilitanti al minuto a causa dell'ipotermia.

Permafrost: A nord della Valle di Sundabar, prevalgono le condizioni di permafrost. Anche in estate, il terreno rimane congelato fino a un profondità di circa trenta centimetri sottoterra, ad eccezione delle rocce riscaldate dal sole. Le spoglie e i cibi che vengono a contatto con il permafrost congeleranno (in ogni caso, i tumuli sepolcrali sono indispensabili per tenere a bada i predatori di tombe), e il ghiaccio fresco è sempre a portata di mano.

Fiumi e laghi ghiacciati: Nelle Marche d'Argento, durante l'inverno, la maggior parte delle masse d'acqua congela. Quasi tutti gli anni, il freddo arriva a Marpenoth e si fa sentire 1d10+10 giorni dall'inizio del mese. Il ghiaccio dura fino a Ches, sciogliendosi 1d10+10 giorni dopo l'inizio del mese. Lo spessore del ghiaccio dipende dal mese e se l'acqua è stagnante o meno al di sotto di esso.

Mese	Acqua stagnante	Acqua corrente
Marpenoth	Sottile	–
Uktar	Medio	Sottile
Nightal	Spesso	Medio
Hammer	Spesso	Spesso
Aluriak	Spesso	Spesso
Ches	Sottile	Sottile

Il ghiaccio *sottile* è alto tra 2,5 e 5 centimetri. Sostiene il peso delle creature di taglia Piccola. Le creature di taglia Media che corrono, saltano, cadono o combattono sul ghiaccio possono provocare una crepatura (50% di probabilità per ogni round di tali attività).

Il ghiaccio *medio* è alto tra 7,5 e 27,5 centimetri. Sostiene il peso delle creature di taglia Grande. Le creature di taglia Enorme che corrono, saltano, cadono o combattono sul ghiaccio possono provocare una crepatura (50% di probabilità per ogni round di tali attività).

Il ghiaccio *spesso* può variare tra 30 e 120 centimetri. È in grado di sostenere il peso di creature di qualsiasi taglia.

Il ghiaccio possiede 3 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore. Se il peso di una creatura provoca una rottura del ghiaccio, si forma una crepa di forma circolare, il cui diametro è più largo di 1,5 metri della faccia (o delle dimensioni) della creatura che ha rotto il ghiaccio. Tutte le creature coinvolte nella rottura del ghiaccio, ad eccezione della creatura che l'ha provocata, possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per spostarsi su un blocco di ghiaccio rimasto solido.

Affrontare le calamità naturali

Un incontro con una calamità naturale in moto, quale, ad esempio, una valanga o un incendio nella foresta, inizia con modalità proprie, relative al tipo di calamità.

Valanghe/Frane: Una valanga o una frana possono essere avvistate fino a una distanza di 1d10 x 150 metri da un personaggio che effettua con successo una prova di Osservare (CD 20). La CD della prova di Osservare va modificata da tutte le condizioni applicabili tra quelle riportate sulla *Guida del DUNGEON MASTER* nel capitolo relativo all'ambiente. (Si consideri una valanga alla stregua di una creatura Colossale, ossia con una repentina riduzione della CD a 16). Se tutti i personaggi falliscono la prova di Osservare per definire la distanza dell'incontro, la valanga gli si avvicina ed essi ne diventano immediatamente consapevoli quando questa ha già coperto metà della distanza iniziale.

È possibile udire il frastuono di una valanga che sta precipitando, anche se non si è in grado di vederla. In condizioni ottimali (nessun altro rumore assordante), un personaggio che effettua con successo una prova di Ascoltare (CD 15) può percepire la valanga o la frana quando si trova a una distanza di 1d6 x 150 metri. Questa prova ha una CD di 20, 25 o superiore se le condizioni di ascolto sono difficoltose (ad esempio, nel mezzo di un temporale).

Incendi nella foresta: Un incendio nella foresta può essere avvistato fino a 2d6 x 30 metri di distanza da un personaggio che effettua con successo una prova di Osservare (CD 20). La CD della prova di Osservare va modificata da tutte le condizioni applicabili, tra quelle riportate sulla *Guida del DUNGEON MASTER* (si consideri una valanga alla stregua di una creatura Colossale, ossia con una repentina riduzione della CD a 16). Se tutti i personaggi falliscono la prova di Osservare per definire la distanza dell'incontro, la valanga gli si avvicina ed essi ne diventano immediatamente consapevoli quando questa ha già coperto metà della distanza iniziale.

I personaggi che sono accecati o che non sono altrimenti in grado di effettuare una prova di Osservare, possono avvertire il calore del fuoco (e quindi "osservarlo" in modo automatico), quando si trova entro 30 metri di distanza.

Il ghiaccio sottile è particolarmente insidioso, poiché i bordi della fenditura che si è creata tenderebbero a sbriciolarsi sotto lo sforzo di un nuotatore che tentasse di risalire in superficie. Per arrampicarsi, un nuotatore di taglia Piccola o Media deve effettuare con successo una prova di Artista della Fuga (CD 15). Le creature di taglia Grande non possono risalire sul ghiaccio sottile, dopo che questo si è fratturato.

I fiumi ghiacciati sono altrettanto insidiosi. Le creature che, spezzando il ghiaccio, cadono in un fiume ghiacciato, possono essere trascinate dalla corrente, lontano dalla fenditura, e rimanere intrappolate nel ghiaccio. Alla bisogna, si applichi la regola dell'annegamento (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*).

INCENDI NELLE FORESTE

Le braci dei focolari per lo più non innescano alcunché, tuttavia se il clima è secco, i venti sono forti e il sottobosco è arido e infiammabile, può scoppiare un incendio nella foresta. Talvolta, un fulmine che colpisce un albero gli dà fuoco, innescando così un incendio nella foresta. Per fortuna, i terreni delle Marche d'Argento sono quasi sempre umidi. In genere, le conseguenze visibili di un incendio sono solo piccole chiazze di piante annerite, e non vaste conflagrazioni che si sono estese per chilometri.

Ciò nonostante, è possibile che i viandanti finiscano intrappolati tra le fiamme. Il fronte di un fuoco che avanza (la parte sottovento) è più rapido di un uomo che va di corsa (si ipotizzi una velocità di 36 metri per round per un vento di forza moderata). Una volta che una parte della foresta è in preda alle fiamme, rimangono solo 2d4 x 10 minuti prima di morire soffocati dal fumo.

All'interno di una foresta che va a fuoco, un personaggio deve affrontare tre pericoli: i danni da calore, la possibilità di prendere fuoco e l'inalazione di fumo.

Calore: Trovarsi nel bel mezzo di una foresta che va a fuoco è persino peggio che sopportare un caldo infernale (vedi la sezione sui pericoli del caldo sulla *Guida del DUNGEON MASTER*). Un personaggio che respira l'aria subisce 1d6 danni per round (senza alcun tiro salvezza). Inoltre, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra ogni 5 round (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d4 danni debilitanti.

Prendere fuoco: I personaggi circondati dalle fiamme di una foresta che sta bruciando, se vengono investiti dal fronte principale dell'incendio, rischiano di prendere fuoco e, subito dopo, una volta al minuto, continuano a correre lo stesso rischio. Si veda la sezione "Prendere fuoco" sulla *Guida del DUNGEON MASTER*.

Fumo: I personaggi circondati dalle fiamme di una foresta che sta bruciando, se vengono investiti dal fronte principale dell'incendio, rischiano di prendere fuoco, e, subito dopo, una volta al minuto, continuano a correre lo stesso rischio. Si veda la sezione "Prendere fuoco" sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. Va da sé che un incendio nella foresta emana una grande quantità di fumo. Un personaggio che respira una certa quantità di fumo deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra ogni round (Cd 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passare quel round a tossire soffocando. Un personaggio che tossisce e soffoca per due round consecutivi, subisce 1d6 danni debilitanti. Inoltre, il fumo ostacola la visione, fornendo una condizione di metà occultamento (probabilità di essere mancati del 20%) ai personaggi che si trovano al suo interno.

INONDAZIONI

Nelle località delle Marche d'Argento dove le precipitazioni sono abbondanti e il terreno è scosceso, le inondazioni sono un evento piuttosto frequente.

Fiumi in piena: In primavera, la neve che si scioglie per l'aumento della temperatura, sulle montagne Inferiori e del Rauvin, inonda la quasi totalità dei fiumi e dei torrenti che attraversano o bagnano le Marche d'Argento. Durante il disgelo primaverile i fiumi si ingrossano, si innalzano e scorrono più veloci. Si ipotizzi che il livello di un fiume cresca di (1d10+10) x 30 cm, ingrossandosi di un fattore del 1d4x50%. I guadi possono rimanere sommersi per giorni, i ponti vengono spazzati via e persino i traghetti potrebbero non essere in grado di attraversare un fiume in piena.

Un fiume in piena aggiunge +5 alla CD di tutte le prove di Nuotare che un personaggio potrebbe effettuare. Ad esempio, le Rapide dell'Ansa del Gigante, lungo il corso del Fiume Rauvin, in condizioni normali sono considerate come acqua agitata (vedi la descrizione dell'abilità Nuotare nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*), pertanto attraversabili a nuoto effettuando prove di Nuotare con CD 15. Se le rapide sono in piena, la CD aumenta a 20. (La crescita del livello delle acque potrebbe essere tale da rendere impraticabile un guado alla maggior parte dei viandanti, che, nella necessità di attraversare un fiume, potrebbero farlo solo a nuoto).

Torrenti di montagna: Tutto l'anno, torrenti rapidi e innumerevoli cadono come cascate lungo le montagne delle Marche d'Argento. In genere, un tipico torrente di montagna è largo 5d6 x 1,5 metri e costellato da macigni e pietroni. Le cascate, alte fino a 1d6 x 3 metri, cadono ogni 1d4 x 1,6 chilometri.

I personaggi sfortunati o imbranati possono cadere in acqua e finire trascinati via da una corrente ghiacciata che si fa strada attraverso rocce aguzze e improvvise cascate. Si faccia riferimento alla sezione sui pericoli dell'acqua sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. I personaggi trascinati via dalla corrente, ogni round, devono effettuare con successo una prova di Nuotare (CD 15) oppure andare a fondo. Se un personaggio ottiene un tiro di dado superiore di 5 o più al risultato minimo necessario, è riuscito a fermarsi, afferrando una roccia, un tronco galleggiante o un ramo sommerso; in altre parole, non viene più trascinato dall'impeto della corrente. Per salvarsi da un torrente e raggiungere la riva, bisogna effettuare con successo tre prove consecutive di Nuotare (CD 15). I personaggi fermi su una roccia, su un trono o su un ramo non possono salvarsi, a meno che non si rituffino in acqua per tentare di raggiungere la riva.

Piene improvvise: Questi torrenti improvvisi e di breve durata si verificano al termine di una pioggia abbondante o a causa del disgelo primaverile. In genere, una piena improvvisa dura solo per 4d4 minuti prima che le acque si ritirino.

Le piene improvvise si muovono a una velocità di 18 metri. Si veda la sezione sulle inondazioni nel capitolo relativo ai rischi del tempo atmosferico sulla *Guida del DUNGEON MASTER*.

NEBBIA

La nebbia delle montagne e la foschia perenne che avvolge i fiumi sono pericoli che nel Nord vengono spesso ignorati. Va da sé che i personaggi in moto lungo il corso di un fiume a bordo di un'imbarcazione non si perderanno. Tuttavia, muovendosi via terra bloccati dalla nebbia, si ha una certa probabilità di cozzare contro un albero, cadere in un burrone o correre altri pericoli. In genere, la nebbia permette una visibilità massima entro una distanza di 1d10 x 1,5 metri, ostacolando del tutto la visione normale o la scurovisione oltre questo limite. Le creature prossime alla massima distanza di visibilità ottengono una condizione di metà occultamento (probabilità di essere mancati del 20%).

PERDERSI

Esistono diversi modi per smarrirsi nelle terre selvagge. Seguire una strada battuta, un sentiero o un punto di riferi-

mento quale, ad esempio, un torrente o la costa di un lago, esclude la possibilità di smarrirsi, ma i viandanti che camminano attraverso la campagna possono perdere l'orientamento, in particolare se le condizioni di visibilità sono scarse e il terreno è impervio.

Visibilità scarsa: Ogni volta che la visuale dei personaggi è ridotta a un massimo di 18 metri di distanza, per effetto delle condizioni atmosferiche dominanti, rischiano di smarrirsi. I personaggi che viaggiano immersi nella nebbia, sotto la neve o un acquazzone, possono, con una certa facilità, perdere di vista i punti di riferimento che li circondano. Allo stesso modo, i personaggi che viaggiano di notte corrono rischi analoghi, tuttavia la loro condizione dipenderà dalla qualità delle loro fonti di luce, dalla luminosità del chiaro di luna e dal fatto di essere dotati o meno di scurovisione o di visione crepuscolare.

Terreno impervio: Ogni personaggio che attraversi foreste, brughiere, colline o montagne, può smarrirsi se lascia il sentiero, la strada, un ruscello o ogni altro tracciato o cammino battuto.

Probabilità di perdersi: Se sussistono le condizioni per perdersi (vedi sopra), il personaggio in testa alla compagnia deve effettuare con successo una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge o smarrirsi. La difficoltà di questa prova dipende dal terreno, dalla visibilità e dal fatto che il personaggio possieda o meno una carta del luogo da attraversare.

Il tempo atmosferico è un nemico implacabile

	CD
Brughiera o collina, mappa	6
Montagna, mappa	8
Brughiera o collina, senza mappa	10
Visibilità scarsa	12
Montagna, senza mappa	12
Foresta	15

Se il personaggio in testa alla compagnia ha effettuato con successo la prova di Orientamento per la giornata, ottiene un bonus di +4 alle sue prove di Conoscenza delle Terre Selvagge per non perdersi in quella stessa giornata.

Un personaggio con almeno 5 gradi in Conoscenze (geografia) o Conoscenze (locali) relative alla zona che sta attraversando ottiene un bonus di sinergia +2 alla prova.

Si effettui una prova per ogni ora (o frazione di ora) trascorsa di movimento locale o via terra per stabilire se i personaggi si sono smarriti. Nel caso di una compagnia di avventurieri, solo il personaggio in testa al gruppo deve effettuare tale prova. (*Suggerimento per il DM:* Si effettui la prova di nascosto, poiché i personaggi potrebbero rendersi conto di essersi smarriti solo in un secondo momento).

Effetti dell'essersi perduti: Se una compagnia di avventurieri si smarrisce, non ha più la certezza della direzione in cui sta viaggiando. Si determini in modo aleatorio la direzione della compagnia, per ogni ora di movimento locale o via terra. Il movimento casuale dei personaggi continua fino a quando non si imbattono in un punto di riferimento certo, o fino a quando non si rendono conto di essersi smarriti e cerchino di ritornare sui loro passi.

Capire di essersi perduti: Una volta all'ora, per ogni ora di movimento casuale, tutti i personaggi della compagnia possono effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 20 -1 per ogni ora di movimento casuale) per rendersi conto che non hanno più la certezza della direzione in cui stanno viaggiando. Alcune circostanze potrebbero rendere palese il fatto che ci si è perduti; se i personaggi pensavano di raggiungere una data località entro un'ora di viaggio, ma ne sono trascorse tre o quattro senza essere giunti a destinazione, allora qualcosa potrebbe essere andato storto.

Scegliere una nuova direzione di viaggio: Inoltre, una compagnia che si è perduta nutre qualche dubbio sulla direzione che dovrebbe prendere per giungere a destinazione, addirittura solo per "tornare al punto dove abbiamo lasciato la strada e ci siamo diretti in questi maledetti boschi". Per individuare la giusta direzione, dopo che una compagnia si è perduta, è necessario effettuare con successo una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 15 +2 per ogni ora di movimento casuale). Se un personaggio fallisce tale prova, sceglie una direzione a caso, convinto che quella sia la "giusta" direzione da seguire. (*Suggerimento per il DM:* Ancora una volta, questo tiro andrebbe effettuato di nascosto. Infatti, i personaggi potrebbero essersi convinti di sapere dove siano diretti, e smarrirsi nuovamente).

Una volta che i personaggi abbiano intrapreso la nuova direzione di viaggio, giusta o sbagliata che sia, esiste ancora la possibilità che si perdano. Se permangono le condizioni per cui i viandanti si possono smarrire, il DM effettui una prova per ogni ora di viaggio, come descritto nel paragrafo "Probabilità di perdersi" per stabilire se la compagnia rimanga lungo la sua direzione o abbia, ancora una volta, intrapreso un cammino sbagliato.

Direzioni contrastanti: È plausibile che, dopo essersi smarriti, più personaggi desiderino effettuare la prova per determinare la nuova direzione. Se così fosse, il DM deve effettuare in segreto una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge per ciascun personaggio, comunicando poi ai giocatori che hanno superato la prova quale sia la direzione corretta, e informando i giocatori che hanno fallito la prova quanto la loro direzione sia altrettanto corretta. (*Suggerimento per il DM:* Alcuni dadi in più, tirati dietro lo schermo, potrebbero confondere ulteriormente le idee, così da non far capire ai giocatori quali personaggi abbiano ragione e quali siano nel torto).

Tornare sui propri passi: Ci sono diversi modi per tornare sui propri passi. Primo, se i personaggi si avviano lungo una nuova direzione e la seguono fino a giungere alla meta verso cui sono diretti, non sono più smarriti. Secondo, i personaggi attraverso una serie di movimenti casuali potrebbero comunque imbattersi in un punto di riferimento inconfondibile. Terzo, se le condizioni atmosferiche migliorano all'improvviso, la nebbia si alza, il sole fa capolino, oppure i viandanti utilizzano *conoscere direzione* per assicurarsi dell'effettiva direzione del nord, i personaggi che si siano smarriti possono effettuare una nuova prova di Conoscenza delle Terre Selvagge per stabilire un nuovo percorso, come descritto sopra, con un bonus di +4. Infine, magie più potenti come *scopri il percorso* potrebbero sgomberare il campo da qualsiasi dubbio.

Valicare le montagne

Un'altitudine elevata può provocare notevoli disagi, se non addirittura la morte, alle creature che non vi siano abituate. Il freddo diventa gelo, e la mancanza di ossigeno nell'aria può sfiancare anche il guerriero più robusto.

Personaggi acclimatati: In genere, le creature abituate a vivere ad alta quota reagiscono meglio degli abitanti delle

pianure. Tutte le creature che di norma vivono nelle regioni montuose vanno considerate originarie del luogo, e quindi acclimate all'altitudine elevata. Inoltre, i personaggi con il talento Resistenza Fisica, 4 gradi di Conoscenza delle Terre Selvagge o 7 gradi di Scalare sono anch'essi acclimatati all'altitudine elevata.

I non morti, i costrutti e le altre creature che non hanno bisogno di respirare sono immuni agli effetti dell'altitudine.

Altezza sul livello del mare: In generale, per le montagne si possono distinguere tre zone collocate rispetto all'altezza sul livello del mare: basso passo, basso picco/alto passo e alto picco.

Basso passo (inferiore a 2.100 metri): Le montagne di altitudine inferiore vengono per lo più valicate a bassa quota. I viandanti possono trovare difficoltà lungo il viaggio (come tenuto in conto dai modificatori di movimento per attraversare le montagne), ma non si riscontrano effetti insoliti collegati al tempo atmosferico o all'altitudine.

Basso picco o alto passo (tra 2.100 e 6.000 metri): L'ascensione sulle sommità delle montagne di altitudine inferiore o la quota più comune di attraversamento delle montagne sono comprese in questa categoria. In alta quota, le creature possono subire gli effetti dell'altitudine (vedi sotto). La temperatura è inferiore di una categoria rispetto a quella indicata per il tempo atmosferico dominante, ad esempio se il clima è temperato, a tale quota la temperatura effettiva sarà fredda.

Alto picco (superiore a 6.000 metri): Le cime più elevate e i picchi delle montagne più alte superano la quota di 6.000 metri. A questa altitudine, le creature possono subire gli effetti dell'altitudine (vedi sotto). A questo altezza sul livello del mare, la temperatura sarà sempre inferiore di due categorie rispetto a quella indicata per il tempo atmosferico dominante, ad esempio se il clima è temperato, a tale quota la temperatura effettiva sarà gelida.

Effetti dell'altitudine elevata: Tutte le creature non acclimatate respirano con fatica l'aria rarefatta che si trova in alta quota. Si veda il paragrafo relativo ai pericoli per mancanza d'aria e altitudini elevate sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. I personaggi acclimatati non subiscono gli effetti dell'altitudine elevata.

Disturbi dovuti all'altitudine: Ogni creatura a una quota più alta di 6.000 metri soffre sia gli effetti sia i disturbi dell'altitudine, come descritto nel paragrafo relativo ai pericoli per mancanza d'aria e altitudini elevate sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. I personaggi acclimatati (vedi sopra) ottengono un bonus di +4 ai loro tiri salvezza per resistere agli effetti e ai disturbi dell'altitudine, sebbene, alla lunga, anche gli scalatori più esperti devono prima o poi abbandonare queste pericolose elevazioni.

SABBIE MOBILI E PALUDI

Nelle brughiere, nelle paludi o in simili terreni acquitrinosi, cavità nascoste e piene d'acqua sono in attesa di uno sprovveduto che le calpesti. Una palude vera e propria non è di per sé pericolosa, infatti chiunque sarebbe in grado di riconoscere una buca piena di fango o uno stagno coperto di melma. Tuttavia, alcuni di questi terreni mostrano una solidità apparente in superficie, capace di trarre in inganno e intrappolare i personaggi meno prudenti. Un personaggio che muove un passo nei pressi di una palude o di una mota di sabbie mobili può effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 8) per scorgere in tempo il pericolo, prima di camminarvi sopra, mentre i personaggi che vanno di corsa o alla carica non hanno alcuna probabilità di individuare una palude sommersa senza prima impantanarvisi. Una tipica mota di sabbie mobili o una palude stagnante ha un diametro di (1d4+1) x 1,5 metri; la quantità di moto di un personaggio che va di corsa o alla carica lo fa impaludare di 1d2 x 1,5 metri nel pantano.

Effetti delle sabbie mobili: Ogni round, i personaggi che affondano nelle sabbie mobili devono effettuare con successo una prova di Nuotare (CD 10) per tenersi a galla o una prova di Nuotare (CD 15) per spostarsi di 1,5 metri in qualsiasi direzione desiderino. Se il personaggio impantanato fallisce questa prova di 5 o più, affonda sotto la superficie e, quando non è più in grado di trattenere il fiato inizia ad annegare.

I personaggi affondati in un pantano possono risalire in superficie effettuando con successo una prova di Nuotare (CD 15 +1 per ogni round di permanenza sotto la superficie).

Salvataggio: Tirar fuori un personaggio dalle sabbie mobili è un'ardua impresa. Il salvatore ha bisogno di un ramo, di un'impugnatura, di una corda o di uno strumento analogo che gli permetta di raggiungere la vittima con una delle sue estremità. Quindi, deve effettuare con successo una prova di Forza (CD 15) per far uscire la vittima, la quale, a sua volta, dovrà effettuare con successo una prova di Forza (CD 10) per aggrapparsi al ramo, al palo o alla corda. Se la vittima perde la presa, dovrà subito effettuare con successo una prova di Nuotare (CD 15) per rimanere a galla. Se entrambe le prove vengono superate, la vittima viene trascinata di 1,5 metri verso la salvezza.

PIOGGIA, GRANDINE, NEVISCHIO E NEVE

Le precipitazioni nelle Marche d'Argento sono un fenomeno che si ripete per quasi tutti i giorni dell'anno. In genere, il tempo brutto rallenta o impedisce i viaggi e rende del tutto impossibile la navigazione da un posto all'altro.

Pioggia: Le piogge sono fin troppo frequenti nel Nord. La pioggia riduce la visibilità, gli attacchi a distanza e le prove di Ascoltare, Cercare e Osservare come descritto nel paragrafo relativo ai rischi del tempo atmosferico sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. I personaggi che si imbattono nella pioggia battente, si infradiciano in 2d6 x 10 minuti, e quindi potrebbero diventare più vulnerabili ai danni da freddo (si veda il paragrafo "Morsa del gelo", descritto in precedenza in questo capitolo).

Acquazzone: Talvolta, queste piogge improvvise e impetuose danno luogo a piene improvvise nelle regioni collinari o montuose. Gli acquazzoni hanno le stesse caratteristiche delle piogge, tranne per il fatto che la visibilità si riduce come descritto nel seguito, e i personaggi si infradiciano in 10 minuti, diventando così più vulnerabili ai danni da freddo.

La visibilità nel bel mezzo di un acquazzone è limitata a una distanza di 1d10 x 1,5 metri. Le creature prossime alla massima distanza di visibilità ottengono una condizione di metà occultamento (probabilità di essere mancati del 20%).

Grandine: Gli effetti della grandine sono descritti nel paragrafo sui rischi del tempo atmosferico sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. Nel Nord, la grandine può essere molto pesante e assai pericolosa, infatti esiste una probabilità del 10% che una grandinata infligga 1 danno a tutte le creature che si trovano all'aperto, e qualora ciò accadesse, esiste una probabilità del 20% che cadano chicchi di grandine grandi come un pugno o più. Questi chicchi fuori misura infliggono 1d4 danni a tutte le creature sorprese all'aperto.

I chicchi di grandine caduti al suolo dimezzano il movimento tanto quanto una nevicata. Se il clima è temperato o caldo, i chicchi caduti al suolo si sciolgono in 1d4 ore. Nei climi freddi, la grandine rimane al suolo per 4d4 ore.

Nevischio: Le bufere di neve del Nord sono famose per la loro forza distruttiva. Il nevischio, allo stesso modo della pioggia, riduce la visibilità, gli attacchi a distanza e le prove di Ascoltare, Cercare e Osservare e inoltre dimezza il movimento.

Il nevischio sibila man mano che cade al suolo, formando una patina di ghiaccio che crea condizioni scivolose per tutte le prove di abilità influenzate dallo stato della superficie. Questa condizione di scivolosità permane fino a quando una nevicata ricopre il ghiaccio o un disgelo (una giornata di

clima temperato o più caldo). Inoltre, il nevischio infradicia i personaggi all'aperto in 2d6 x 10 minuti, rendendoli quindi più vulnerabili ai danni da freddo.

Neve: La neve, allo stesso modo della pioggia, riduce la visibilità, gli attacchi a distanza e le prove di Ascoltare, Cercare e Osservare e inoltre dimezza il movimento. Una nevicata di un giorno lascia sul suolo 1d6 x 2,5 centimetri di neve. Quando l'altezza della neve arriva all'incirca alla vita di una creatura, il movimento si riduce a un quarto del normale e, qualora la neve sommerga la creatura, il movimento si dimezza ulteriormente.

La neve si scioglie al ritmo di 10 centimetri al giorno se il clima è temperato, 20 centimetri al giorno se il clima è caldo oppure 30 centimetri al giorno in caso di calura.

Neve fitta: Una nevicata fitta ha gli stessi effetti di una normale nevicata, e inoltre, allo stesso modo della nebbia, riduce la visibilità (si veda la voce "Nebbia", descritta prima in questa sezione). Una nevicata fitta di un giorno lascia sul suolo 1d3 x 30 centimetri di neve. La neve fitta che si accompagna a venti forti o molto forti può dar luogo a cumuli di neve alti 1d4 x 1,5 metri, in particolare sopra e intorno agli oggetti grandi a sufficienza da smorzare il vento dominante, quali, ad esempio, una baita o una grossa tenda.

Esiste una probabilità del 10% che una nevicata fitta si accompagni a un temporale (vedi "Fulmini", sotto).

Fulmini

Nelle Marche d'Argento i temporali sono frequenti in estate e agli inizi dell'autunno. Una tempesta in montagna non è affatto uno spettacolo da osservare e ammirare; può uccidere. Talvolta, le tempeste si accompagnano alle nevicate fitte.

Temporali: Nel corso di una giornata temporalesca, le creature all'aperto possono imbattersi in 1d3 differenti temporali. Ciascun temporale dura 2d6 x 10 minuti. Esiste una probabilità del 20% che un fulmine colpisca una creatura o un gruppo di creature che si trovano all'aperto.

Un fulmine infligge 1d10 dadi a 8 facce di danni all'interno di un'area del raggio di 3 metri. Si determini casualmente quale che sia il personaggio al centro del punto d'impatto. Tutti i personaggi minacciati, compreso il personaggio al centro dell'area, possono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per dimezzare i danni.

Tempeste di sabbia

Grazie al tasso di umidità del Nord, le tempeste di polvere sono sconosciute in queste regioni, ma talvolta si scatenano quelle di sabbia, i cui pesanti granelli vengono trasportati dai furiosi venti dell'Anauroch. È raro che giungano a ovest di Sundabar. Le tempeste di sabbia riducono la visibilità a 1d10 x 1,5 metri e infliggono una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Le tempeste di sabbia infliggono 1d3 danni debilitanti all'ora a tutte le creature che si trovano all'aperto e lasciano, al loro passaggio, un sottile strato di polvere (1d2 x 2,5 centimetri).

Tempo atmosferico casuale

I fenomeni atmosferici più disparati interessano il clima delle Marche d'Argento. Il vento dominante, in queste regioni del Faerûn, ha origine nel Mare delle Spade e si spinge verso occidente, laddove la presenza di alte montagne da tutti i lati, talvolta, dà luogo a vere e proprie "barriere di nuvole", che spesso si trasformano in piogge. Inoltre, la vicinanza dell'Anauroch influenza il tempo atmosferico in modi del tutto imprevedibili.

Il tempo atmosferico di ogni giorno dell'anno è il risultato dell'unione di tre fattori: la temperatura, la forza del vento e la precipitazione. Le tabelle dalla 2-8 alla 2-11 permettono di determinare in modo aleatorio, sulla base della stagione e della condizione climatica più probabile, le diverse combinazioni di tempo atmosferico. Si noti che un improvviso disgelo è possibile in inverno, ma sarà meno probabile della stretta morsa del gelo o di una nevicata fitta.

Utilizzare le tabelle

Ogni data condizione climatica dura per 1d6 giorni prima che si innesti un nuovo fenomeno meteorologico, quindi si tireranno i dadi per il tempo atmosferico solo al termine del precedente ciclo, e non tutti i giorni. Le tabelle del tempo atmosferico sono suddivise in tre regioni basilari: vallata fluviale, aperta campagna, aree settentrionali o alpine. Si applichi lo stesso tiro di dado a tutte e tre le regioni (onde evitare che, se sulle montagne iniziasse un raro disgelo, nello stesso periodo, le vallate fluviali non subiscano un'improvvisa ondata di freddo).

Vallata fluviale: Le valli del Rauvin e di Sundabar sono comprese in questa categoria, al pari delle fronde della Grande Foresta. Sebbene ci sia una nebbia fitta tutto l'anno, queste regioni sono più riparate dalle intemperie di altre zone delle Marche d'Argento.

Aperta campagna: La Brughiera Sterminata, le Terre della Luna, l'Antico Delzoun (eccetto la Valle di Sundabar) e le foreste delle Marche d'Argento settentrionali sono comprese in questa categoria.

Regioni settentrionali o alpine: Le Montagne di Ghiaccio, Inferiori e del Rauvin sono comprese in questa categoria, al pari delle altre terre che sono confinanti con il Dorso del Mondo, quali, ad esempio, il Bosco Druar e le Terre a Ridosso del Muro.

Tabella 2-8: Inverno (1 Uktar – 30 Ches)

Vallata fluviale	Aperta campagna	Settentrionale, alpina	Temp.	Vento	Precip.
01-04	01-02	01	Caldo	Brezza	Sereno
05-09	03-06	02-03	Temperato	Variabile	Sereno
10-15	07-09	04	Temperato	Brezza	Nebbia
16-18	10-12	05-06	Temperato	Variabile	Pioggia
19-23	13-15	07	Temperato	Variabile	Acquazzone
24-26	16-17	08	Temperato	Variabile	Grandine
27-39	18-36	09-20	Freddo	Variabile	Sereno
40-50	37-43	21-29	Freddo	Brezza	Nebbia
51-65	44-58	30-42	Freddo	Variabile	Neve
66-72	59-65	43-48	Freddo	Variabile	Neve fitta
73-77	66-71	49-55	Freddo	Variabile	Nevischio
78	72-73	56-59	Freddo	Tempesta	Sereno
79-83	74-79	60-65	Freddo	Tempesta	Neve fitta
84-85	80-81	66-68	Freddo	Tempesta	Nevischio
86-90	82-88	69-77	Gelo	Variabile	Sereno
91-93	89-91	78-88	Gelo	Variabile	Neve
94-98	92-97	89-95	Gelo	Tempesta	Sereno
99-100	98-100	96-100	Gelo	Tempesta	Neve

Tabella 2-9: Primavera (1 Tarsakh – 25 Kythorn)

Vallata fluviale	Aperta campagna	Settentrionale, alpina	Temp.	Vento	Precip.
01-07	01-06	01-04	Caldo	Variabile	Sereno
08-14	07-12	05-07	Caldo	Variabile	Pioggia
15-19	13-16	08-09	Caldo	Variabile	Acquazzone
20-25	17-21	10-13	Caldo	Tempesta	Sereno
26-30	22-25	14-16	Caldo	Tempesta	Temporale

31-36	26-31	17-24	Temperato	Variabile	Sereno
37-50	32-38	25-30	Temperato	Brezza	Nebbia
51-59	39-51	31-37	Temperato	Variabile	Pioggia
60-63	52-55	38-40	Temperato	Variabile	Acquazzone
64-67	56-59	41-45	Temperato	Variabile	Grandine
68-71	60-63	46-53	Temperato	Tempesta	Sereno
72-76	64-66	54-56	Temperato	Tempesta	Acquazzone
77-79	67-69	57-61	Temperato	Tempesta	Grandine
80-83	70-74	62-68	Freddo	Variabile	Sereno
84-87	75-77	69-76	Freddo	Brezza	Nebbia
88-92	78-86	77-88	Freddo	Variabile	Neve
93-94	87-89	89-91	Freddo	Variabile	Neve fitta
95	90-92	92-94	Freddo	Variabile	Nevischio
96-97	93-95	95-97	Freddo	Tempesta	Sereno
98-99	96-97	98-99	Freddo	Tempesta	Neve fitta
100	98-100	100	Freddo	Tempesta	Nevischio

TABELLA 2-10: ESTATE (26 KYTHORN – 4 ELEINT)

Vallata fluviale	Aperta campagna	Settentrionale, alpina	Temp.	Vento	Precip.
01-09	01-08	–	Torrido	Brezza	Sereno
10	09-10	–	Torrido	Tempesta	Sabbia
11-30	11-27	01-17	Caldo	Brezza	Sereno
31-39	28-36	18-23	Caldo	Brezza	Pioggia
40-45	37-41	24-25	Caldo	Brezza	Acquazzone
46-54	42-50	26-35	Caldo	Tempesta	Temporale
55-74	51-71	36-49	Temperato	Variabile	Sereno
75-84	72-76	50-57	Temperato	Brezza	Nebbia
85-93	77-86	58-67	Temperato	Variabile	Pioggia
94-97	87-90	68-73	Temperato	Variabile	Acquazzone
98-100	91-93	74-77	Temperato	Variabile	Grandine
–	94-95	78-84	Freddo	Variabile	Sereno
–	96-97	85-90	Freddo	Brezza	Nebbia
–	98-99	91-97	Freddo	Variabile	Neve
–	–	98	Freddo	Variabile	Neve fitta
–	100	99-100	Freddo	Variabile	Nevischio

TABELLA 2-11: AUTUNNO (5 ELEINT – 30 MARPENOTH)

Vallata fluviale	Aperta campagna	Settentrionale, alpina	Temp.	Vento	Precip.
01-03	01-03	–	Torrido	Brezza	Sereno
04	04-05	–	Torrido	Tempesta	Sabbia
05-13	06-12	01-03	Caldo	Variabile	Sereno
14-17	13-17	04-05	Caldo	Variabile	Pioggia
18-19	18-19	06	Caldo	Variabile	Acquazzone
20-21	20-22	07-08	Caldo	Tempesta	Sereno
22-26	23-28	09-15	Caldo	Tempesta	Temporale
27-34	29-35	16-23	Temperato	Variabile	Sereno
35-44	36-39	24-29	Temperato	Brezza	Nebbia
45-54	40-48	30-37	Temperato	Variabile	Pioggia
55-56	49-51	38-40	Temperato	Variabile	Acquazzone
57-58	52-53	41-43	Temperato	Variabile	Grandine
59-63	54-59	44-45	Temperato	Tempesta	Sereno
64-65	60-61	46-48	Temperato	Tempesta	Acquazzone
66-67	62-63	49-51	Temperato	Tempesta	Grandine
68-76	64-73	52-61	Freddo	Variabile	Sereno
77-84	74-77	62-66	Freddo	Brezza	Nebbia
85-90	78-84	67-76	Freddo	Variabile	Neve
91-92	85-87	77-79	Freddo	Variabile	Neve fitta
93-94	88-89	80-81	Freddo	Variabile	Nevischio
95-96	90-92	82-85	Freddo	Tempesta	Sereno
97-98	93-94	86-88	Freddo	Tempesta	Neve fitta
99-100	95-96	89-90	Freddo	Tempesta	Nevischio
–	97-99	91-98	Gelo	Variabile	Sereno
–	100	99-100	Gelo	Variabile	Neve

DEFINIZIONI

I risultati indicati nelle Tabelle 2-8 e 2-11 sono descritti di seguito.

Temperatura: I risultati della temperatura sono comprese nelle categorie generali descritte di seguito. In linea di massima, le temperature notturne scendono di 5-10°C rispetto a quelle diurne e potrebbero addirittura ricadere nella categoria successiva (50% di probabilità).

Torrido: Temperature comprese tra 31°C e 45°C.

Caldo: Temperature comprese tra 21°C e 30°C.

Temperato: Temperature comprese tra 6°C e 20°C.

Freddo: Temperature comprese tra -15°C e 5°C.

Gelo: Temperature al di sotto di -16°C.

Vento: La forza del vento dominante. Si noti che sono possibili periodi di calma seguiti da improvvise raffiche di vento. La forza del vento diminuisce di una categoria durante la notte (ad esempio, da molto forte a forte). I tre possibili risultati delle tabelle del "Tempo atmosferico casuale" sono: *brezza, variabile* e *tempesta*. Si consulti la Tabella 2-12.

TABELLA 2-12: FORZA DEL VENTO

Brezza	Variabile	Tempesta	Forza
01-70	01-40	–	Leggero/moderato
71-95	41-70	01-10	Forte
96-100	71-90	11-50	Molto forte
–	91-100	51-89	Bufera
–	–	90-100	Uragano

Gli effetti del vento sono descritti sulla *Guida del DUNGEON MASTER*.

Precipitazioni: Il tipo di precipitazione atmosferica che cade al suolo durante l'anno. Un interno giorno di pioggia è piuttosto raro, persino nel corso di una tormenta, è possibile che il cielo si rassereni per qualche ora.

Acquazzone: 1d3 acquazzoni, ciascuno della durata di 1d4 ore, cadono nel corso della giornata. Il resto della giornata è comunque piovoso.

Grandine: 1d3 grandinate, ciascuna della durata di 1d6 x 10 minuti, cadono nel corso della giornata. Il resto della giornata è comunque piovoso.

Nebbia: Esiste una probabilità del 75% che la nebbia si alzi entro il pomeriggio, dando così luogo a 1d4+2 ore di cielo sereno prima del tramonto.

Neve: La neve fiocca per tutto il giorno, anche se 1d4-1 schiarite, ciascuna della durata di 1d4 ore, spezzano la nevicata.

Neve fitta: Una nevicata fitta fiocca per tutto il giorno, anche se 1d3-1 schiarite, ciascuna della durata di 1d4 ore, spezzano la giornata.

Nevischio: Il nevischio precipita per quasi tutto il giorno, anche se 1d4-2 schiarite, ciascuna della durata di 1d4 ore, spezzano la giornata.

Pioggia: Una pioggia battente che cade per tutto il giorno, anche se 1d4-1 schiarite, ciascuna della durata di 1d4 ore, spezzano la giornata.

Sereno: Non vi è alcuna precipitazione degna di nota.

Tempesta di sabbia: Le condizioni di una tempesta di sabbia si protraggono per tutto il giorno, anche se 1d4-2 interruzioni, ciascuna della durata di 1d4 ore, spezzano la giornata.

Temporale: 1d3 temporali, ciascuno della durata di 2d6 x 10 minuti, cadono nel corso della giornata. Il resto della giornata è sereno (50% di probabilità) o piovoso (50% di probabilità).

Città delle Marche d'Argento

Le città del Nord, sparse tra distese di alberi e di monti, come isole in un immenso oceano, si ergono come roccaforti della civiltà per accogliere e proteggere chi osa sfidare i pericoli della frontiera. Le grandi città sono importanti centri di scambio, sedi del potere politico e residenza della maggior parte degli abitanti che vivono nelle Marche d'Argento.

Questo capitolo descrive le comunità più importanti delle Marche d'Argento. Alcune, come Silverymoon ed Everlund, sono grandi città; altre, come Quaervarr o Newfort, sono poco più che villaggi di campagna. Altre ancora sono comprese tra questi due estremi, ma ognuna ha il suo stile architettonico, il suo tracciato e le sue condizioni peculiari.

Queste città sono i punti di partenza e di arrivo per le avventure che si svolgono nelle Marche d'Argento, poiché offrono le opportunità migliori per proteggersi dall'imprevedibile clima del Nord. Le aree abitate rappresentano inoltre gli unici luoghi in cui i personaggi possono rifornirsi di merci e usufruire dei servizi necessari per sopravvivere nelle terre selvagge. Le comunità più grandi sono nodi commerciali primari, e consentono agli avventurieri di acquisire oggetti magici e rare conoscenze locali. Tutti gli insediamenti, inoltre, offrono un rifugio da tutti (o quasi) i temibili predatori e i famelici mostri che infestano le terre di nessuno.

silverymoon, gemma del nord

Silverymoon, nodo centrale delle Marche d'Argento e città più prospera e significativa dell'intero Nord (subito dopo Waterdeep), è davvero la "Gemma del Nord".

Silverymoon (metropoli): Magico; AL CB; limite di 100.000 mo; Risorse 185.365.000 mo; Popolazione 37.073; Integrata (umani 41%, elfi (qualsiasi tipo) 29%, mezzelfi 12%, nani degli scudi 10%, halfling piedilesti 5%, gnomi (qualsiasi tipo) 2%, altri 1%).

Autorità: Somma Signora Alustriel, Mag20/Str2/Acm2 umana CB, Eletta di Mystra (Somma Signora delle Marche d'Argento, descritta nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS); Alto Mago Taern Hornblade, Mag18 umano LB (governatore della città).

Personaggi importanti: Jorus Azuremantle, Mag12 mezzelfo LB (comandante della Guardia Magica); Methrammar Aerasumé, Grr7/Mag9 mezzelfo LB (Gran Maresciallo della Legione d'Argento); Sernius Alathar, Grr4/Pal8 umano LB (comandante dei Cavalieri d'Argento); altre centinaia.

Cavalieri d'Argento: Chr13, Grr12, Grr11 (2), Pal11, Rgr11, Chr10, Grr10 (2), Pal10, Chr9 (2), Grr9 (2), Pal9 (2), Rgr9, Chr8 (2), Grr8 (4), Pal8 (2), Rgr8 (3), Com8 (2), Grr7 (7), Pal7 (2), Rgr7 (3), Com7 (5), Chr6 (2), Grr6 (7), Pal6 (3), Rgr6 (3), Com6 (7), Chr5 (2), Grr5 (10), Pal5 (2), Rgr5 (4), Com5 (21), Chr4 (3), Grr4 (11), Pal4 (2), Rgr4 (5), Com4 (25), Chr3 (4), Grr3 (16), Pal3 (3), Rgr3 (2), Com3 (41), Chr2 (5), Grr2 (22), Pal2 (5), Com2 (88), Chr1 (12), Grr1 (34), Pal1 (8), Rgr1 (2), Com1 (308).

Guardia Suprema: Pal11, Chr9, Grr9 (2), Chr8 (3), Grr8 (4), Chr7 (3), Grr7 (9), Pal7 (2), Com7 (8), Chr6 (5), Grr6 (14), Pal6 (3), Com6 (35).

Guardia Magica: Mag11 (2), Mag10 (2), Str10, Mag9 (3), Str9, Mag8 (3), Str8, Mag7 (5), Mag6 (6), Str6 (2), Mag5 (4), Str5 (2).

Gli altri cittadini di Silverymoon sono troppo vari e numerosi per essere elencati di seguito.

Importazioni degne di nota: Armature, armi, cibo (in particolare grano e bestiame), scarpe, stoffe, vestiti.

Esportazioni degne di nota: Carta, cristalli, erbe, inchiostro, legno, libri, mobili, pellicce, pietre preziose, vetro.

Silverymoon offre una vista unica, quella di una città indaffarata dominata da alberi e da stupendi edifici in pietra. Querce antiche, crepuscolari e chiomenere gareggiano grazie ai loro alti e sottili pinnacoli per toccare il cielo, mentre i foglieblu adombrano i marciapiedi lungo molte strade acciottolate. Lo stile prevalente degli edifici è fatto di morbide curve, come se crescessero naturalmente, piuttosto che essere costruiti isolato per isolato. Molti tra gli edifici più antichi sono rivestiti di un sottile strato di vetro fuso dal colore blu regale o verde smeraldo.

Ovunque si vedono terrazze e scale ricurve e davanzali, cancellate e ringhiere sono tutti adorni di erbe e di fiori, che crescono in vasi decorati. La maggior parte delle abitazioni

possiede sentieri erbacei che conducono a pergolati coperti. La gente trova ogni giorno il tempo per suonare arpe e flauti, oppure per cantare, e gli oggetti d'arte non solo sono apprezzati e ammirati: sono in qualche modo necessari.

In molti luoghi si salvaguarda il sapere, ma a Silverymoon la conoscenza ha un posto di riguardo. Il popolo mira alla perizia in almeno un campo. I cittadini di Silverymoon, detti anche Silvaeren, amano i motti arguti, gli scherzi, le leggende, la musica e le letture di ballate, di poemi e di prosa romantica; molti si danno ai bagordi oppure a feste e danze private almeno tre volte per decade. Amano coltivare molti interessi e così i negozi in città appaiono e scompaiono nel giro di qualche stagione; eppure queste piccole e disordinate boutique sono sempre stracolme di oggetti belli e affascinanti, di piccoli trucchetti magici, di libri (compresi volumi intonsi, utilizzati per scrivere) e di mappe.

La parte antica di Silverymoon, sulla riva nord del Fiume Rauvin, è collegata ai quartieri più moderni sulla riva sud attraverso il celebre Ponte della Luna, costruzione magica dall'argenteo potere, la cui campata centrale può essere disattivata per proteggere la città dalle invasioni o per consentire a una nave dagli alti alberi di passare. Il colpo d'occhio è ancora più incredibile di quello delle mille spire svolazzanti della città, torri esili e aggraziate di cui non esiste migliore esemplare in tutto il Faerûn.

Silverymoon è senz'altro il principale centro di istruzione e di cultura nel Nord, ed è un luogo felice in cui le varie razze convivono in pace e armonia. Questa sensazione di sicurezza e di benevolenza è dovuta per lo più all'influenza dei potenti maghi locali e degli Arpisti. Entrambe queste forze sono guidate dalla signora che ha forgiato l'attuale Silverymoon, la cordiale e diplomatica maga che risponde al nome di Alustriel, conosciuta dai Silvaeren come Signora Speranza. Alustriel incoraggia feste e tripudi; gli stranieri stiano in guardia, poiché le sue spie sono sparse ovunque in tali occasioni.

Alustriel desidera che il popolo sia felice sotto la guida del suo governo illuminato, ma si rende conto dell'impossibilità di evitare intrighi, inganni e macchinazioni, e pertanto ha da lungo tempo fondato e addestrato un quadro di agenti personali che proteggono la popolazione da tali eventi. Alcuni tra questi individui attualmente agiscono come araldi della Somma Signora delle Marche d'Argento, ma altri rimangono al servizio del nuovo Alto Mago e servono innanzi tutto Silverymoon. L'esercito della città, i Cavalieri d'Argento, controlla per pubblico decreto il territorio circostante fino a sette giorni di cavalcata tutto intorno alla città, che si conferma così il più forte membro dell'Alleanza dei Lord.

visitare silverymoon

Silverymoon sembra un complesso di giardini o di radure boschive piuttosto che una città in pietra, e grazie a tutti gli alberi che vi crescono la sua sporcizia è inferiore a quella di altri centri abitati, anche rispetto agli abitati grandi soltanto un terzo. È anche un luogo più silenzioso, grazie alle brezze delicate e alle proprietà insonorizzanti del mythal della città, che ostacola anche le piogge improvvise, le temperature estreme e il più rigido clima invernale. Una serie di cisterne, di pompe e di tubature, frutto dell'ingegneria dei nani, garantisce alla città servizi dotati di acqua corrente e di acqua fresca potabile a volontà, utile anche per il giardinaggio.

La lussureggiante bellezza della città e delle sue molte zone boschive è il motivo per cui molti forestieri si smarriscono così di frequente. Grazie al cielo, i Silvaeren sono ben disposti a fornire informazioni, e su tutte le coperture delle cisterne, a ogni incrocio acciottolato, è stata dipinta una freccia rivolta a nord.

La maggior parte degli edifici possiede delle cantine, e sopra di esse si innalzano quattro o addirittura cinque piani, ma gli alberi e l'architettura dolcemente curva, a differenza

La Somma Signora Alustriel concede udienza

delle strutture di molte altre città, danno l'impressione che i pinnacoli di Silverymoon torreggino in lontananza. La parte più antica della città è la Riva Nord, mentre la più recente, che sta vivendo proprio in questi anni un processo di forte espansione, è la Riva Sud. Molta gente si è affrettata ad acquistare ed edificare nella città nuova, e ora si ritrova con pochi spiccioli in tasca. Non si fanno dunque scrupoli ad affittare stanze o piani interi ai forestieri, senza porre alcuna domanda o effettuare indagini preventive.

Taverne degne di nota

Molte mescite, birrerie, taverne, osterie rinomate e altri esercizi di questo tipo ingentiliscono le ombreggiate strade di Silverymoon.

Caprone Danzante: Ubicato sulla Riva Nord, lungo il lato orientale della Via della Luna poco a nord del Ponte della Luna, il Caprone Danzante è famoso per la fastosa baldoria che impazza a tutte le ore. È un luogo dove si danza e ci si diverte sfrenatamente e a volontà, con una pregiata cantina che vanta centinaia di vini d'annata. Il Caprone Danzante a volte attira l'attenzione di borseggiatori e di altri individui poco raccomandabili.

Martello ed Elmo: Questa allegra stamberga che si trova in Vicolo dell'Ascia sulla Riva Nord, oltre a ospitare le baldorie dei nani accoglie anche i commilitoni di fiducia. Le ali di pollo arrosto diventano "armi da lancio" quando le burle finiscono male, annegate da oceani di robusto sidro Barbaforte.

Mura di Helmer: Sulla Riva Nord, all'incrocio tra Corso dell'Arceria e le Vecchie Mura, si innalza questo antico portale cittadino costruito con travi massicce e rozze mura in pietra. Le Mura di Helmer vantano una superba cantina di vini. È una taverna piuttosto popolare tra gli studenti dei vari collegi, magici o no, che salgono in piedi su queste nude tavole, accesi di sogni, di speranze e di pomposi discorsi retorici. Questi discorsi spesso permettono di passare una serata in allegria, anche se i peggiori oratori vengono fatti cadere dai loro trespoli.

Posta al Cervo: Si trova sulla Riva Nord, lungo il lato nord delle Vecchie Mura nove porte a ovest del Mercato; La Posta al Cervo mette in mostra corna appese ovunque e scintillanti stendardi da battaglia illuminati da lanterne. Questo locale è un ristorante con annessa sala da ballo, non una semplice birreria. La Posta al Cervo serve carne di cervo, pasticcio d'anguilla dal sapore un po' strano, polpa di granchio di fiume spalmata su crostoni al formaggio, vari tipi di pane con aromi, salsiccia affumicata di rothé e il famoso formaggio alle noci di Silverymoon. Nella tarda serata l'ampia e di solito vuota pista da ballo si anima con le danze.

Satiro Sorridente di Sorlar: Ubicato sulla Riva Sud, in Vicolo Auchtareen, questo labirinto brillante di vetrate colorate, relativamente nuovo, contenente divanetti, separé, tendaggi e scale spaiate manda del tutto in confusione gli ubriachi. Questo locale è frequentato dalle signore e dai loro accompagnatori (nobili o timidi che siano). Il proprietario è uno stregone di una certa capacità che non tollera le risse.

Splendente Lama Sguainata: Ubicata sulla Riva Nord, in Vicolo del Tramonto, nell'angolo più a ovest del Lungomuro. Chiunque è benvenuto in questa amichevole birreria, un edificio di due piani dal fascino rustico, con separé nascosti dalle tende. I maghi a corto di finanze possono guadagnare 1 ma per ogni incantesimo *mano magica* lanciato per portare più in fretta i boccali agli avventori in attesa.

Locande principali

Nel corso dell'estate, trascorrere una notte o due nei giardini o nei parchi di Silverymoon è un'esperienza senz'altro piacevole. In tutte le altre stagioni dell'anno, però, la maggior parte dei viaggiatori preferisce una locanda accogliente. Nel seguito vengono descritte alcune delle più importanti.

Quercia Dorata: Ubicata sulla Riva Nord, in Vicolo del Danzatore Mascherato, a nord-est di Corso del Vetro, la Quercia Dorata offre confortevoli stanze rustiche, corridoi lastricati poco illuminati, piante profumate e vasi di felci sui davanzali, che danno agli ospiti la sensazione di dormire all'aperto, in un angolo della foresta idilliaco e sicuro. Al primo piano si possono affittare sale riunioni, mentre nello scantinato si trova una mescita di vini rinomata in quanto luogo in cui scambiare chiacchiere e informazioni.

Tutte le stanze di questa locanda si affacciano su un atrio dominato da un'enorme quercia che si innalza oltre il tetto, con lanterne che pendono dalle sue fronde sopra i tavoli. La Quercia Dorata, dedicata a Shiallia, è la meta preferita di druidi, di ranger, di elfi e di tutti coloro che apprezzano l'intimità, la pace e il silenzio. I prezzi sono alti, ma la struttura offre ai suoi ospiti un superbo servizio in camera.

Stamberga dello Strambo: Situata all'angolo nord-ovest dell'incrocio tra Corso dell'Arceria e la Passeggiata del Fantasma, questo ostello è stato costruita sui resti della Locanda dei Sapienti Capricciosi, un punto di riferimento locale. L'edificio venne distrutto da un incendio e poi rimpiazzato dalla Stamberga dello Strambo, una locanda molto meno squallida di quella che c'era prima. La Stamberga dello Strambo è il nuovo ritrovo popolare in cui possono alloggiare i visitatori che non devono mettere in mostra la loro ricchezza o importanza. Havorr Merendil e Jhalessa Shorncrown, i gestori della locanda, di buon grado segnalano artigiani, apprendistati e riparatori.

Brevi cenni storici

Silverymoon, fondata in un luogo che da tempo immemorabile è sacro alle divinità Mielikki e Lurue l'Unicorno, si è sviluppata da un gruppo di capanne di legno cresciute attorno alla Locanda della Luna d'Argento, vicino alle sacre radure del Guado di Silverymoon, uno dei pochi punti dove il Fiume Rauvin è così poco profondo da essere guadabile in estate e facile da scavalcare con un ponte. Moontree divenne Villaggio di Silver e poi il borgo di Silverymoon.

Il borgo si sviluppò a rilento, poiché i suoi abitanti costruirono gli edifici in armonia con la foresta invece di disboscare e incendiare la terra. Mielikki e Lurue, stando alle leggende, visitarono la Locanda della Luna d'Argento in forma umana e rimasero così colpite dagli abitanti di Silverymoon e dal loro rispetto per la natura che benedirono la locanda. Questo edificio crollò in seguito, ma le sue pietre furono utilizzate nella costruzione delle porte della città e delle mura, e si pensa che la promessa di protezione legata alla benedizione delle dee sia ancora valida al giorno d'oggi e che eserciti la sua benevola influenza su tutta la città.

Silverymoon divenne città nel 637 CV, quando la sua prima cerchia di mura fu completata e venne eletto il primo degli Alti Maghi che da allora governano la città, Ecamane Truesilver. Truesilver e i suoi nove apprendisti si dedicarono all'istruzione dei loro concittadini Silvaeren (per lo più boscaioli e cacciatori rozzi e analfabeti) e fondarono una biblioteca da affiancare alla loro scuola. Tutti gli Alti Maghi che si sono succeduti negli anni hanno condiviso questo obiettivo di diffusione del sapere e della cultura. I maghi, grazie alla pulsione dell'ispirazione artistica e la tranquillità dovuta alla pacifica convivenza delle diverse razze, hanno cercato di rendere Silverymoon "la Myth Drannor del Nord", un baluardo della civiltà nella Frontiera Selvaggia. Nel corso del regno di Truesilver, abili maghi e maestri del sapere giunsero

in città da tutti gli angoli del Faerûn, e Silverymoon divenne un centro importante per lo studio della magia.

Nell'anno 712 CV Truesilver morì e gli successe come Alto Mago suo nipote Aglanthol il Rosso. Nel 714 CV, Myth Drannor cadde e tutte le nazioni del Faerûn settentrionale vacillarono con essa. Nobili maghi ed eroi di Silverymoon sacrificarono le loro stesse vite pur di portare in salvo i capi e i saggi superstiti di Myth Drannor. Il desiderio di una parte dei maghi di Silverymoon di saccheggiare le rovine di Myth Drannor portò demoni e diavoli a Silverymoon e Aglanthol morì combattendoli nel 719 CV. Gli successe Ederan Nharimlur, che prese in moglie la principessa degli elfi Elénaril (una tra le poche persone che furono tratte in salvo da Myth Drannor) e regnò a lungo e in pace. Nel corso del suo regno la città raddoppiò le proprie dimensioni.

Alla morte di Ederan nel 784 CV, sua figlia Amaara Nharimlur divenne Alta Maga di Silverymoon. Nell'anno 815 CV, Elué Dualen, una fanciulla umana di grande talento magico (in realtà Alustriel, all'insaputa di tutti) giunse in città e strinse amicizia con Amaara e sua sorella Lynx. Nell'821 CV, Elué e Lynx fondarono il Collegio della Signora, la prima scuola pubblica per maghi di Silverymoon ad accettare studenti, non apprendisti, che come pagamento della retta per l'insegnamento ricevuto, richiedeva un uguale tempo di servizio in difesa della città. Nell'843 CV, Elué e altri maghi crearono il Ponte della Luna, l'opera architettonica più famosa di tutta la città.

Elué divenne Alta Maga nell'857 CV, quando Amaara e sua madre partirono alla volta di Evermeet. Elué e Lynx se ne andarono nell'876 CV. Questa volta, tuttavia, la successione allo scranno di Alto Mago non fu pacifica. Il Signore della Guerra Lashtor, comandante in capo dell'esercito di Silverymoon, si impadronì del potere, trucidò maghi nelle strade e diede fuoco alle biblioteche di magia. Il suo regno durò poco più di un anno, quando la maga Tanalanthara, poi conosciuta come "Dama Lupa" depose Lashtor e rimise l'Alto Mago sul suo seggio. A sua volta ella sacrificò la sua vita nell'882 CV per contrastare una feroce orda di orchi diretta contro Silverymoon.

Gli abitanti di Silverymoon scelsero Tanisell l'Ammantato, un mago umile e taciturno, come loro nuovo Alto Mago. Nel corso del suo mandato furono rinforzate le difese magiche attorno alla città e fu eretta una grande biblioteca, la cosiddetta Volta dei Saggi. Il Custode della Volta, Nunivytt Threskaal, succedette a Tanisell nel 920 CV, dando inizio a un lungo e pacifico regno che si concluse con la morte di Threskaal nel 1050 CV. L'Alto Mago successivo fu Orjalun, favorito da Mystra fin dalla sua nascita. Il suo regno fu costellato dai trionfi di molti alti maghi (tra i quali Ahghairon di Waterdeep e Bowgentle), ma anche dalla peste che nel 1150 CV falcidiò quasi la metà degli abitanti di Silverymoon. Orjalun nel 1230 CV designò il suo ex apprendista Sepur come suo successore, ma quest'ultimo abbandonò la città dopo due anni. La rinuncia di Sepur scatenò duelli all'ultimo sangue, combattuti a colpi di incantesimi, tra i maghi della città per prenderne il governo. In mancanza di un mago degno della carica, gli abitanti di Silverymoon elessero un sindaco per governare la città.

Nel 1235 CV il Signore della Guerra Khallos Shieldsunder strappò il potere dalle mani del sindaco di Silverymoon, mentre un'orda di orchi cingeva d'assedio la città. Gli orchi aprirono una breccia tra le mura, ed era la prima volta che un esercito nemico riusciva a entrare in Silverymoon, ma un esercito di elfi e di Arpisti guidato da Storm Silverhand e Alustriel, due delle famose Sette Sorelle, con un colpo solo fece piazza pulita degli invasori, del Signore della Guerra Khallos e di Shaloss Ethenfrost, autoproclamatosi Alto Mago, restituendo alla città la pace e il buon governo.

Alustriel fu la prima Alta Maga di Silverymoon ad essere votata all'unanimità da tutta la popolazione. Come Alta Maga governò a lungo e bene. Sotto la guida del suo governo illuminato (e la sua padronanza di astuzie sottili e di manipolazioni), Silverymoon divenne realmente ricca, ben difesa, sofisticata, pulita e un luogo bellissimo in cui vivere. Nel 1369 CV Alustriel conferì a Taern Hornblade la carica di Alto Mago di Silverymoon e si impegnò con tutte le sue energie per la creazione delle Marche d'Argento. Alustriel è tuttora riverita in città e suscita amore e lealtà nella stragrande maggioranza della popolazione.

La nascita della confederazione conosciuta come le Marche d'Argento ha rafforzato la posizione di Silverymoon come caposaldo per tutti gli avventurieri che bramano possedere fortezze e terreni, o almeno di conquistare la loro parte delle favolose ricchezze del Nord. Silverymoon oggi è prospera, ma Taern vigila di continuo per evitare il sovraffollamento della città. Taern incoraggia lo sviluppo degli insediamenti nelle vicine campagne rilasciando concessioni terriere, migliorando i sentieri e le pattuglie, finanziando (e sorvegliando) i venditori viaggianti che mantengono i commerci verso gli insediamenti distanti, e nominando ufficiali di palazzo che visitano regolarmente i coloni per apprendere preoccupazioni e problemi.

Interdizioni magiche di Silverymoon

Quasi tutti gli abitanti di Waterdeep e delle Terre Centrali hanno sentito parlare di un potente campo di magia perenne che difenderebbe la Gemma del Nord. Uno scudo ancora più potente circonda il palazzo, in cui soltanto alcune persone speciali possono entrare. La Somma Signora Alustriel e l'Alto Mago Taern Hornblade sono gli unici a conoscere tutte le caratteristiche delle interdizioni magiche, ma molti dei loro poteri sono riassunti di seguito.

Le interdizioni magiche si basano su un *mythal*, uno dei pochi artefatti di questo tipo che ancora rimangono nel Faerûn. I confini delle interdizioni magiche esterne si trovano a circa 900 metri dalla cerchia di mura più recente costruita attorno a Silverymoon. Questa interdizione è foggiata come una sfera che avvolge in alto l'aria, in basso la terra e controlla infine le acque del Fiume Rauvin che le scorrono attraverso. I confini delle interdizioni magiche interne sono situati a circa cinque metri dalle mura del Gran Palazzo e della Corte delle Stelle e proteggono entrambi gli edifici.

Gli abitanti di Silverymoon in generale sanno che Alustriel e un numero ristretto di fidati alleati controllano le interdizioni magiche, che le persone devono possedere uno speciale sigillo per superare le difese del palazzo, che il Ponte della Luna è collegato alle interdizioni magiche e che queste ultime infine proteggono Silverymoon dai rigori del clima di queste lande selvagge. Soltanto la Guardia Magica, i comandanti dei Cavalieri d'Argento e una manciata di agenti fidati hanno una conoscenza più precisa delle magie potenziate o negate dalle interdizioni magiche della città.

Segreti delle interdizioni magiche

Soltanto alcuni individui, i cosiddetti iniziati alle interdizioni magiche, sono in armonia con esse e sono in grado di controllarle. Un iniziato alle interdizioni magiche di rango superiore può annullare gli ordini impartiti da quelli di rango inferiore, quale che sia il loro numero. Gli attuali iniziati alle interdizioni magiche, elencati per ordine decrescente di autorità, sono Alustriel, le sue sei sorelle, Taern Hornblade, Jorus

Azuremantle (comandante della Guardia Magica), Sernius Alathar (comandante dei Cavalieri d'Argento), Galaerthus Irymm (Maestro della Sala Arpista), i membri della Guardia Magica in ordine per grado e gli ufficiali dei Cavalieri d'Argento, sempre in ordine per grado. Occorre un intero giorno per diventare un iniziato alle interdizioni magiche e la creatura destinata a entrare in armonia deve spendere 2.500 PE e ricevere l'aiuto e il consenso di Alustriel, di Taern o di una delle divinità della magia (Azuth e Mystra).

Le interdizioni magiche di Silverymoon *sopprimono* (negano), *predominano* (rendono continui) e *conferiscono* (mettono a disposizione degli iniziati alle interdizioni magiche) taluni incantesimi, come descritto sotto.

Un incantesimo o un effetto *soppresso* può essere lanciato o consumato normalmente mentre ci si trova all'interno delle interdizioni magiche, ma non produce alcun risultato. Anche se soltanto una parte dell'effetto oltrepassa le interdizioni, la sua energia viene completamente assorbita. Gli incantesimi *soppressi* dalle interdizioni magiche di Silverymoon includono:

Gli incantesimi con il descrittore morte

Gli incantesimi con il descrittore male

Gli incantesimi con il descrittore teletrasporto lanciati da creature che non possiedono un sigillo delle interdizioni magiche (vedi sotto)

Gli incantesimi di Evocazione (convocazione) lanciati da creature che non possiedono un sigillo delle interdizioni magiche (vedi sotto)

Gli incantesimi di Evocazione [fuoco] lanciati da creature che non possiedono un sigillo delle interdizioni magiche (vedi sotto)

Si noti che l'interdizione magica contro gli incantesimi di teletrasporto ostacola anche la creazione di nuovi *portali* e il funzionamento di quelli esistenti, eccetto per coloro che possiedono un sigillo delle interdizioni magiche.

Il Ponte della Luna

Un incantesimo o un effetto *predominante* funziona più o meno come un incantesimo collegato a un effetto di *santificare* o di *profanare*. Gli incantesimi *predominanti* conferiti dalle interdizioni magiche di Silverymoon includono:

antipatia contro demoni, diavoli, draghi, drow, duergar, giganti, goblinoidi, mind flayer, orchi e troll di allineamento malvagio

epurare invisibilità

individuazione dello scrutamento (tutte le creature all'interno dell'interdizione magica ottengono questo effetto).

protezione dall'energia negativa

protezione dal male

Un incantesimo o un effetto *conferito* funziona come se fosse una capacità di un oggetto magico posseduto dall'iniziato alle interdizioni magiche. Un incantesimo *conferito* è attivato da una parola di comando e si può attivare con un'azione standard. Soltanto gli iniziati alle interdizioni magiche possono utilizzare gli incantesimi *conferiti* messi a disposizione dalle interdizioni stesse di Silverymoon. Più iniziati possono utilizzare lo stesso potere nel medesimo istante. Gli incantesimi *conferiti* dalle interdizioni magiche di Silverymoon includono: *benedire un'arma, caduta morbida, camminare nell'aria, controllare acqua, controllare venti**, *dardo incantato** (9° livello dell'incantatore), *dissolvi il caos, dissolvi il male, estinguere fuoco, forza straordinaria, grazia felina, guardia di ferro inferiore*[F], *linguaggi, repulsione**, *rimuovi maledizione, rimuovi paralisi, rivela bugie, scudo, silenzio, stretta folgorante*

[F] Vedi l'*Ambientazione di Forgotten Realms*

* Accessibile soltanto ad Alustriel, le sue sei sorelle, Taern, Jorus e Sernius.

PONTE DELLA LUNA

Il controllo del Ponte della Luna è un potere conferito dalle interdizioni magiche, concesso soltanto ad Alustriel, le sue sei sorelle, Taern, Jorus e Sernius. Ciascuno di essi può sollevare il ponte (congiungendo le due estremità che provengono dalle rispettive sponde a metà del fiume), abbassarlo (e quindi dividerlo in due estremità che rientrano lungo le rispettive sponde) o erigere un *muro di forza* in un punto qualsiasi del ponte. Le creature possono camminare sulle estremità disgiunte del ponte che si alza o si abbassa e si muovono con esso quando viene alzato.

Il Ponte della Luna è una gigantesca costruzione di energia simile a un *muro di forza*, una liscia campata di energia argentata, senza alcun parapetto. Il ponte è largo 4,2 metri, ha uno spessore di 60 centimetri e può reggere qualsiasi peso (draghi si sono posati su di esso senza alcun problema). La campata del Ponte della Luna descrive un'unica arcata sul livello del fiume e raggiunge un'altezza massima di 18 metri al centro.

INTERDIZIONI MAGICHE INTERNE

Le interdizioni magiche interne di Silverymoon, conosciute anche come il Vaelun, hanno le stesse proprietà di quelle esterne oltre a possedere alcune magie specifiche.

In aggiunta agli incantesimi e agli effetti *predominanti* dalle interdizioni esterne, *zona di verità* è un incantesimo *predominante* da un capo all'altro del Vaelun.

In aggiunta agli incantesimi e agli effetti *conferiti* dalle interdizioni esterne, *cura ferite moderate* e *neutralizza veleno* sono accessibili a tutti gli iniziati delle interdizioni che si trovano nel Vaelun. *Gabbia di forza, guarire* e *sfera prismatica* possono essere utilizzati come incantesimi *conferiti* soltanto da Alustriel o Taern.

SIGILLI

Le interdizioni magiche di Silverymoon rispondono a quattro tipi diversi di sigilli, ossia ciondoli in argento delle dimensioni di un ditale (da portare appesi al collo). Nessuno conosce il numero esatto di sigilli in circolazione, ma quelli di riserva sono stati messi al sicuro, fuori dalla portata di chiunque,

specie dei ladri più abili. Nessun sigillo delle interdizioni magiche potrà mai uscire fisicamente dalle interdizioni stesse; nel preciso istante in cui un sigillo dovesse oltrepassare le interdizioni, si ridurrebbe in polvere. Questa sorte non può essere evitata neppure utilizzando sistemi di trasporto extradimensionali quali, ad esempio, *portali*, viaggi interplanari o tentativi di spostare i sigilli in altre dimensioni.

Ai Silvaeren meritevoli di fiducia, a detta di Alustriel o di Taern, vengono lasciati in custodia i sigilli adrath; i forestieri invece ricevono in prestito questi sigilli, che vanno restituiti alla loro partenza. Le creature che hanno bisogno dei sigilli durath per entrare in città devono innanzi tutto giustificare i motivi della loro visita e ricevere il nullaosta degli ufficiali superiori di guardia presso uno dei punti di accesso, inoltre sono subito messi sotto scorta armata e sottoposti allo controllo della Guardia Magica. Gli incantatori che hanno affari da sbrigare all'interno del Vaelun ricevono sigilli lauthaul mentre accedono ai posti di guardia e solo se un ufficiale della Guardia Magica o un iniziato di alto rango lo ritengono opportuno; questi stessi incantatori, all'uscita dal Vaelun, dovranno riconsegnare i sigilli all'istante. Agli individui che necessitano di un sigillo duraph non sarà mai consegnato anche un sigillo lauthal, a meno che Alustriel in persona non sia presente per decidere altrimenti.

Sigilli adrath: I sigilli di questo tipo permettono a chi li indossa di lanciare incantesimi di evocazione (convocazione), incantesimi di invocazione [fuoco] e incantesimi con il descrittore teletrasporto, oltre a usare oggetti magici con questi stessi effetti, entro i confini delle interdizioni magiche esterne di Silverymoon. Senza il sigillo, lanciare incantesimi di queste categorie vuol dire sprecarli. I sigilli adrath hanno la forma della testa di un unicorno.

Sigilli duraph: I sigilli di questo tipo negano gli effetti di *antipatia* e di *individuazione dello scrutamento* che altrimenti valgono entro le interdizioni magiche di Silverymoon. I sigilli duraph hanno la forma di un diamante.

Sigilli lauthaul: Questi sigilli funzionano come i sigilli adrath, oltre però a conferire i loro effetti entro le interdizioni interne. I sigilli lauthaul permettono a chi li indossa di lanciare incantesimi di evocazione (convocazione), incantesimi di invocazione [fuoco] e incantesimi con il descrittore teletrasporto nel Vaelun. Un certo numero di sigilli lauthaul viene usato per consentire l'accesso a zone del palazzo altrimenti vietate. I sigilli lauthaul sembrano piccoli scudi.

Sigilli thelbane: Solo una manciata di persone è al corrente dell'esistenza di questi sigilli, e si ritiene che ne esistano al più una decina. Alustriel e Taern ne hanno sempre indosso uno quando si trovano a Silverymoon, mentre gli altri sigilli sono al sicuro presso alcuni Eletti di Mystra. I sigilli sono tenuti accuratamente nascosti poiché i loro portatori potrebbero disattivare i poteri delle interdizioni magiche all'infinito (o riattivarli all'istante) con un'azione di round completo. I sigilli thelbane hanno la forma di piccole stelle a sei punte, appesi all'estremità di una falce di luna.

Taern Hornblade

Illustrazione di Christopher Moeller

Luoghi importanti

Le mura di Silverymoon custodiscono molti edifici sontuosi. Luoghi famosi sono i parchi, i mercati all'aperto, le biblioteche che nel loro insieme rivaleggiano con quelle di Candlekeep, i templi e i santuari di molte divinità (umane, elfiche e naniche) e l'Università, un'istituzione costituita di recente, articolata nelle scuole di magia, di musica e di cultura.

Gran Palazzo

Il Gran Palazzo, un castello irto di guglie con spesse mura in pietra rivestite di marmo bianco, si trova vicino al centro della città, e si lascia ammirare da tutti coloro che vi passano accanto. Le merlature delle sue mura sono foggiate con teste di unicorni. Il palazzo, al suo interno, presenta soffitti molto alti, pavimenti in marmo levigato, piante ornamentali, arazzi e pareti con fiori, viticci, felci e alberi di stucco bianco. La sempre vigile Guardia Suprema, una truppa d'élite di novanta corazzieri che indossa una peculiare armatura argentata, e l'arcana potenza della Guardia Magica difendono il Gran Palazzo.

Il palazzo mostra quattro alte torri. La coppia di torri settentrionali ospita i quartieri, le armerie della Guardia Suprema e le prigioni nei suoi sotterranei. La Fulgida Torre della Signora, la torre più meridionale, in passato era la residenza personale di Alustriel e attualmente appartiene all'Alto Mago Taern. La torre centrale, lo Scudo della Luna, accoglie la Camera di Stato ai piani bassi, mentre le abitazioni degli alti ufficiali di palazzo si trovano ai piani alti.

I visitatori entrano nello Scudo della Luna attraverso le mura occidentali di Porta Unicorno e salgono la Scala d'Argento fino alla Sala degli Omaggi, dove il maestro di cerimonia e il suo personale accolgono e accompagnano gli ospiti. Un imponente portale conduce verso est, nella magnifica Sala Grande. Alcune camere delle udienze, una sala da pranzo e le stanze del Consiglio delle Marche fanno da corona alla Sala Grande. Una coppia di arcate posta lungo l'estremità orientale della Sala Grande, sul vertice di una stanza triangolare, conduce al Trono d'Argento e allo Scranno della Luna. La Somma Signora delle Marche d'Argento concede udienza assisa sul Trono d'Argento e l'Alto Mago di Silverymoon governa dallo Scranno della Luna. Alle spalle del Trono d'Argento si trova l'ala più recente del palazzo, una bassa costruzione che ospita Alustriel, i suoi araldi e il suo personale.

Sotto le stanze del palazzo situate al piano terra, vi sono dodici livelli sotterranei. I primi quattro livelli contengono la dispensa, un'eccellente cantina di vini, le celle della prigione, un'armeria e la Biblioteca di Elénaril. Il quinto livello custodisce un'ampia collezione di oggetti che un giorno potrebbero servire a qualcosa, da chiatte a guglie fino a lunghe scale, arieti da sfondamento e chilometri di funi. Il sesto livello è la Cripta degli Alti Maghi, dove giacciono nei loro sepolcri i maghi che un tempo regnarono su Silverymoon. È possibile accedere a questi livelli (il quinto e il sesto), solo se si indossa uno speciale sigillo lauthaul, appositamente preparato e armonizzato da Alustriel o Taern.

Gli ultimi sei livelli sotterranei costituiscono la Volta degli Alti Maghi, una vasta cripta contenente favolosi tesori, oggetti magici e artefatti. Soltanto chi indossa i sigilli thelbane può entrare nella volta e, in ogni caso, tutti gli altri che possiedono un sigillo thelbane vengono avvertiti della visita da un effetto simile a quello di un incantesimo *allarme*. Qualsiasi tentativo di intrusione nella volta attiva un allarme che allerta chiunque indossi un sigillo thelbane e innesca interdizioni magiche di natura letale.

Corte delle Stelle

La Corte delle Stelle, un edificio in pietra alto due piani, simile a una gigantesca corona reale dalle punte aguzze poggiata sul terreno, ospita per lo più i burocrati e i funzionari

Taern Hornblade, Alto Mago di Silverymoon

Umano Invocatore 18: GS 18; Umanoide Medio; DV 18d4+18; pf 58; Iniz +2; Vel 9 m; CA 20 (contatto 15, colto alla sprovvista 18); Att +12/+7 in mischia (1d8+3/19-20, la *Cornolama*) o +11/+6 in mischia (1d4+2/19-20, *pugnale tocco fantasma+2*) o +11 contatto a distanza (per incantesimo); QS Tratti razziali nanici, benefici del famiglio, incantesimi permanenti, incantesimi innati; AL LB; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +15; For 11, Des 14, Cos 13, Int 20, Sag 18, Car 16; Altezza 1,83 m.

Abilità e talenti: Alchimia +15, Ascoltare +8, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (locali delle Marche d'Argento) +15, Diplomazia +7, Nuotare +3, Osservare +8, Percepire Inganni +8, Professione (bibliotecario) +9, Raggirare +7, Sapienza Magica +20, Scrutare +15; Creare Verghe, Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Innato (*dardo incantato*), Padronanza degli Incantesimi (*dardo incantato, dissolvi magie, fulmine, muro di forza, teletrasporto senza errore*), Scrivere Pergamene.

Tratti razziali nanici: La *cintura nanica* conferisce a Taern la scurovisione, la capacità nanica di esperto minatore, un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione (già calcolato nei suoi punteggi di caratteristica) e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro i veleni, gli incantesimi e gli effetti magici. Egli riceve un bonus di competenza +4 a tutte le prove di Carisma e a tutte le prove di abilità basate sul Carisma quando tratta con i nani, un bonus di competenza +2 se invece tratta con gli gnomi o gli halfling e una penalità di competenza -2 alle stesse prove quando tratta con chiunque altro.

Benefici del famiglio: Il famiglio conferisce il talento Sensi Acuti al padrone (quando è a portata di mano); il padrone può condividere gli incantesimi; il padrone ha un legame empatico; il padrone può scrutare attraverso il famiglio. Vedi "Famigli" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi permanenti: Taern ha reso permanenti su se stesso i seguenti incantesimi: *comprendere linguaggi, individuazione del magico* e *protezione dalle frecce*.

Incantesimo innato: Taern conosce *dardo incantato* come incantesimo innato e può lanciarlo una volta per round come capacità magica.

Incantesimi da mago al giorno: 5/7/6/6/6/6/5/4/4/2; CD base 15 + il livello dell'incantesimo, 17 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione. Scuola proibita: Evocazione. Taern conosce la maggior parte degli incantesimi arcani del *Manuale del Giocatore* e dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. In genere prepara *localizza creatura, fuorviare, scrutare* e un *fulmine* rapido.

Proprietà: Anello di protezione+3, bracciali dell'armatura+5, cintura nanica, fermaglio dello scudo, la *Cornolama* (vedi sotto), *pantofole del ragno, pugnale tocco fantasma+2, verga dei sensi acuti, verga della negazione*.

Vesk, famiglio topo: DV 18; pf 29; Att +9 in mischia; CA 23; QS Può portare attacchi a contatto, può parlare con il padrone, può parlare con gli animali della sua specie; RI 23; Int 14; vedi *Manuale dei Mostri*.

Questo mago alto, con la barba grigia, è un Arpista da tempo immemore. Taern Hornblade, fino al momento in cui non fu designato da Alustriel per succederle come Alto Mago di Silverymoon, era il fondatore nonché il capitano della Guardia Magica della città. Solenne, premuroso e profondamente innamorato di Alustriel (come tutti i Silvaeren), la sua prudente condotta odierna è in forte contrasto con il suo passato di giovane avventato. Taern cerca di evitare i contrasti, prende le decisioni con reciproco consenso delle parti e rimuove tutti i conflitti che si possono creare. Il suo soprannome, Tuonoincantato, deriva dalle letali battaglie di incantesimi per le quali divenne famoso molto tempo fa nei duelli magici delle fiere di magia e, più di recente, negli scontri per difendere Silverymoon. Taern fa quanto in suo potere per conquistarsi tanto l'amicizia dei potenti quanto quella degli umili, e cerca inoltre di forgiare alleanze stabili tra i popoli, perché possano prestarsi aiuto a vicenda in caso di pericolo.

La *Cornolama*: Questa famosa spada è una *spada lunga danzante accumula incantesimi+3* con tre proprietà inusuali. Innanzi tutto, come azione standard, chi impugna quest'arma può lanciare *inviare*, nello stesso istante, per contattare fino a cinque individui a sua scelta. *Inviare* sembra il richiamo emesso da un corno da caccia; non è possibile inviare nessun altro tipo di messaggi.

In secondo luogo, la *Cornolama* possiede la capacità di accumulare due incantesimi, non uno solo. Per tutti gli altri aspetti funziona come una normale arma accumula incantesimi. Taern in genere accumula *dissolvi magie* e *guarire*.

Infine, la spada è armonizzata con gli iniziati alle interdizioni magiche di Silverymoon. Nelle mani di chiunque altro la *Cornolama* è soltanto una *spada lunga danzante+1*. Questa spada è di allineamento buono, e i personaggi malvagi che tentano di impugnarla ricevono due livelli negativi. Questi livelli negativi persistono finché si impugna la spada e spariscono quando la si ripone. Questi livelli negativi non causano una vera e propria perdita di livello, ma non si possono evitare in alcun modo finché si stringe in pugno la spada.

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *animare oggetti, infondere capacità magiche*; *Prezzo di mercato:* 227.115 mo; *Costo di creazione:* 113.715 mo + 9.072 PE.

della città. Tra gli uffici più importanti che si trovano in questa grande struttura, vi sono la Sala dei Processi, i tribunali penali di Silverymoon, l'Archivio di Stato, che conserva gli atti pubblici di registrazione delle licenze, gli atti di proprietà e di cessione dei terreni, l'anagrafe civile e tributaria, le planimetrie degli interni e delle fogne di tutti gli edifici della città e le genealogie di tutti gli abitanti, e infine le Sale delle Udienze, dove i cittadini possono presentare le loro lagnanze, dibattere sui temi di ordine pubblico e fare richieste ai funzionari per modificare le leggi, proporre di fare o di non fare certi lavori o chiedere la cittadinanza.

Avamposto sul Rauvin

A circa ventiquattro chilometri a ovest di Silverymoon, eretta su un grande sperone di roccia che sporge sul Rauvin, una vecchia torre di guardia e le sue mura dominano la valle. Il forte, costruito duecento anni or sono per respingere i nemici di Silverymoon che giungevano dalla Valle del Rauvin lungo la strada o il fiume, è da sempre considerato come qualcosa di ameno, e perciò non è mai stato munito di un vero e proprio presidio oltre a non essere tenuto in efficienza. Si è comunque trovato un altro impiego per la fortezza, attualmente adibita a quartiere generale delle neonata Legione d'Argento, l'esercito della confederazione delle Marche d'Argento, al comando del figlio di Alustriel, il Gran Maresciallo Methrammar Aerasumé (Grr7/Mag9 mezzelfo LB).

Oltre quattrocento soldati, quasi la metà degli uomini della Legione, vi sono stanziati e addestrati. Anche se i legionari sono in maggioranza Arciscudi di Sundabar, i contingenti dei nani di Mithral Hall e di Cittadella Felbarr sono lo stesso presenti in forze. Il presidio della Legione a volte si unisce alle pattuglie dei Cavalieri d'Argento lungo le terre a ovest di Silverymoon, ma in genere i soldati trascorrono la maggior parte del loro tempo ad addestrarsi.

Templi principali

Gli abitanti di Silverymoon credono che molte divinità benevole (Mielikki e Lurue, per citarne alcune) proteggano la loro città. Seguono i precetti religiosi e ascoltano tanto i chierici quanto i druidi. Templi imponenti svettano sulla città, le guglie splendenti nel sole, mentre sacre radure giacciono nascoste nei boschetti che ancora si trovano dentro e fuori le mura di Silverymoon.

Sale dell'Illuminazione: Questo magnifico tempio, in pianta rettangolare, munito di quattro torri, è dedicato a Oghma e Milil. Le sue guglie svettanti, sormontate da campane in argento, custodiscono biblioteche, sale di lettura e celle di meditazione, mentre le camere degli ospiti e dei bardi in visita si trovano ai piani inferiori. Una cappella con tre piani di balconate unisce le quattro torri. Qui i visitatori possono ascoltare alcune delle più belle musiche e storie di tutto il Nord. Il Mastro Cantore Beldor Thrivvin (Chr14 di Milil umano LB) presiede, insieme al nuovo arrivato Curato del Sapere Ormast Keldellyn (Chr12/Dis3 di Oghma umano LN), un clero dominato da bardi e maestri del sapere di chiara fama.

Abbazia Invitta: Questo tempio è una vera e propria fortezza costruita per la battaglia, dimora degli esaltati fedeli di Helm. Il culto dell'Osservatore è molto popolare nelle Marche d'Argento, soprattutto tra i Cavalieri d'Argento, la Guardia Suprema e la Guardia Magica. L'Abbazia Invitta prospera sotto l'abile guida di Padre Guardia Baerim Coraddor (Grr4/Chr10 umano LN), un comandante carismatico e vigoroso, che ha assunto il comando dopo che il suo predecessore, Erssler Thamm, è caduto in battaglia per salvare alcuni pellegrini bloccati dalla neve, attaccati da un branco di lupi immondi. Baerim fu benedetto sul campo di battaglia dalla Mano di Helm, una manifestazione luminosa inviata dal dio, e i suoi compagni sacerdoti-guerrieri lo elessero subito loro nuovo capo.

Giardino di Mielikki: Questo luogo, una radura a cielo aperto sacra a Mielikki, è formata da un anello di chiomenere torreggianti, intorno a felci e cespugli di bacche che si aprono su terreno ricoperto da muschio verdeggiante. Un albero cavo custodisce un *portale* collegato a un edificio sulla Riva Nord, condiviso dai chierici del tempio. Madre Servente Tathshandra Tyrar (Chr10 di Mielikki umana NB), i cui occhi brillano ancora nonostante le sue settanta primavere, celebra le funzioni nella radura giorno e notte. Il giardino ha la fama di un luogo sereno dove talvolta si può avvertire la presenza del divino.

Mattutini di Rhyester: Questo luogo di culto dedicato a Lathander deve il suo nome al profeta cieco che lo fondò nel 717 CV e presenta un altare che riflette arcobaleni all'alba, quando i raggi del sole attraversano le vetrate della facciata orientale del tempio. Il clero, attraversato da lotte intestine per la successione al titolo di Maestro dell'Alba, è in cerca del suo nuovo arcidiacono. All'inizio di questo anno, una voce tonante parlò dall'altare al termine della cerimonia funebre per il precedente Maestro dell'Alba, proferendo le seguenti parole: "Prendete come vostro nuovo capo colui che deporrà su questo altare la mia vera reliquia".

I sacerdoti, seppur impegnati nella loro furiosa diatriba, convengono che la reliquia sia un oggetto, probabilmente di grande potere magico, di nuova creazione o che rappresenti un nuovo inizio e che dimostri senza ombra di dubbio lo spirito guida o la presenza di Lathander. Tuttavia è ancora acceso il dibattito su quale sia questo oggetto e dove esso si trovi. I contendenti che rivaleggiano per controllare questo ricco tempio finanziano avventurieri per setacciare le Marche in cerca della vera reliquia e assoldano spie per controllare i movimenti degli altri rivali e dei loro agenti. Quasi a ogni decade un nuovo gruppo di avventurieri si mette in marcia, e spesso ingaggia battaglia con una banda rivale nelle terre selvagge. Mentre i fedeli rimangono in attesa, nuovi pretendenti "chiamati dal Signore del Mattino" giungono da tutti gli angoli del Faerûn.

Tempio delle Stelle d'Argento: Questo tempio dedicato a Selûne, uno splendido edificio di pietre tonde con incastonate finestre a forma di stella in cristallo e in argento, sembra una tiara con una sola guglia a nord e la base simile a una falce di luna, se osservata dalle strade vicine. Il suo clero, sotto la guida della Gran Dama della Luna Shalyssa Lurialar (Chr13 mezzelfa CB), è da sempre schierato con gli araldi locali, gli Arpisti e i sacerdoti di Deneir per aiutarli a tracciare le carte geografiche delle Marche, e molti chierici di Selûne hanno assoldato avventurieri come scorta contro mostri e predoni.

Università di Silverymoon

Questa nuova università è stata istituita da Alustriel, uno dei suoi ultimi atti quale Alta Maga di Silverymoon, prima di lasciare la sua carica e accettare nuove e maggiori responsabilità come Portavoce delle Marche d'Argento. Alustriel convinse alcuni centri di studi che fino a quel momento si erano tenuti indipendenti a costituire un'unica istituzione, così da rendere più facile la diffusione della conoscenza e mettere a disposizione dei loro studenti un numero maggiore di discipline e di corsi. La Somma Signora in persona paga le rette e il vitto degli studenti più promettenti, oltre a finanziare gli studi esoterici di alcuni maestri del sapere, che possono così concentrarsi sulle attività di didattica e di ricerca.

L'Università non ha sede in un unico edificio o quartiere all'interno delle mura. Alcune facoltà si trovano nello stesso complesso universitario lungo la Riva Sud, ma altri edifici e aree sono sparse per tutta la città.

Invocatorium di Arkhen: Questa facoltà, una scuola di stregoneria invece che di magia, è uno dei pochi istituti del suo genere in tutto il Faerûn. Gli studenti seguono i corsi di Arkhen il Glaciale (Str13 umano NB), noto per il suo sarcasmo e per la sua severità, in un nuovo edificio, i cui (tanti) mobili sono per lo più costrutti animati sotto il comando del Maestro Stregone.

Sala del Tramonto Eterno: Questo edificio, un tempio elfico i cui piani superiori sono stracolmi di genealogie, poesie, cronache e testi di filosofia degli elfi, è amministrato dalla Meastra del Sapere Vadalathra Rivermantle (Mag7/Mas6 elfa del sole CB).

Accademia dell'Arpa: Questa facoltà, un tempo conosciuta come la famosa università bardica di Focluchan, è rimasta vuota per oltre un secolo. Ha appena riaperto i battenti, e ci sono progetti per recuperare il suo nome storico quando il Mastro Bardo riterrà che essa sarà giunta all'altezza della leggendaria facoltà che l'ha preceduta. Attualmente l'Accademia dell'Arpa è per lo più un'allegra combriccola di musici, di oratori, di menestrelli e di bardi che si sono raccolti sotto l'ala del Mastro Bardo Forell "Barbafiamma" Luckaun (Brd11 umano CB). Spera che questa miscellanea di canti e di storie arricchisca tutti i presenti e gli produca una facoltà con cui istruire i novizi. Si sa che molti Arpisti amano mescolarsi alla "allegra brigata dell'Accademia".

Collegio della Signora: Il Collegio della Signora, per lo più considerata il cuore dell'Università, istruisce i maghi non solo nell'uso dell'arte magica, ma anche nella storia della magia. La retta è salata: 500 mo più 500 mo per livello di mago, fino a un massimo di 4.000 mo all'anno per un mago di 7° livello. I maghi di 8° livello o superiori non vengono accettati come studenti, ma possono entrare nella facoltà come "pari" a un costo di 5.000 mo all'anno. Gli studenti (e i pari) di 5° livello o superiore che accettano di prestare servizio a tempo parziale nella Guardia Magica pagano solo metà della retta normale.

Gli studenti sono alloggiati presso uno dei tanti edifici della facoltà e pranzano nella mensa di quest'ultima. Ovviamente chi sceglie di trovare una sistemazione fuori dal complesso universitario, dovrà provvedere al proprio vitto e alloggio. I pari non hanno diritto a vitto e alloggio nell'università. I cibi, e in particolare il vino che li accompagna, sono sorprendentemente buoni, accostati a danze, musiche, letture di poesie o spettacoli di illusionismo.

I "Maestri dell'Arte" (i docenti) sono in genere scontrosi o stravaganti, e tuttavia la facoltà insegna la tolleranza, la collaborazione e la considerazione delle diverse filosofie e dottrine magiche. Tutti gli studenti hanno accesso a tutte le scuole di magia, per valutare se provano il desiderio o sono predisposti a specializzarsi.

La facoltà accoglie circa un centinaio di studenti all'anno, con una lista di attesa sempre più lunga di aspiranti iscritti. I giovani ingenui pieni di speranza che si presentano ai cancelli vengono messi in lista di attesa, ospitati e istruiti a cucinare, lavare, pulire ed effettuare riparazioni in giro per l'università. Se svolgono questi compiti con diligenza, verranno dati loro vitto e alloggio e il permesso di accedere per proprio conto a parti limitate delle biblioteche della facoltà, fino a quando non giungerà il loro turno.

Accademia delle Mappe: Questo edificio, uno svettante castello in pietra appartenuto in passato ai Sommi Araldi, fa ora parte della facoltà. La torre, che in passato ospitava la Volta dei Saggi, rimane un archivio di mappe e di genealogie, per lo più copie di originali custodite altrove. I visitatori (accompagnati dagli apprendisti araldi che qui studiano e da un gruppo di maestri del sapere) possono consultare le mappe e i registri che vi sono conservati al costo di 5 mo all'ora. Non è possibile prelevare alcun volume e le copie possono essere ordinate solo con richiesta al Mastro dell'Accademia. L'araldica, la genealogia e le mappe di questa raccolta coprono in maniera esaustiva tutti i reami in superficie del Nord e delle Terre Centrali, mentre la copertura delle altre regioni del Faerûn è al più sporadica. L'Accademia delle Mappe è presieduta ora dal famoso mago Esklindar (Esp7/Div4 umano LN), che Alustriel, con il dono di copie personali di tutto il materiale della collezione, ha convinto a trasferirsi qui.

Esklindar è un uomo dalla lingua tagliente assetato di conoscenza. Ha una memoria formidabile ed è diventato il più famoso esperto di letteratura umana di tutta la Costa della Spada, al di fuori di Candlekeep. Ha stretto amicizia con numerosi gruppi di avventurieri che indirizza verso probabili luoghi in cui possano trovare tesori. In cambio, questi gli descrivono tutto ciò che hanno incontrato nei luoghi indicati e gli consegnano qualsiasi scritto abbiano trovato, così che egli possa trarre nuovi argomenti di studio. È

vantaggi dell'università

Perché qualcuno dovrebbe pagare migliaia di monete d'oro per il privilegio di iscriversi a un'università di maghi? La risposta è semplice: essere iscritti a un'università di maghi permette sia di consultare nuovi incantesimi (vedi "Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*) sia di avere accesso ai laboratori per la creazione di oggetti magici.

Primo, uno studente (o un pari) riceve un bonus di +2 alle proprie prove di Sapienza Magica per tentare di imparare un nuovo incantesimo, purché questo tentativo venga effettuato nel complesso dell'università.

Secondo, una volta per trimestre uno studente (o un pari) può aggiungere gratuitamente al libro degli incantesimi un incantesimo a sua scelta, come i nuovi incantesimi ottenuti a ogni livello. Uno studente, per ottenere tale beneficio, deve passare sui libri o a lezione un totale di 4 ore o più al giorno per almeno trenta giorni in un trimestre.

Terzo, uno studente (o un pari) può copiare incantesimi dai libri degli incantesimi dell'università in qualsiasi istante, purché paghi una tassa speciale pari al 50% del prezzo di mercato di una pergamena con quell'incantesimo. Ad esempio, un mago che desideri copiare *velocità* dalla libreria dell'università deve versare 188 mo.

Infine, uno studente (o un pari) può usare i laboratori e le librerie dell'università per creare oggetti magici anche senza il rispettivo talento di creazione oggetto. Il personaggio deve pagare una tassa speciale pari al 10% del prezzo di mercato dell'oggetto. Il mago deve soddisfare tutti gli altri prerequisiti per creare l'oggetto. Ad esempio, un mago che voglia creare una *bacchetta dei fulmini* senza possedere il talento Creare Bacchette può utilizzare le risorse dell'università, al costo di 1.125 mo, pari al 10% del normale prezzo di mercato della bacchetta.

un amico intimo di Alustriel e di molti altri potenti Arpisti, che non esiterebbero di certo a vendicare tutti i torti che dovesse subire.

Conservatorio di Utrumm: Questo archivio di spartiti e di "pergamene musicali", trasferito dalla Riva Nord a un grande edificio piuttosto anonimo situato nel complesso della facoltà, ospita quaranta e più stanze insonorizzate, dove i musici possono suonare e cantare. Molti si esercitano da soli, ma si tengono anche alcune lezioni a tariffe piuttosto esorbitanti. Utrumm è morto da molti anni, ma l'attuale facoltà dei Maestri della Musica gode di un'ottima reputazione. Chiunque (non soltanto gli studenti della facoltà) può affittare una stanza per fare pratica, al costo di 1 mo per 2 ore, ma deve acconsentire che i Maestri e gli studenti possano ascoltare liberamente dalle balconate presenti in ogni stanza. Gli spettacoli a pagamento sono vietati nel Conservatorio, ma le recite gratuite si possono svolgere in uno qualsiasi dei suoi Auditori situati al piano terra.

Xara Tantlor

Volta dei Saggi: Questa massiccia struttura ha la forma di un ferro di cavallo alto cinque piani, e possiede cinque vasti e labirintici livelli sotterranei. Se Candlekeep è la più grande biblioteca del Faerûn, la Volta dei Saggi rappresenta la più importante adunanza di sapere, sotto forma di un gruppo di saggi esperti e della loro notevole raccolta di libri. È protetta per tutta la sua estensione da interdizioni del Vaelun perfettamente funzionanti, con un'aggiunta: si può superare la Sala Anteriore solo con sigilli duraph (indipendentemente dall'allineamento) distribuiti dal Custode della Volta. Agli intrusi che non siano Jorus, Taern o Alustriel, o che non portino un simbolo thelbane o duraph sulla propria persona, viene impedito l'accesso da un incantesimo *antipatia*.

La Volta è difesa e sorvegliata dai sacerdoti di Deneir, i quali ripongono i volumi sugli scaffali e portano i tomi dai livelli della biblioteca alle sale di consultazione nella Sala Anteriore, richiedendo un pagamento di 5 mo a libro. Esaminare i libri inerenti la magia costa 10 mo, e le richieste per libri di incantesimi vengono accolte con una secca affermazione: "Nella biblioteca non sono disponibili libri di questo genere". Non è permessa alcuna copia personale di mappe o manoscritti; è addirittura proibito introdurre materiale da scrittura, sebbene gli scrivani della Volta redigano per il lettore una breve sintesi del volume come parte della cifra richiesta per la lettura. Le copie possono essere ordinate a un costo di 50 mo per mappa o 2 mo per pagina di testo. Per copiare le mappe ci vogliono 2 giorni (a meno che non siano particolarmente grandi), per i testi in un giorno si copiano 10 pagine.

Il Custode può offrire di acquistare manoscritti e frammenti letterari di valore (200 mo per secolo di antichità è una buona indicazione di massima per valutare un vecchio manoscritto). Se il venditore rifiuta di vendere, il Custode richiede la possibilità di copiare il tomo alla metà del prezzo, e offre vitto e alloggio gratuito in lussuosi appartamenti per gli ospiti nell'Università mentre il venditore attende che la copia sia finita.

La maggior parte dei frequentatori della Volta visitano le gallerie a libro aperto (nessuna tassa per la lettura) al pian terreno e al piano immediatamente superiore. Qui le notizie dal Faerûn vengono affisse su manifesti appesi ai muri per renderle visibili a tutti, e sono disponibili molte copie di opere di riferimento fondamentali come l'*Atlante di Faerûn di Delblood*, il *Computo degli Anni di Revendro* e la *Guida alle Bestie Mostruose di Gaurdront*.

I piani dal terzo al quinto contengono le stanze di lavoro di scrivani, miniatori e rilegatori della Volta; stanze di studio per ogni argomento di conoscenza (come magia, storia, alchimia, zoologia e geografia), e gli uffici dove si possono consultare i saggi. I saggi possono essere interpellati solo su appuntamento, e le tariffe sono care: 50 mo all'ora per le consulenze generali, che includono consigli su quali libri o esperti consultare e semplici definizioni e identificazioni, più 500 mo o più per ogni specifica e dettagliata risposta a una domanda difficile.

L'attuale Custode della Volta è l'imponente e mellifluo Haliver Muorin (Mag9/Mas7 umano LN). È assistito in ogni momento da sei sacerdoti di Deneir (da Chr3 a Chr7 umani LB) e da due guardie della Volta (Grr7 umani LN), e può richiamare un altro paio di guardie e 2d12 sacerdoti minori di Deneir per eventuali emergenze.

NEGOZI E ARTIGIANI

In quasi ogni strada di Silverymoon si vendono molti articoli incantevoli all'interno di edifici interessanti o molto belli, ma ci sono negozi particolarmente splendidi o utili come i seguenti.

Manciata di Stelle: Situato nella Riva Nord, in Vicolo all'Ombra delle Stelle, questo negozio è gestito da sacerdoti e da seguaci di Selûne. Il negozio, poco illuminato e stipato, è dominato da una mappa celeste luminosa sul soffitto. Questo negozio vende ogni genere di strumenti per la navigazione, dagli astrolabi Sembiani a candele segnatempo, gomene, catene per le rilevazioni topografiche, mappe, carte nautiche, verghe del sole, *bacchette di luce* e lanterne di ogni tipo. Le mappe costano 40 mo l'una e sono disegnate su buon vello.

Qui si possono sempre trovare prospettori, esploratori, sognatori e avventurieri, che scambiano pettegolezzi e storie di viaggio con i commessi.

Lama di Optym: Una superba armeria che si trova nella Riva Nord in Vicolo dei Molti Gatti. Da Optym si possono trovare molte armi perfette, specialmente asce di tutti i tipi. Un orrore corazzato sotto il comando del proprietario sorveglia il negozio nelle ore di chiusura, e il proprietario è in grado da solo di mantenere l'ordine durante il giorno. Heliosturr Optym (Grr4/Esp7 umano NB) è un esperto lanciatore di coltelli e conserva una quantità enorme di coltelli e pugnali da lancio. Rimane calmo di fronte alle minacce e al pericolo, mantenendo i nervi saldi. Ci sono molti bersagli appesi alle mura del negozio, così che Optym possa tenersi in esercizio.

Pergamena Splendente: I gradini in pietra consunta di questo lungo e stretto negozio in Strada Scudolucente nella Riva Nord conducono fino a una porta circolare in legno di colore blu reale con molti simboli runici complessi (e privi di significato) dipinti in argento. All'interno si trova una panca

per fare attendere i clienti, un piccolo vestibolo nel quale possono attendere o da cui arrivano a un bancone con scaffali di pozioni e pergamene. In ogni dato momento vi si possono trovare 1d6+10 pozioni casuali e 2d6+10 pergamene arcane casuali (livello 1d6-1).

L'amichevole proprietaria, Xara Tantlor, siede dietro al bancone a meno che non abbia chiuso il negozio per accompagnare i clienti nella sua ampia cantina, dove lancia incantesimi a pagamento. Il suo famiglio Villynk, un corvo, si appollaia in strani posti all'interno oppure attorno al negozio e sorveglia attentamente tutti i clienti.

Xara e il suo famiglio non sono quello che sembrano. Mentre lei si presenta come una maga indaffarata che si mantiene col suo negozio di magia, in realtà è un'esperta scassinatrice, saccheggiatrice di tombe e agente su commissione, del tipo non troppo schizzinoso sui lavori che prende. Villynk è un imp, e una delle sue forme alternative è quella di un corvo. Anche il negozio di Xara è meglio difeso di quanto sembri. Sebbene protegga se stessa principalmente con i suoi stessi incantesimi e oggetti magici, Xara può far scivolare indietro una sezione del piano del bancone per scoprire un *simbolo di disperazione*. Un'altra sezione del piano può essere fatta scivolare per scoprire un *simbolo di sonno* (ha ottenuto i *simboli* come pagamento per lavori rischiosi portati a termine). Xara ha anche infilato diverse pergamene di *rune esplosive* e di *sigillo del serpente* tra quelle più utili che sono in vendita.

Xara Tantlor

Umana Ladra 4/Abiuratrice 9: GS 13; Umanoide Medio; DV 4d6 più 9d4; pf 39; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18 (contatto 13, colta alla sprovvista 15); Att +12/+7 in mischia (1d4+3/19-20, *pugnale folgorante+2*) o +11 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, benefici del famiglio, schivare prodigioso (bonus Des alla CA); AL NM; TS Temp +4, Rifl +10, Vol +8; For 13, Des 17, Cos 11, Int 18, Sag 12, Car 13; Altezza 1,55 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Alchimia +12, Ascoltare +3, Cercare +11, Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (locali delle Marche d'Argento) +12, Decifrare Scritture +11, Disattivare Congegni +11, Equilibrio +9, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +26, Orientamento +3, Osservare +8, Raggirare +7, Saltare +7, Sapienza Magica +14, Scalare +6, Scassinare Serrature +10, Valutare +8; Arma Preferita (pugnale), Creare Bacchette, Famiglio Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Eludere (Str): Se esposta a un qualsiasi effetto che permetta normalmente un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, Xara non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Benefici del famiglio: Concede al padrone il talento Sensi Acuti (quando si trova a breve distanza); il padrone può condividere gli incantesimi; il padrone stabilisce un legame empatico. Vedi "Famigli" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral del movimento silenzioso+1, pugnale folgorante+2, bacchetta di dissolvi magie (18 cariche), *bacchetta di fulmine* (8° livello dell'incantatore, 22 cariche), *guanto della conservazione, mantello elfico, stivali alati*, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, 3 pugnali perfetti.

Incantesimi preparati (5/6/6/5/4/2, CD base 14 + livello dell'incantesimo, probabilità di fallimento incantesimi arcani 10%): Xara di solito lancia *dissimulare, grazia felina* e *vigore* ogni giorno.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme*, blocca porte*, caduta morbida, cancellare, cavalcatura, contrastare elementi*, dardo incantato, identificare, individuazione delle porte segrete, mani brucianti, movimenti del ragno, ritirata rapida, saltare, scudo*, tocco gelido*; 2°-*alterare se stesso, dissimulare, fiamma perenne, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, levitazione, localizza oggetto, occultare oggetto*, resistere agli elementi, scassinare, scurovisione, vampa di Aganazzar, vigore*; 3°-*anti-individuazione*, dissolvi magie*, distorsione, fermare non morti, forma gassosa, fulmine, immagine maggiore, rune esplosive*, sigillo del serpente, velocità, volare*; 4°-*autometamorfosi, evoca mostri IV, invisibilità migliorata, muro di ghiaccio, occhio arcano, pelle di pietra*, porta dimensionale, trappola di fuoco**; 5°-*congedo*, cono di freddo, occhi indagatori, passapareti, teletrasporto, visione falsa*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di Abiurazione, che è la specializzazione di Xara, Scuola proibita: Ammaliamento.

Villynk, famiglio imp: DV 9; pf 19; Att +12 mischia; CA 20; QS Può portare attacchi di contatto, può parlare con il padrone, può parlare con gli animali della sua specie; Int 10; vedi *Manuale dei Mostri*.

Xara, un'energica esploratrice di tombe e di rovine del Nord, è avida nella ricerca di nuove magie. Finanzia queste ricerche lanciando incantesimi su commissione e vendendo pozioni. Gradisce la compagnia di avventurieri e sembra che faccia amicizia rapidamente, ma l'amicizia di Xara è una cosa passeggera: vede ogni amico come un alleato di convenienza da usare se utile, lasciar perdere se non lo è o tradire se ciò diventa proficuo.

A Xara piace assumere avventurieri per controllare luoghi che possano essere di interesse o meno, e così incrementare la sua conoscenza di posti che può tentare di saccheggiare lei stessa. Si comporta onestamente con le persone che assume, ma qualche volta le invia in luoghi che sa già essere mortali per sapere quanto siano pericolosi grazie a un gruppo che riesca a sopravvivere per fuggire. Naturalmente, esprime il suo "sincero" orrore e rincrescimento per i sopravissuti di una tale spedizione.

Xara ha scintillanti e vivaci occhi verdi e capelli color biondo miele. Quando ha a che fare con clienti o avventurieri che spera di assumere, preferisce corsetti neri indossati sopra gonne viola, verdi o marrone scuro. Quando è al lavoro preferisce usare *alterare se stesso* o *autometamorfosi* insieme a *dissimulare* o *anti-individuazione*, per cambiare completamente il suo aspetto e occultare la sua identità.

sundabar

Questa città-fortezza, caratterizzata da una doppia cerchia di mura, è famosa per le sue miniere, i suoi mastri fabbri e gli intagliatori del legno. È un luogo austero, senza alberi e che un visitatore definì come "tutta pietre e sospetti". Il Fuoco Eterno, una frattura vulcanica strettamente sorvegliata sita un po' più in basso rispetto a Sundabar, è la fonte di molte armi magiche.

Sundabar (grande città): Convenzionale; AL LN; limite di 40.000 mo; Risorse 28.518.000 mo; Popolazione 14.259; Integrata (umani 54%, nani (tutti i tipi) 33%, gnomi delle rocce 8%, halfling piedilesti 3%, mezzelfi 1%, altri 1%).

Autorità: Helm Dwarf-friend, Grr10/Rgr5 di Mielikki umano NB (Mastro di Sundabar).

Personaggi importanti: Guldrim Hoaraxe, Grr8/Din6 nano degli scudi LN (Ascia Splendente del Vigilante); Lama da Guerra Ilbrim Sarkro, Grr9 umano LN; Lama da Guardia Brionn Haskur, Grr8 umano LN; Mastro Creditore Homilar Drace, Ldr8 umano NM (finanziatore o proprietario di molti esercizi commerciali); Vecchio Ornar Myntuk, Esp10 umano LB (proprietario del Vitto e Alloggio del Vecchio Ornar e miglior mastro carpentiere di Sundabar); Gaurlar Darym, Grr3 umano NB (proprietario della Locanda della Tromba); Uldro Baldiver, Com4 umano NB (proprietario della Locanda da Baldiver).

La città di Sundabar

Arciscudi: Grr14, Grr13, Rgr12, Com12, Chr11, Grr11 (2), Pal11, Com11 (2), Bbr10, Grr10, Com10, Chr9, Grr9, Pal9, Com9 (2), Bbr8, Chr8 (2), Grr8 (2), Com8 (2), Chr7, Grr7 (2), Pal7, Rgr7, Com7 (4), Bbr6, Chr6 (3), Grr6 (2), Pal6, Com6 (7), Chr5 (4), Grr5 (5), Pal5 (2), Com5 (10), Bbr4 (2), Chr4 (6), Grr4 (6), Pal4, Rgr4 (2), Com4 (22), Bbr3 (2), Chr3 (5), Grr3 (12), Com3 (81), Chr2 (12), Grr2 (24), Pal2 (2), Rgr2, Com2 (288), Chr1 (25), Grr1 (49), Com1 (823).

Scudi di Pietra: Grr6, Chr5, Com5, Chr4, Com4 (3), Chr3 (2), Com 3 (9), Chr2 (4), Com2 (14), Chr1 (5), Com1 (42).

Osservatori: Ldr9, Ldr8, Mag8, Brd7, Ldr7, Mag7, Ldr6 (2), Esp6, Ldr5 (2), Mag5, Esp5 (2), Brd4, Ldr4 (4), Mag4, Esp4 (2), Ldr3 (3), Esp3 (4), Pop3 (2), Pop2 (8).

Legione d'Argento: Grr6, Grr5, Com5 (2), Chr4, Grr4, Com4 (5), Grr3 (3), Com3 (11), Grr2 (4), Com2 (30), Chr1 (2), Grr1 (6), Com1 (133).

Gli altri cittadini di Sundabar sono troppo vari e numerosi per essere elencati di seguito.

Importazioni degne di nota: Cibo (specialmente grano, bestiame e frutta, che è molto apprezzata), legname, stoffe.

Esportazioni degne di nota: Armature, oggetti in terracotta (principalmente pipe e piastrelle), rame, mobili, oro, legname da costruzione, pelli, argento, arnesi, armi.

Sundabar, una delle città più ricche e guerrafondaie di Faerûn, era una cittadella nanica cresciuta in una minacciosa fortezza. Famosa per le esportazioni di legnami e metallo, funge da bastione di civilizzazione nel Nord. Sundabar vanta molte difese contro le orde di orchi che infestano il Nord e ha resistito all'assalto di molte grandi invasioni. Prima di tutto grazie alle sue due cerchie di mura, rese più efficaci da un gelido fossato che scorre tra loro e che si ritiene sia popolato da anguille mangiatrici di uomini. Secondariamente grazie ai capaci e ben armati difensori della città, gli Arciscudi, un esercito forte di duemila uomini. Oltre agli Arciscudi si trovano molti nani alleati della città, robusti combattenti provenienti dal Fardrimm sotto il Fuoco Eterno. Infine, i capienti forzieri di Sundabar vengono frequentemente utilizzati per assumere mercenari e avventurieri quando necessario. Sundabar è ben munita contro un assedio che si può protrarre per molti mesi, dal momento che vicino al Fuoco Eterno si trovano grandi caverne-granaio e che profondi pozzi cittadini spillano chiare e fresche acque dal lago sotterraneo Anfarra.

Vigilanza è la parola d'ordine della vita Sundabariana. I forestieri vengono guardati con sospetto. Quelli che sembrano porre troppe domande o che si muovono in città con troppa foga vengono interrogati dagli Scudi di Pietra, la guardia cittadina. Gli Scudi di Pietra sono la polizia della città sotto il comando della Lama da Guardia, la quale supervisiona una rete semisconosciuta di spie, nota ai cittadini come gli Osservatori. Gli Scudi di Pietra non esitano a condurre con la forza i sospetti ai due grandi templi della città, dove i chierici di Helm o di Tyr partecipano agli interrogatori con incantesimi come *rivela bugie* o *zona di verità*.

I membri degli Scudi di Pietra e degli Osservatori che divengono incuranti, troppo zelanti o troppo amichevoli con i cittadini loschi vengono trasferiti agli Arciscudi. Viceversa, i membri "problematici" dell'esercito vengono trasferiti alle forze della Lama da Guardia. Gli Arciscudi, comandati dalla Lama da Guerra, si occupano della difesa delle mura e pattugliano tutta la Valle di Sundabar. Una pattuglia di Arciscudi cavalca attraverso le terre selvagge in armatura completa, armata di lance lunghe, spade, pugnali, asce da battaglia e archi corti. Arrivano a conoscere molto bene le aree che pattugliano, perlustrando ogni grotta e anfratto. I comandanti degli Arciscudi sono sempre preoccupati di essere attaccati sui fianchi o di subire imboscate, e posizionano esploratori a tutti i lati mentre sono in pattuglia.

Brevi cenni storici

Nei giorni del reame nanico di Delzoun, Sundabar era una possente cittadella nanica. I nani di Delzoun costruirono qui

una grande città sotterranea intorno al -500 CV per avvantaggiarsi del Fuoco Eterno, una frattura vulcanica nel Sottosuolo. Cittadella Sundbarr, come Adbar al nord, era soprattutto sotterranea, con solo poche strutture sulla superficie. Il cuore della fortezza nanica giace nelle immense fonderie intorno alla spaccatura fiammeggiante, una fonte di calore così grande e intensa che qui possono essere forgiate le opere di più grande mole e le leghe più difficili.

Sundbarr sopravvisse alla caduta del vasto regno sotterraneo di Delzoun nell'Anno dell'Unicorno Nero deviando l'incredibile potere del Fuoco Eterno a difesa della città. I mastri forgiatori, postisi al riparo dietro mura di metallo fuso, si isolarono dalle terre circostanti. Col tempo, la forza di Sundbarr diminuì con il decrescere della sua popolazione e la potente sapienza degli antichi venne dimenticata. Orchi e mostri razziatori saccheggiarono più volte le aree in superficie della città nei secoli tra il 329 CV, anno in cui cadde Hlondath, e l'882 CV, anno in cui Ascalhorn, Ammarindar ed Eaerlann soccombettero a un'armata di demoni.

Orde di orchi scacciati dalle loro case dai demoni oltrepassarono la Cittadella Sundbarr, dato che non rimaneva più nulla da distruggere in superficie e le fonderie sotterranee erano ancora difese dal Fuoco Eterno, inespugnabile agli assalti degli orchi. In seguito alla caduta di Ascalhorn, il Principe Simberuel Astalmé, uno dei gran capitani di quella città, riunì un piccolo numero di sopravvissuti e li guidò verso la salvezza. Minacciato da ogni lato dai demoni che saccheggiavano la Valle del Delimbiyr, Astalmé volse a nord e portò la sua gente oltre il Passo Voltapietre, seguito a breve distanza da un nugolo di vrock intenti a sterminare i profughi.

Nei pressi della sepolta cittadella nanica, Astalmé e i suoi uomini furono accerchiati dagli immondi inseguitori. La fine sembrava certa, ma apparve un alleato insperato: il Mastro Forgiatore di Sundbarr. Determinato a non infrangere l'isolamento secolare della sua fortezza, il sovrano di Sundbarr scoprì però che non poteva ignorare la situazione degli umani, soverchiati senza speranza sulla soglia della sua porta. Nani e umani si unirono per scacciare i demoni. Durante la battaglia, il Principe Astalmé diede la sua stessa vita per salvare il Mastro Forgiatore e, in segno di gratitudine, quest'ultimo offrì agli umani una casa nelle aree della cittadella abbandonate in superficie.

Nei cinque secoli che seguirono quel giorno, umani e nani prosperarono insieme. Gli umani ricostruirono i forti della superficie e innalzarono possenti mura attorno alla città. I traffici e il commercio che essi attirarono fornirono ai nani un mercato per i loro manufatti e arricchirono tutti. Cittadella Sundbarr, l'isolata fortezza nanica, divenne la città di

Helm Dwarf-friend

Umano Ranger 5 di Mielikki/Guerriero 10: GS 15; Umanoide Medio; DV 5d10+25 più 10d10+50; pf 177; Iniz +5; Vel 9 m; CA 24 (contatto 14, colto alla sprovvista 23); Att +20/+15/+10 mischia (1d8+8/19-20/x3, *martello da guerra tonante+3*) e +19/+14 mischia (1d4+4/x4, *piccone leggero difensivo+3*); QS Nemico prescelto orchi +2, nemico prescelto giganti +1; AL NB; TS Temp +19, Rifl +7, Vol +9; For 17, Des 12, Cos 20, Int 14, Sag 13, Car 12; Altezza 1,90 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Artigianato (fabbricare armi) +10, Ascoltare +8, Cavalcare +14, Cercare +4, Concentrazione +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +14, Diplomazia +5, Guarire +5, Nuotare -3, Orientamento +7, Osservare +8, Parlare Linguaggi (Chondathan, Comune, Gnomesco, Illuskan, Nanico, Orchesco), Professione (guida) +6, Saltare +5, Scalare +10; Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Attacco in Sella, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere in Sella, Critico Migliorato (martello da guerra), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Sopravvissuto, Specializzazione in un'Arma (martello da guerra), Volontà di Ferro.

Nemico prescelto: Bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri per i danni delle armi contro gli orchi; bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri per i danni delle armi contro i giganti.

Proprietà: Corazza di piastre in mithral di resistenza agli incantesimi+5 (RI 15), *anello di protezione+3, martello da guerra tonante+3, piccone leggero difensivo+3, anello delle stelle cadenti, bracciali della salute+4* (inclusi nel punteggio di Cos), *mantello della resistenza+2*, pugnale perfetto (stivale destro).

Incantesimi da ranger preparati (1; CD base 11 + livello dell'incantesimo): 1°-*ritarda veleno.*

Il sesto Mastro Comandante di Sundabar è l'ex Capitano della Compagnia Mercenaria dell'Ascia Insanguinata. Ha ricevuto il comando della compagnia per acclamazione dei suoi compagni "Lame Sanguinarie" dopo che molti irresponsabili predecessori sono morti in battaglia o in risse da taverna. La sua valente lotta per difendere la città gli ha portato la stessa popolarità presso i Sundabariani. Quando Mastro Embaeris morì per le sue ferite, il popolo acclamò come proprio eroe Helm.

Per una volta, il volere popolare si dimostrò essere giusto. Helm spazzò via un'accozzaglia di corruzione, leggi confuse e tasse che si erano accatastate sotto i precedenti Mastri (Mantrel Darkdagger in particolare), e stabilì "la Quota del Mastro", una tassa forfetaria del 5%. I mercanti la pagano volentieri poiché Helm usa ogni moneta di rame per le difese, le pattuglie e i progetti civili per il bene di Sundabar. La sua mano ferma e l'occhio attento ai problemi incombenti gli ha portato una reputazione di sovrano fermo e saggio.

Helm, un devoto seguace di Mielikki, crede che debbano essere piantati tre alberi per ognuno che viene tagliato, altrimenti i taglialegna consumerebbero interamente le foreste da cui dipendono. Crede anche che si debba cacciare per la tavola, non per divertimento, e che bisogni farlo con cura, rispettando il territorio. Gli orchi sono parassiti, da eliminare per ristabilire l'equilibrio naturale. Se gli umani abitano in gran numero un qualche luogo, *essi* sono inevitabilmente i maggiori predatori e dovrebbero eliminare gli altri ("i mostri") per evitare che le creature più piccole si estinguano.

Schietto e irremovibile, Helm è un condottiero ambizioso. Per sopravvivere, le difese devono essere forti, ma per fiorire al Nord gli umani devono stabilire un reame equilibrato basato su forza militare, commerciale e spirituale. Helm sembra l'uomo in grado di brandire la spada per far sì che ciò accada e, se è suo dovere farlo, lo farà.

Sundabar, un bastione di forza militare e di commercio nel Nord.

Al crescere della popolazione umana, l'autorità di Sundabar passò dalle mani dei mastri forgiatori della città nanica a quelle dei mastri mercanti della città umana. Un Mastro Comandante delle gilde e dei mercanti arrivò a detenere più potere del Mastro Forgiatore. Oggi, il Mastro Forgiatore è il comandante della comunità nanica a Sundabar e un importante consigliere all'orecchio del Mastro Comandante, ma è quest'ultimo che comanda la città nel bene e nel male. Al di sotto del Mastro Comandante, le ricche gilde di artigiani, minatori e mercanti lottano per accaparrarsi ricchezza e vantaggi.

Helm Dwarf-friend divenne il sesto Mastro Comandante della città nel 1355 CV, dopo che il suo predecessore morì combattendo contro gli orchi che assalivano le difese della città. Si è dato molto da fare per tenere a freno le lotte intestine dei capi delle gilde e per spazzare via la corruzione dei regni precedenti.

Helm Dwarf-friend

Illustrazione di Arnie Swekel

Luoghi importanti

Sundabar è una città dalle strade in acciottolato e dalle case in pietra a tre piani con tegole in ardesia, alte e strette finestre con persiane, muri spessi e robuste porte fasciate di ferro che possono essere sbarrate con estrema facilità. Oltre a queste fortezze in miniatura si elevano alcune residenze e almeno una locanda (da Baldiver) che potrebbero fungere da fortezze se la città dovesse essere invasa. Pochi gli alberi; le piante ai davanzali delle finestre sono gli unici elementi verdi visibili.

In inverno le case Sundabariane sono fredde e umide. La neve ammassata nelle strade si scioglie al sole e gocciola fra le pietre e la terra sottostante. La maggior parte delle cantine conserva colture di funghi ed è zeppa di fusti a prova di roditore; gli anziani di Sundabar ricordano fin troppo bene gli inverni di carestia.

Le segherie e i recinti si trovano fuori le mura, ma le carovane non sono costrette a formarsi o disperdersi senza protezione: le strade vanno da Porta Fiume (ovest), da Porta Est (est) e da Porta Voltapietre (sudest) dritte in un luogo centrale nel cuore della città noto semplicemente come il Cerchio. A nessun chiosco è permesso di invadere questo grande spazio aperto che circonda la Sala del Mastro. Le carovane si riuniscono nel Cerchio, e se un'orda di orchi dovesse attaccare, i pastori locali potrebbero guidare le loro greggi nel Cerchio, e in questo modo la città avrebbe il cibo necessario a sostenere un assedio.

Sala del Mastro

La Sala del Mastro è un gruppo affollato di gigantesche torri circolari in pietra, irte di catapulte pesanti e baliste. Sundabar si aspetta gli attacchi e sta sul chi vive, dandosi come soprannome "la rocca che schianta crani d'orchi allo stesso modo delle mascelle dei draghi" (come una volta ebbe a dire lo scomparso Mastro Thulntarn).

Una compagnia d'elite di duecento Arciscudi conosciuta come la Guardia del Mastro presidia la Sala del Mastro. L'edificio è affollato di uffici di diverse commissioni, gilde e associazioni. Anche se Helm ha percorso molti passi verso una semplificazione del confusionario schema di dazi, regolamenti e dogane di Sundabar, deve ancora confrontarsi con centinaia di rappresentanti di gilde che sperano di legiferare alcuni piccoli vantaggi per le loro attività o commerci per mezzo delle loro cariche.

Fuoco Eterno e città sotterranea

Passaggi contorti e ripidi portano sempre più giù verso il Fuoco Eterno, una frattura vulcanica al di sotto della città. Un tempo circondato da possenti fonderie, il Fuoco Eterno ora brucia senza alcun limite: molte delle grandi forge che imbrigliavano il potere della frattura vennero distrutte più di cento anni fa da un'improvvisa ondata di fuochi sepolti, e la maggior parte di queste non sono state ricostruite. I nani di Sundabar ora danno al Fuoco Eterno tutto lo spazio di cui ha bisogno, e non costruiscono più laboratori permanenti o fonderie troppo vicini alla frattura.

Una piccola compagnia di nani combattenti d'elite conosciuta come i Vigilanti fa la guardia all'accesso al Fuoco Eterno in ogni momento, aiutata da trappole che sfruttano quella parte del potere della frattura che è sicura da utilizzare. In poderose sale al di sotto della città, clan di mastri forgiatori, raffinatori, fabbri e armaioli compongono la maggioranza della popolazione nanica di Sundabar. Nel passato, ci furono periodi in cui le relazioni umano-naniche erano tese, ma i nani si fidano di Helm a occhi chiusi.

Locali degni di nota

I visitatori troveranno, in più di una dozzina di negozi intorno al Cerchio, superbi intagliatori di legno e carpentieri. Sundabar vanta dozzine di lavoratori del legno e altrettanti fabbri capaci di creare capolavori. Le sue taverne tendono a essere casalinghe o fatiscenti. Le locande sono di norma piuttosto spartane; le eccezioni sono da Baldiver (un castello dall'aspetto irregolare ove i vecchi combattenti sono i benvenuti e gli ospiti calmi i preferiti), Il Cocchio del Fuoco Stellare (un luogo di rumorosa baldoria notturna), la Dimora di Malshym (un posto calmo e pulito, popolare tra i mercanti) e La Tromba (un luogo lussuoso, popolare tra gli avventurieri, in cui i clienti in cerca di riservatezza sono lasciati in pace).

Templi principali

Come uno potrebbe aspettarsi, i culti di divinità combattenti e di quelle divinità che stanno dalla parte della legge, della forza e del dovere sono assai popolari a Sundabar. I templi dedicati alla maggior parte del pantheon nanico, particolarmente Moradin, possono essere trovati nelle sale nascoste della città sotterranea.

Sala della Giustizia Eterna: Il tempio di Sundabar dedicato a Tyr e Torm è un edificio dall'aspetto simile a una fortezza che si affaccia sul Cerchio, vicino a Porta Fiume. I chierici prestano servizio con gli Arciscudi, fornendo ai soldati di Sundabar guarigione e magia da battaglia. Il Difensore della Giustizia Lathkiera Morlund (Chr9 di Tyr umana LB) è alla guida del tempio. È succeduta di recente come Difensore a Triandial Truthammer, dopo che il suo predecessore è svanito mentre era impegnato in una pericolosa avventura. Morlund è conosciuta nei dintorni come "Signora di Pietra" per i suoi modi freddi e distaccati.

Sala della Veglia: Il tempio locale di Helm è un edificio

austero e imponente allo stesso tempo. A capo del tempio si trova il Signore dell'Inverno Anziano Occhio d'Acciaio Mraskin Thoelaunth (Chr10 umano LN) che, proprio come Morlund del tempio di Tyr, è recentemente assurto all'incarico dopo la dipartita di un suo predecessore. Come la sua controparte al Tempio di Tyr, il Signore dell'Inverno ha un soprannome: "Vecchio Pugno Severo". Coltiva un odio speciale per gli orchi e fa tutto quanto è in suo potere per supportare gli avventurieri volenterosi di scacciare gli orchi via dalle loro tane.

cittadella felbarr

Saccheggiata dalle luride mani di tribù di orchi in guerra, questa fortezza di montagna è in corsa contro il tempo per ricostruire le sue difese prima del ritorno dei nemici.

Lo stemma della cittadella è una combinazione del simbolo personale del re e di quello della sua divinità patrona, Clangeddin Silverbeard. È una corona d'oro decorata con tre zaffiri, poggiante sulle lame di una coppia di asce da guerra naniche.

Cittadella Felbarr (piccola città): Convenzionale; AL LB; limite di 15.000 mo; Risorse 5.240.250 mo; Popolazione 6.987; Mista (nani degli scudi 81%, nani dorati 6%, nani urdunnir 5%, umani 5%, gnomi delle profondità 2%, altri 1%).

Autorità: Re Emerus Warcrown, Grr16 nano degli scudi LB.

Personaggi importanti: Unnal Hornwinder, Chr8/Run8 di Berronar Truesilver nana degli scudi LB (Consigliere Reale); Durnen Stonehallow, Pal10 di Moradin nano degli scudi LB (Consigliere Reale); Khunad Darkstone, Esp14 nano dorato NB (Mastro Ingegnere e Consigliere Reale); Jandar Starblade, Pal6 mezzelfo LB (comandante della compagnia della Legione d'Argento attualmente di stanza in Felbarr).

Guardie della Cittadella: Com15, Grr13, Com11, Pal10, Grr9, Mnc9, Com9, Bbr8, Rgr8, Chr7, Com7, Bbr6, Grr6, Mnc6, Pal6, Chr5, Pal5 (2), Rgr5, Com5 (3), Bbr4 (2), Grr4 (2), Pal4 (3), Com4 (9), Bbr3 (3), Chr3 (2), Grr3 (4), Mnc3 (4), Pal3 (4), Rgr3 (2), Com3 (24), Bbr2 (4), Chr2 (3), Grr2 (5), Mnc2 (4), Pal2 (7), Rgr2 (3), Com2 (104), Bbr1 (3), Chr1 (5), Grr1 (15), Mnc1 (4), Pal1 (11), Rgr1 (7), Com1 (527).

Compagnia della Legione d'Argento (non computata nel conteggio della popolazione): Chr5, Grr5, Chr4, Grr4 (3), Com4 (4), Grr3 (5), Com3 (11), Chr2 (2), Grr2 (7), Com2 (34), Grr1 (9), Com1 (122).

Altri: Bbr13, Bbr12, Bbr8, Bbr6, Bbr5, Bbr3 (3), Bbr2 (3), Bbr1 (5), Brd12, Brd10, Brd6 (2), Brd5 (2), Brd4 (2), Brd3 (3), Brd2 (5), Brd1 (6), Chr13, Chr10, Chr7, Chr6 (3), Chr5 (2), Chr4 (4), Chr3 (7), Chr2 (10), Chr1 (16), Drd7, Drd4, Grr13, Grr5, Grr4, Grr3 (2), Grr1 (6), Ldr13, Ldr12, Ldr10, Ldr6 (3), Ldr5 (2) Ldr4 (3), Ldr3 (6), Ldr2 (4), Ldr1 (9), Mag12, Mag10, Mag9, Mag8, Mag6, Mag5 (2), Mag4 (2), Mag3 (3), Mag2 (7), Mag1 (11), Mnc12, Mnc8, Mnc5, Mnc3 (2), Mnc2 (3), Mnc1 (5), Rgr10, Rgr7, Rgr6, Rgr5, Rgr4 (2), Rgr3 (3), Rgr2 (2), Rgr1 (5), Str11, Str10, Str8 (2), Str7, Str6, Str5 (2), Str4 (4), Str3 (3), Str2 (6), Str1 (9), Adp13, Adp11, Adp9, Adp6 (2), Adp5, Adp4 (3), Adp3 (4), Adp2 (5), Adp1 (29), Ari13, Ari11, Ari8, Ari7, Ari5 (2), Ari4 (2), Ari3 (5), Ari2 (8), Ari1 (26), Com8, Com6, Com5, Com4 (3), Com3 (9), Com2 (21), Com1 (64), Esp11, Esp8 (2), Esp7, Esp6, Esp5 (2), Esp4 (6) Esp3 (7), Esp2 (14), Esp1 (183), Pop18, Pop13, Pop11, Pop9, Pop6 (2), Pop5 (5), Pop4 (17), Pop3 (81), Pop2 (212), Pop1 (5.251).

L'aspetto esteriore, visibile per gran parte della lunghezza della stretta strada che si contorce risalendo le pendici meridionali delle Montagne Rauvin infestate dagli orchi, fa sembrare Cittadella Felbarr poco più di un grande portale intagliato nel fianco della montagna. Tuttavia, il suo semplice aspetto è ingannevole, perché l'ingresso è ben sorvegliato e dietro i portali di pietra incisi di rune giace una città nanica un tempo assediata, e ora in pieno recupero.

La battaglia per la cittadella

Brevi cenni storici

La storia recente di Cittadella Felbarr è descritta in dettaglio sull'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Da quando i seguaci di Ré Warcrown hanno liberato la fortezza dagli artigli degli orchi, hanno dedicato loro stessi a restituire alla loro casa la statura di un tempo. Hanno affrontato la sfida in modo ammirevole, riparando i danni causati dagli abitanti precedenti mentre simultaneamente miglioravano le difese e la sicurezza. Così grande è stata l'operosità dei suoi seguaci che Re Warcrown è stato in grado di riaprire alcune delle miniere nei Campi di Felbarr. Da quando si è unito alla lega delle Marche d'Argento, Cittadella Felbarr ha goduto di un supporto aggiuntivo di soldati e artigiani umani, e con il loro aiuto il re spera che possano presto essere riaperte le miniere rimanenti. Fino a ora, nessuna delle molte tribù di orchi o goblin che brulicano nel Rauvin ha saggiato le rinnovate difese della cittadella, ma ogni cittadino della fortezza sa che è solo una questione di tempo prima che si debbano scontrare nuovamente con i loro antichi nemici.

In aggiunta ai nani sotto il comando di Re Warcrown, è qui stanziato un distaccamento di duecento soldati della Legione d'Argento. Circa la metà è composta dai robusti nani di fanteria dalla Cittadella Adbar, e il resto sono Cavalieri d'Argento. Sotto il comando del paladino Jandar Starblade, la compagnia della Legione d'Argento pattuglia con vigore le vicine Terre della Luna e le colline pedemontane del Rauvin.

Luoghi importanti

I luoghi seguenti sono tra quelli che gli avventurieri vedranno e visiteranno più probabilmente a Cittadella Felbarr.

1. Il Martello

Uno dei primi progetti che i nani intrapresero dopo aver preso la fortezza fu la riparazione di questo portale guardato da due torri in pietra alte 12 metri che sbarrano la strada alla cittadella stessa. Con la porta nuovamente al suo posto e le mura rinforzate, il Martello è quasi finito. Una volta completato, sarà di nuovo la prima linea di difesa di Felbarr.

Oltre il Martello, i nani di Felbarr stanno elevando una seconda porta conosciuta come l'Incudine. Quando sarà completata la prossima estate, questo paio di torri di 9 metri saranno le gemelle minori del Martello. La torre occidentale è già completata e in uso.

2. Le Vedette

Non appagato di basarsi su torre e porte per difendersi, Re Warcrown ha ordinato la costruzione di queste alte piattaforme sui pendii orientali sopra la strada di avvicinamento. Entrambe hanno basse mura protettive, caserme per i soldati e armamento a distanza. La Vedetta Meridionale è completata, e tiene una batteria di catapulte pesanti e baliste. La Vedetta Settentrionale dovrebbe essere completata per la prima neve di quest'anno (1372 CV) e attualmente ospita solo una singola balista. La Vedetta Meridionale è connessa alla sua compagna attraverso un passaggio sotterraneo. La Vedetta Settentrionale è a sua volta collegata alla cittadella principale attraverso un ponte in pietra che attraversa il Torrente Felbarr.

3. Il Cancello delle Rune

Il più grande risultato dei nani seguito alla riconquista della cittadella è stata la ricostruzione del suo massiccio portale in pietra. Una coppia di porte in pietra, ognuna ampia 6 metri e spessa 90 centimetri, è infissa su cardini scavati nella roccia dell'intelaiatura. Le porte e l'intelaiatura sono coperte di rune tracciate da Re Warcrown stesso e infuse di incantesimi mortali da Unnal Hornwinder. Vi sono un totale di trentadue rune sulla porta e l'intelaiatura: quattro di *barriera di lame*, quattro di *dettame*, sei di *blocca mostri*, sei di *punizione sacra*, sei di *parola sacra* e sei di *ira dell'ordine*. Tutte le rune sono permanenti finché non vengono altrimenti dissolte e sono attivate dal passaggio di orchi o goblinoidi malvagi (eccetto per quelle di *dettame* e di *parola sacra*, che sono anche attivate anche dal passaggio di draghi ed esterni malvagi).

Campi di Felbarr

La zona di terre selvagge circostante la cittadella è conosciuta come i Campi di Felbarr. Le miniere d'oro e mithral, inizialmente aperte e sfruttate centinaia di generazioni di nani fa, sono sparse per tutti i Campi. Tutte caddero in disuso, e molte furono completamente perdute durante gli anni dell'occupazione orchesca. I seguaci di Re Warcrown hanno riaperto alcune di quelle più facili localizzare, e minerale prezioso scorre nuovamente dentro le porte della cittadella (e nuovamente fuori, principalmente in carovane dirette a Cittadella Adbar per la raffinazione).

Strada Sotterranea

Scavata nei secoli passati attraverso la solida roccia dagli arcanisti Netheresi, una vasta strada sotterranea corre versó est dalle profondità di Cittadella Felbarr verso Ascore e oltre nel Reame Sepolto sotto l'Anauroch. Delle diramazioni conducono a nord verso Cittadella Adbar e a sud verso le profondità sotto Sundabar. Le propaggini occidentali della Strada Sotterranea sono ancora utilizzate dalle carovane naniche.

Cittadella Adbar

Questo potente ricetto segna il confine settentrionale della confederazione delle Marche d'Argento. Nonostante la sua remota posizione, è un attivissimo centro di commerci. Lo stemma della cittadella è il marchio di forgia personale del suo sovrano, Re Harbromm: un'ascia rivolta verso l'alto racchiusa da un cerchio di fiamme, incisa in rosso in campo argenteo.

L'esercito della città, la leggendaria Guardia di Ferro, è uno dei corpi di soldati più forti nel Faerûn settentrionale. Pattuglie a cavallo di pony da guerra sorvegliano gli avvicinamenti di superficie alla cittadella per un giorno di viaggio in tutte le direzioni, e qualche volta si spingono anche oltre per rendere sicura la via a carovane provenienti o dirette alla Cittadella Adbar.

Cittadella Adbar (grande città): Convenzionale; AL LB; limite di 40.000 mo; Risorse 39.924.000 mo; Popolazione 19.962; Mista (nani degli scudi 84%, nani dorati 6%, umani 5%, nani urdunnir 3%, gnomi delle profondità 1%, genasi della terra 1%).

Autorità: Re Harbromm, Grr10/Din7 nano degli scudi LB.

Personaggi importanti: Rorann Stonehammer, Chr17 di Moradin nano degli scudi NB (comandante dei Martelli di Moradin e alto sacerdote della Sala del Martello di Moradin); Throm Forkbeard, Grr6/Chr5/Cam5 di Gorm Gulthyn nano degli scudi LB (comandante delle Guardie del Re); Capitano Druggath Shieldcleaver, Grr8/Din6 nano degli scudi CB (comandante della Guardia di Ferro); Helva Darkwatcher, Ldr4/Rgr7 nana urdunnir CB (comandante degli Esploratori delle Profondità); Dama Blademaker, Esp3/Mag12 nana dorata N (creatrice di molte armi magiche e armaiola più talentuosa della fortezza).

Guardia di Ferro: Chr7/Grr6, Pal13, Com13, Bbr12, Grr12, Com12, Chr11, Grr11, Com11 (3), Bbr10, Chr10, Grr10 (2), Com10 (2), Bbr9, Chr9 (2), Grr9 (2), Com9 (3), Bbr8 (2), Chr8 (3), Grr8 (2), Pal8 (2), Com8 (3), Bbr7, Chr7 (2), Grr7 (2), Com7 (6), Bbr6 (2), Chr6 (4), Grr6 (4), Pal6 (2), Com6 (8), Bbr5, Chr5 (5), Grr5 (5), Pal5, Com5 (12), Bbr4 (2), Chr4 (7), Grr4 (8), Pal4 (3), Com4 (28), Bbr3 (3), Chr3 (11), Grr3 (11), Pal3 (5), Com3 (110), Bbr2 (5), Chr2 (18), Grr2 (25), Pal2 (4), Com2 (344), Chr1 (26), Grr1 (39), Com1 (1.715).

Esploratori delle Profondità: Rgr9, Ldr7, Ldr6 (2), Rgr6 (2), Ldr5 (2), Rgr5 (3), Ldr4 (5), Rgr4 (4).

Martelli di Moradin: Chr9, Chr8 (2), Mnc8, Pal8 (2), Chr7 (4), Mnc7 (2), Pal7 (2), Chr6 (6), Mnc6 (4), Pal6 (3).

Gli altri cittadini della Cittadella Adbar sono troppo vari e numerosi per essere elencati di seguito.

La parte di questa possente cittadella che emerge sulla superficie del suolo è visibile a chilometri di distanza, per le puzzolenti nuvole di fumo e le fiamme che eruttano dalle torri di ventilazione della sua fonderia principale. Costruita in cima a uno sperone di solida roccia, le mura e le torri di granito dei livelli superiori della fortezza godono di una straordinaria vista sulle terre circostanti, rendendo difficile ai nemici di avvicinarsi non individuati.

Giganteschi speroni ricurvi infissi sulle cime delle torri più alte fungono da deterrente per i draghi e altri avversari volanti. Anelli concentrici di profondi fossati e alte mura, i quali possono essere difesi uno a uno, circoscrivono le opere di superficie. Dozzine di piattaforme si allineano lungo le mura di superficie, dalle quali i difensori possono utilizzare macchine d'assedio e balestre, e lanciare incantesimi direttamente sulle teste degli assalitori. Su tutto vi è la costante puzza soffocante di metallo incandescente. In breve, è chiaro pure ad un occhio inesperto che Cittadella Adbar è pronta alla guerra, e che i residenti non danno il benvenuto ai visitatori.

Le aree sotterranee della fortezza non sono difese meno bene, e sono ben più estese. Innumerevoli chilometri di passaggi, stanze, camere e miniere (molte delle quali armate con trappole per contenere o uccidere gli intrusi) si avvolgono e si incrociano sotto la solida roccia in cui è costruita la fortezza.

C'è ampio spazio per far vivere migliaia di nani in modo confortevole per estesi periodi di tempo in camere sotterranee. Tuttavia, sono state costruite dai nani per i nani. La maggior parte delle altre genti trova le parti sotterranee della città non confortevoli, per non dire claustrofobiche, e gli elfi le trovano assolutamente deprimenti.

Brevi cenni storici

La cittadella è stata battezzata col nome del suo fondatore, Re Adbar, che costruì questo posto più di mille anni fa come ultimo canto del cigno di Delzoun, l'antico reame nanico del Nord. Da allora la fortezza è stata messa sotto assedio quasi un centinaio di volte da orde di orchi, ritenute ammontare a una forza pari a centomila unità. Tuttavia, nessuna forza nemica ha mai preso la cittadella: la gente di Re Adbar ha costruito la fortezza per resistere pure ad assedi prolungati e le generazioni successive di nani hanno modificato le difese

Re Harbromm

Nano degli scudi guerriero 10/Difensore nanico 7: GS 17; Umanoide Medio; DV 10d10+40 più 7d12+28 più 3; pf 171; Iniz +1; Vel 6 m; CA 28 (contatto 14, colto alla sprovvista 28); Att +27/+22/+17/+12 mischia (1d10+11/19-20/x3, *ascia da guerra nanica esplosione di fiamme+3*); RI 15; QS Tratti razziali nanici, posizione difensiva 4 volte 1 giorno, percezione difensiva, riduzione del danno 3/-; AL LB; TS Temp +16, Rifl +6, Vol +11; For 22, Des 13, Cos 19, Int 12, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorazione della pietra) +15, Artigianato (metallurgia) +15, Ascoltare +2, Cavalcare (cavallo) +4, Intimidire +4, Osservare +6, Nuotare -2, Percepire Inganni +5, Scalare +9; Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Attacco Poderoso, Autorità, Competenza nelle Armi Esotiche (ascia da guerra nanica), Critico Migliorato (ascia da guerra nanica), Incalzare, Resistenza Fisica, Robustezza, Schivare, Specializzazione in un'Arma (ascia da guerra nanica), Testa Dura, Volontà di Ferro.

Tratti razziali nanici: Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus razziale di +2 al tiro salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus razziale di +2 al tiro salvezza sulla Tempra contro veleni; bonus di schivare +4 contro giganti; scurovisione 18 m; esperto minatore; bonus razziale di +2 alle prove di Valutare e alle prove di Artigianato o Professione in relazione a pietra o metallo (questi bonus sono già inclusi nelle statistiche precedenti).

Posizione difensiva: Aggiungere +2 For, +4 Cos, bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza e bonus di schivare +4 alla CA, durata fino a 9 round.

Percezione difensiva: Mantiene il bonus di Des alla CA se colto alla sprovvista, non può essere attaccato ai fianchi tranne che da un ladro di 11° livello o superiore.

Proprietà: Armatura completa fortificazione pesante+3, scudo grande di metallo di resistenza al freddo+1, ascia da guerra nanica esplosione di fiamme+3, anello di sostentamento, cintura della forza del gigante (+4), polvere dell'apparizione, scarabeo di protezione..

Quando si trova sul livello alto di Cittadella Adbar e perlustra le montagne circostanti, Harbromm non sta semplicemente prendendo aria o godendo dello straordinario panorama. Sta attendendo che le orde selvagge delle montagne appaiano davanti alla sua dimora. Harbromm sa che è nato per quel giorno, per quella battaglia e prima che arrivi intende fare tutto quanto in suo potere per assicurare che Cittadella Adbar sia pronta per la battaglia. Ha già cominciato a instillare questa filosofia nei suoi figli gemelli, Bromm e Harnoth, gemelli nati con l'inizio della Benedizione del Tuono.

È questa convinzione e determinazione che ha convinto il re nanico ad accettare l'invito a unire i suoi possedimenti alle Marche d'Argento. Intende guadagnare dalla confederazione più che può esponendo la sua fortezza ai minori rischi possibili. In cambio di vendere alle firmatarie della confederazione armi e armature a prezzo di favore, Harbromm ottiene informazioni riservate su quanto accade nelle zone circostanti. Fino a ora sembra una situazione accettabile, particolarmente se un giorno darà a Cittadella Adbar un margine di vantaggio nello sconfiggere l'esercito di Obould.

dei costruttori originali solo in meglio.

Oggi la fortezza produce ottime opere in metallo da commerciare per tutto il Nord. Le sue armi, armature, arnesi e materiali da costruzione sono considerati i migliori disponibili, e indossare oggetti forgiati ad Adbar è un segno distintivo. Adbar è lontana è isolata; i nani di Cittadella Adbar sono visti raramente in altre zone delle Marche d'Argento, tranne quando viaggiano per conto del re o pattugliano i pendii montani vicino alla loro casa.

Re Harbromm inizialmente era contrario a unire Cittadella Adbar alle Marche d'Argento e credeva che il modo migliore per salvaguardare la sua gente fosse mantenere una politica di stretto isolazionismo. Ha cambiato opinione quando una delegazione guidata da Emerus Warcrown e Bruenor Battlehammer gli ha portato visita per illustrargli i benefici che era possibile ottenere dalla lega. Sebbene Harbromm abbia ancora i suoi dubbi, Cittadella Adbar è ora la fonte primaria della armamento militare della confederazione, e una regolare (anche se un po' riluttante) partecipe al suo governo.

Harbromm, Signore di Adbar

Illustrazione di Matt Cavotta

Luoghi importanti

Cittadella Adbar è stata progettata per mantenere al sicuro i suoi abitanti contro qualsiasi attacco che un nemico possa lanciare. Per tale ragione, molti dei suoi luoghi più importanti sono strutture di difesa utilizzate in tempi di assedio o battaglia.

1. Porta delle carovane

Molto al di sotto della superficie, una coppia di massicce porte di ferro si apre sui corridoi senza fine delle caverne del Fardrimm, il cuore sotterraneo dello scomparso Delzoun. Attraverso questi scuri chilometri si dipana una via carovaniera sotterranea dalla cittadella fino a Mithral Hall (e da qui a Mirabar). Un altro tunnel conduce alla Strada Sotterranea che si dipana da Felbarr fino alle rovine di Ascore. L'enorme entrata viene disserrata e aperta solo con l'avvicinarsi di carovane, e anche allora le porte rimangono aperte solo per lo stretto necessario a carri, animali e viaggiatori per essere scortati all'interno in sicurezza. Non ci sono mai meno di trenta soldati nani di guardia, inclusi veterani capaci e chierici di Clangeddin Silverbeard o Gorm Gulthyn pronti alla battaglia.

Le guardie accolgono le carovane legittime e gli amici noti, ma tutti gli altri vengono trattati con una cautela ai limiti del più esplicito sospetto. Le carovane guidate da mercanti che non hanno mai bussato alla cittadella sono soggette ad accurate ispezioni e può essere loro richiesto di andare via immediatamente dopo aver portato a termine i loro affari. Molti forestieri alla loro prima visita motivati da legittimi affari non vedono mai della cittadella più delle stanze e i passaggi nelle immediate vicinanze della porta delle carovane.

I viaggiatori che non riescono a fornire spiegazioni soddisfacenti vengono rispediti indietro oppure obbligati a fare anticamera in una delle molte "sale d'attesa" inferiori fino a che qualche autorità non decide di permettergli l'accesso, di rispedirli indietro oppure di giustiziarli come spie e nemici. Si sa di gruppi di avventurieri senza credenziali accettabili che abbiano atteso anche una decade prima che qualcuno decidesse il loro destino.

Le guardie sono in grado di avvertire del pericolo tutta la fortezza utilizzando un ingegnoso sistema di comunicazione per mezzo di tubi che porta le loro urla in numerose altre stanze a questo livello. I nani che odono l'avvertimento lo ripetono in tubi situati ai loro livelli. L'intera cittadella può essere avvertita del pericolo imminente in appena 10 round.

L'enorme camera a volta in cui vengono indirizzate la carovane in arrivo ha una trappola nel pavimento che, se attivata, fa cascare qualsiasi cosa vi si trovi sopra in una fossa profonda 12 metri che si riempie di acqua al ritmo di 2,4 metri al round. Intere carovane guidate da nemici sono state accettate nella cittadella solo per essere distrutte in questo modo.

Da questo portale i leggendari Esploratori delle Profondità della Cittadella si mettono in viaggio per spiare i domini circostanti del Sottosuolo. Una forza d'elite di ranger e ladri veterani abili nella furtività, nel seguire tracce e nelle conoscenze del sottosuolo, gli Esploratori delle Profondità sono la prima difesa contro l'avvicinarsi delle minacce sotterranee.

2. Cave minerarie

I minatori nani di Cittadella Adbar scavano per i minerali in una autentica catacomba di miniere situata sotto gli abitati inferiori della fortezza. I nani convogliano in alto i minerali che estraggono dalla terra, fino alla fonderia e alle raffinerie, per la raffinazione. Ai visitatori e ai non residenti (pure quelli che gli abitanti considerano amici fidati) non viene mai mostrata l'entrata per le miniere eccetto che in tempi di terribile emergenza. Le miniere sono così estese che è molto probabile che gli inconsapevoli o gli impreparati si perdano senza speranza al loro interno. I nani hanno preparato stanze segrete, passaggi, e camere (riempite di rifornimenti, ovviamente) all'interno delle miniere dovesse mai venire il giorno in cui dovranno utilizzarle come rifugio.

3. Raffinerie e fonderie

I livelli superiori della fortezza contengono le vaste raffinerie e fonderie in cui i nani creano i beni di scambio per cui sono giustamente famosi in tutto il Nord. Questo posto è raramente silenzioso, tranne che in tempo di riti religiosi o in speciali giorni di festa.

Grande Ruota: Un gigantesco mulino ad acqua ruota senza posa nelle profondità della cittadella, dando potenza ai macchinari a cui i nani si affidano per l'estrazione, la raffinazione e la difesa. Un contingente di non meno di dieci soldati guidati da un chierico e un capitano veterano fa la guardia alla ruota contro i sabotatori a tutti i momenti.

Sala della Forgia di Moradin: Nei pressi della Grande

Ruota si trova la Sala della Forgia di Moradin, il tempio più grande e importante della città. Il tempio e virtualmente una fortezza nella fortezza, difeso da immensi portali e mura impenetrabili. I suoi difensori, un ordine di elite di chierici, paladini e monaci conosciuti come i Martelli di Moradin prestano sovente le loro forze alla Guardia di Ferro in tempi di pericolo. Rorann Stonehammer (Chr17 di Moradin nano degli scudi NB) è a capo del tempio. È uno dei più fidati consiglieri e compagni di Harbromm.

4. Spuntoni del drago

Le torri della cittadella, inclusa la torre di ventilazione della fonderia, sono coronate con enormi spuntoni di ferro. Questi spuntoni, affilati fino alla punta, servono a scoraggiare draghi e altre creature volanti dall'atterrare sulla fortezza. Una creatura di taglia Grande o superiore che voli sugli spuntoni è soggetta all'attacco. Gli spuntoni sono lance lunghe Mastodontiche preparate a ricevere una carica.

Spuntone del drago: GS 6; nessun tiro per colpire necessario (2d8+5 danni, raddoppiati se la creatura sta caricando o è in picchiata); Riflessi (CD 20) nega.

5. Torre di Ironboot

Anche durante le più disperate battaglie e i momenti più tetri, i suoi sovrani non hanno mai ritenuto necessario attivare questa trappola terrificante. La Torre di Ironboot nella sua interezza è innestata al corpo centrale della cittadella con massicci piloni di ferro così che possa essere separata e cadere dal resto della cittadella, seppellendo le creature sottostanti con innumerevoli tonnellate di pietra e metallo.

Attivare la trappola richiede che due dozzine di nani attivino simultaneamente le macchine che rimuovono i piloni. Cinque minuti dopo che le macchine sono state messe in moto, i piloni sono estratti e la torre crolla al suolo.

Re Adbar stesso fu pronto a utilizzare il congegno solo una volta durante il suo lungo regno, quando un esercito di più di trentamila orchi assedió la fortezza con l'aiuto di giganti, troll e un paio di draghi blu. Il Sergente Gulfwyr Ironboot e la sua squadra si offrirono volontari per restare nella torre, tirando con le balestre alle truppe nemiche, così che gli avversari non divenissero sospettosi (come sarebbe potuto accadere se la torre fosse stata completamente evacuata in preparazione dello scatto della trappola). Il sacrificio di Ironboot fu evitato dall'arrivo di un esercito sotto il comando di Sigfrid "Scuoiagiganti" Rockhome che fece levare l'assedio. Ma la torre portò il nome del capitano da quel momento, in memoria del suo coraggio generoso.

Torre cadente: GS 20; considerare come una frana o valanga (vedi *Guida del Dungeon Master*). Tutte le creature in un raggio di 48 metri dalla base della torre sono considerate essere nella zona sepolta; e tutte le creature a più di 48 metri ma entro 66 metri di distanza dalla base della torre sono considerate nella zona di scorrimento.

Deadsnows

Deadsnows è un grande villaggio che si trova in una vallata alpina, abbarbicata lungo i ripidi pendii della costa più settentrionale delle Montagne Inferiori. Partendo dalla Strada della Forca, i viandanti e le carovane si inerpicano lungo una stretta mulattiera che, snodandosi attraverso pendici frastagliate e inselvatichite, serpeggia fino alla cima, laddove ci si imbatte nel villaggio. Talvolta, nei mesi invernali, le abbondanti nevicate rendono oltremodo difficoltoso l'attraversamento del passo, ma anche se questo fosse sgombro, il sentiero potrebbe comunque essere infido: orsi crudeli, bande di orchi e creature assai più pericolose infestano questo territorio tutto l'anno.

Lo stemma del paese è costituito da una conifera solitaria su campo bianco.

Deadsnows (villaggio): Convenzionale; AL NB; limite di 1.000 mo; Risorse 18.500 mo; Popolazione 830; Mista (umani 54%, nani degli scudi 23%, elfi della luna 10%, mezzorchi 8%, halfling piedilesti 4%, altri 1%). A causa della recente corsa all'oro, Deadsnows è ben più prospera di quanto la sua popolazione altrimenti indicherebbe.

Autorità: Dama Arletha Icespear, Ari5 umana NB.

Personaggi importanti: Osservatrice Kerrilla Gemstar, Chr8 di Marthammor nana degli scudi LN (madre badessa dell'Ospizio di Marthammor); Ashnar l'Umile, Chr4/Pal3 di Lathander umano LB (comandante della Torre di Guardia del Mattino); Feldys Oakshadow, Drd5 halfling NB; Mannok, Capitano della Guardia, Grr4 umano CB.

Guardia della Dama: Grr3, Com2 (2), Com1 (6).

Guardia Cittadina: Grr3, Com1 (5).

Milizia: Com3, Com2 (4), Com1 (11).

Torre di Guardia del Mattino: Chr5, Pal4, Chr3, Grr3, Chr2, Pal2 (2), Chr1 (2), Grr1 (3).

Ospizio di Marthammor: Mnc7, Chr6, Grr6, Chr4, Mnc4, Chr3 (2), Grr3, Pop3, Chr2, Mnc2, Com2 (3), Pop2 (2), Chr1 (4), Mnc1 (4), Com1 (5), Pop1 (7).

Altri: Bbr5, Bbr4, Bbr2, Bbr1 (2), Brd5, Brd4, Brd2, Brd1 (2), Drd7, Drd4, Drd3, Grr4, Grr3 (2), Grr2, Grr1 (2), Ldr6, Ldr4, Ldr3, Ldr2 (2), Ldr1 (2), Mag5, Mag3, Mag2, Mag1 (2), Rgr3, Rgr2, Rgr1, Str4, Str3, Str2, Str1 (2), Adp7, Adp6, Adp3, Adp2 (2), Adp1 (2), Ari4, Ari2, Ari1 (4), Com6, Com4, Com2 (3), Com1 (6), Esp12, Esp9, Esp6, Esp5, Esp3 (3), Esp2 (5), Esp1 (17), Pop13, Pop7, Pop6, Pop5, Pop4 (2), Pop3 (5), Pop2 (18), Pop1 (624).

Il villaggio di Deadsnows viene discusso con dovizia di particolari nel Capitolo 8. È lo snodo centrale dell'avventura "Sangue e oro".

Il villaggio consiste di circa duecento costruzioni in legno cinte da mura di pietra piuttosto malandate. Oltre le mura, negli ultimi mesi, in seguito alla corsa all'oro (vedi sotto), è fiorito uno stravagante accampamento di tende e di rifugi. Poco distante dalle mura cittadine, la valle si innalza bruscamente, dando luogo a pendici collinari che alternano macchie di conifere e affioramenti rocciosi attraverso i quali scorrono e si gettano rapidi rivoli di acqua gelida.

Nelle vicinanze del villaggio, le coste della valle sono state disboscate per consentire il pascolo in altura di pecore e di vacche. Al di là delle colline, le Montagne Inferiori svettano al cielo e le loro cime innevate e avvolte dalle nuvole sono visibili nelle rare giornate di sole.

Brevi cenni storici

Nel bel mezzo dei dirupi di un paesaggio montano, poco lontano dalle tracce lasciate dai lupi crudeli e dai draghi in caccia, è situato un avamposto di quasi cinquecentotrenta anime, tra umani e nani. Deadsnows ebbe origine come fortezza edificata da un nobile umano, desideroso di fondare un suo regno. Il suo sogno venne schiacciato sotto il peso di innumerevoli assalti degli orchi. Il villaggio prende il nome dalla battaglia in cui il suo fondatore perse la vita, una schermaglia invernale durante la quale le nevi dei campi vicini si tinsero di rosso per il sangue che copiosamente sgorgava dalle vene degli assedianti e dei difensori.

I nani ivi residenti venerano Marthammor Duin, una divinità degli avventurieri, mentre gli umani sono fedeli di

Lathander. In paese, i seguaci di Lathander sovrintendono a una torre di guardia e un tempio, laddove i chierici nani amministrano un'abbazia che offre ospitalità ai viandanti, ed entrambe contribuiscono a sorvegliare con molta attenzione una caverna limitrofa che conduce nel Sottosuolo. Buona parte degli abitanti che non sia direttamente coinvolta nel servigio di entrambe le divinità si procura da vivere, quando il clima lo permette, con occasionali lavori da tagliaboschi o da cacciatore di selvaggina e di pellame.

Nel 1372 CV, quando infine giunsero le prime brezze primaverili, come tutti gli anni iniziò il disgelo che diede origine ai torrenti montani. Tuttavia, a differenza degli altri anni, in un freddo torrente venne effettuata una scoperta straordinaria: l'oro. Un cacciatore, a mani vuote per l'infruttuosa battuta di caccia, era sulla via del ritorno verso casa, quando si fermò a svuotare la sua borraccia in un recipiente e scorse sul fondo delle pagliuzze d'oro. Senza perdere un istante, tornò subito sui suoi passi e risalì il ruscello montano dove aveva riempito la sua borraccia.

In quel luogo, a quasi cinque chilometri da Deadsnows, egli iniziò la prospezione per trovare l'oro, e venne premiato per i suoi sforzi. La notizia si diffuse subito per tutto il villaggio. Deadsnows è attualmente una città molto prospera, e con buona probabilità rimarrà tale fino a quando nelle sue vicinanze si troveranno le pepite d'oro.

La popolazione del villaggio si è accresciuta di circa trecento speranzosi abitanti, tra cui umani, nani, elfi e halfling. Una parte consistente dei nuovi venuti spera di trovare l'oro per se stessa, mentre la restante pensa di trarre profitto fornendo beni e servizi (legali e non) ai cercatori. Va da sé che l'improvvisa crescita della popolazione e l'afflusso di ricchezza hanno creato non poche difficoltà alla comunità locale; i governanti, colti alla sprovvista, fanno quello che possono per gestire la nuova situazione.

A differenza delle cittadelle fortificate dei nani o delle popolose città degli umani di questa regione, i piccoli villaggi come Deadsnows non sono firmatari della lega delle Marche d'Argento, a meno che non abbiano giurato fedeltà a un insediamento più grande. Gli Icespear sono sovrani indipendenti, seppure di minore importanza. Dama Arletha Icespear ha avanzato richiesta presso la Somma Signora Lady Alustriel per l'ammissione di Deadsnows alla confederazione, così da poter beneficiare del comune sistema di difesa, e Alustriel ha accolto la sua domanda. Deadsnows non ha un seggio nel consiglio della lega, ma si è comunque posta sotto la protezione delle forti città che la circondano.

Luoghi importanti

Tutti i luoghi importanti di Deadsnows sono descritti nell'avventura "Sangue e oro", nel Capitolo 8 di questo manuale.

Everlund

Questa città di mercanti e compagnie carovaniere è una delle maggiori sostenitrici della lega delle Marche d'Argento. Questo comportamento non è sorprendente, tuttavia, se si considerano i pericoli imminenti che minacciano la città da tutte le direzioni.

Everlund (grande città): Convenzionale; AL LB; limite di 40.000 mo; Risorse 42.776.000 mo; Popolazione 21.388; Integrata (umani 48%, elfi (tutti i tipi) 21%, mezzelfi 14%, halfling piedilesti 9%, nani degli scudi 7%, altri 1%).

Autorità: Capitano Supremo Kayl Moorwalker, Grr4/Ari8 umano LB (attuale Primo Anziano del Consiglio degli Anziani e comandante dell'esercito di Everlund).

Personaggi importanti: Yeshelné Amrallatha, Chr10 di Corellon elfa dei boschi CB (Anziana del Consiglio e alta sacerdotessa di Corellon Larethian nella città); Malvin Draga, Ldr8/Grr3 umano LM (Custode del Ponte, Anziano del Consiglio); Vaeril Rhuidhen, Mag13 elfo del sole NB (Anziano del Consiglio, Alto Stregone); Borun Fendelben, Ldr4 halfling piedilesto LN (Anziano del Consiglio, Signore delle Gilde); Sindyl Omoghael, Brd4/Esp5 mezzelfa CB (Anziana del Consiglio, Portavoce della Città).

Armata della Valle: Grr11, Rgr10, Grr9, Com9 (2), Chr8, Grr8 (2), Rgr8, Com8 (3), Chr7, Grr7 (2), Rgr7 (2), Com7 (3), Chr6 (2), Grr6, Com6 (7), Chr5 (3), Grr5 (2), Rgr5 (2), Com5 (9), Chr4 (5), Grr4 (3), Rgr4 (3), Com4 (15), Chr3 (7), Grr3 (7), Rgr3 (4), Com3 (36), Chr2 (8), Grr2 (10), Rgr2 (5), Com2 (112), Chr1 (12), Grr1 (18), Rgr1 (8), Com1 (1.055).

Milizia cittadina: Grr4/Ldr4, Ldr8, Com7, Grr6, Ldr6 (2), Com6 (3), Ldr5, Com5 (3), Grr4 (2), Com4 (5), Grr3 (2), Ldr3 (3), Com3 (14), Ldr2 (4), Com2 (19), Com1 (125).

Gli altri cittadini di Everlund sono troppo vari e numerosi per essere elencati di seguito.

Importazioni degne di nota: Armature, armi, birra, cereali, formaggio, frutta, vestiti, vino, zucchero.

Esportazioni degne di nota: Ambra, carbone di legna, legno, minerali preziosi, mobili, pellicce, pietra, melassa.

Situata a sudest di Silverymoon sulle rive del Fiume Rauvin, Everlund è la seconda città più grande delle Marche d'Argento e una delle più attive comunità mercantili. La città è racchiusa in uno spesso muro di pietra e ha cinque porte d'accesso. Simili ai raggi di una ruota, ampie strade diritte portano da ognuna delle porte al Mercato della Campana, nel centro della città. L'aspetto di queste strade e la posizione di alcuni servizi della città, come il mercato, sono in funzione dell'accoglienza delle carovane e dei mercanti. I soldati dell'esercito di stanza nella città si mostrano a pattugliare in forze le mura, sia per dare un senso di sicurezza ai cittadini e ai visitatori, sia per scoraggiare gli aggressori.

Come molte comunità nelle Marche d'Argento, Everlund riporta le sue origini ai tempi antecedenti la rovina di precedenti civiltà. Sin dai suoi umili inizi come posto di scambio fortificato e testa di ponte sul Rauvin, la popolazione e l'importanza della città si sono accresciute fino ad essere uno dei più importanti centri di commercio delle Marche d'Argento e del Nord. Il fatto che quasi ogni singola carovana che intraprenda i suoi viaggi nelle Marche abbia Everlund sulla sua strada per altre destinazioni, pone la città in una posizione di considerevole importanza economica e sociale. Nel consiglio la voce della città ha un considerevole peso rispetto a quella delle sue pari, dato che tutte sono dipendenti in qualche misura dal ruolo di Everlund come principale stazione per carovane nella regione.

Everlund deve la sua sopravvivenza allo spessore delle sue mura (i comandanti della città non hanno mai mancato di mantenere in buono stato questa prima linea di difesa, né di aggiungere fortificazioni ogni volta che fosse possibile), ad alcune alleanze strategiche e alla sua abilità di mantenere aperta al traffico la Strada della Brughiera. Everlund è una delle alleate tradizionali di Silverymoon ed è sempre stata storicamente al fianco di quella città e della sua Somma Signora in quasi tutte le occasioni importanti. Al giorno d'oggi le cose non sono cambiate, mentre la confederazione tenta di affrontare le problematiche di comune importanza tra le firmatarie. Il Consiglio degli Anziani ha unito la città all'Alleanza dei Lord diversi decenni fa e ha firmato gli articoli della confederazione delle Marche d'Argento, speranzoso di maggior sicurezza per la sua principale rotta commerciale.

Brevi cenni storici

Come Silverymoon ottanta chilometri a nord, Everlund era ai suoi albori un semplice attraversamento sul Rauvin. Durante gli ultimi secoli del regno nanico di Delzoun, i traffici commerciali provenienti dal reame elfico di Illefarn qualche volta passavano per questo luogo, particolarmente quando i mostri o il maltempo rendevano il traffico fluviale dal Surbrin al Rauvin insolitamente difficile o pericoloso.

In quanto unico punto di attraversamento per diversi giorni di viaggio in ogni direzione, l'attraversamento del Rauvin in questo luogo ha sempre attirato le attenzioni di orchi, barbari e altri predoni, che tendevano imboscate alle carovane. Intorno al -334 CV i nani di Delzoun risposero innalzando una piccola fortificazione a guardia dell'attraversamento del fiume e la munirono con attente guardie per proteggerlo. Sotto la protezione del maniero crebbe un piccolo villaggio per rifocillare i viaggiatori in cerca di un riposo e di un riparo sicuri.

Il maniero nanico venne abbandonato nel -104 CV quando l'aggressione contro Delzoun si fece troppo massiccia per consentire di stanziare truppe a protezione di guadi distanti. Negli anni il primo paese sorto sul luogo dell'odierna Everlund venne lentamente abbandonato, mentre su quella rotta il commercio cessò. Gli elfi dei boschi vaganti lungo i confini di Eaerlann passavano di lì ogni tanto, ma si limitavano ad accamparsi sulla sponda sud del fiume e il luogo rimase disabitato.

Everlund si erse nuovamente nel 515 CV, quando la gente di Ascalhorn decise di ristrutturare il maniero nanico e stabilirvi una guarnigione permanente. La crescita della città portò a una nuova ondata di insediamenti nella Valle del Rauvin e i principi di Ascalhorn scoprirono che la gente abitante vicino all'ansa del Rauvin necessitava di protezione dai troll della Brughiera Sterminata e dai goblinoidi delle Montagne Inferiori. I signori di Eaerlann furono d'accordo nel dividersi questo compito e gli elfi del Regno delle Foreste si unirono ai cavalieri umani di Ascalhorn nella sorveglianza di questo angolo della Grande Foresta. Ancora una volta attorno al maniero crebbe una piccola cittadina, un paesino di commercianti umani e di elfi mercanti ansiosi di trovare sbocchi per i beni di Eaerlann nelle fiorenti città della Costa della Spada.

La caduta di Ascalhorn nell'882 CV, e il conseguente collasso di Eaerlann, resero il piccolo insediamento di Everlund un paese abbandonato a se stesso. Per i capricci di campagne militari e battaglie, Everlund sopravvisse alla terribile aggressione dell'Anno della Maledizione virtualmente illesa, anche se molti cavalieri umani e arcieri elfici perirono in battaglie combattute in lontane contrade. Molte centinaia di rifugiati da Ascalhorn si riversarono nella zona e vi trovarono riparo. Qui si riorganizzarono. In assenza del signore della città (un principe di Ascalhorn, lì ucciso mentre stava combattendo), il popolo elesse un consiglio di sei saggi tra comandanti e capitani che governassero gli affari della città finché non si fosse trovata una soluzione migliore. Col tempo, il Consiglio degli Anziani divenne il vero organo di governo della città.

Everlund è sempre stata al fianco di Silverymoon, la sua vicina settentrionale. La popolazione di entrambe le città è cresciuta man mano che la gente tornava alla Valle del Rauvin e all'Antico Delzoun. Come a Silverymoon, umani, elfi e altre genti vivono insieme più o meno in pace. Per gli Anziani di Everlund, entrare nella lega proposta da Alustriel è stata una semplice formalità: erano già impegnati a stare al fianco con l'Alta Maga di Silverymoon contro le minacce alla pace del Nord.

Luoghi importanti

Nonostante le sue dimensioni e il costante livello di attività, l'aspetto fisico di Everlund è testimone dei suoi fondatori e dei suoi odierni regnanti. Sebbene sia pronta a resistere a un attacco in qualsiasi momento, nondimeno è un bellissimo abitato che non somiglia a una città da guerra. I palazzi di Everlund sono principalmente costruiti in pietra e tronchi e nello stile architettonico mostrano chiari segni di influenza nanica ed elfica. Gli edifici sono sistemati in sezioni separate da spazi verdi: alberi, siepi, giardini e aiuole sono vedute comuni in città. Il risultato è un'impressione di calma e tranquillità che cela i molti pericoli in attesa poco fuori dalle mura della città.

Torre del Bagliore lunare

Il Rauvin scorre nel cuore della città, attraversato da due ponti: il Ponte del Cavaliere e il Ponte del Nano.

Cinque porte

La città ha cinque porte, ognuna delle quali si apre su di un'ampia e diritta rotta carovaniera in buona manutenzione. Le porte sono, in senso orario a partire da nord, la Porta di Silverymoon, la Porta della Montagna, la Porta Altofiume, la Porta del Ponte e la Porta Bassofiume. Ognuna di queste porte è aperta dall'alba al tramonto e sbarrata in qualsiasi altra ora. I capicarovana sanno che guadagnarsi l'entrata alla città dopo la chiusura delle porte può essere una fatica estenuante, poiché impone loro di consentire alle guardie cittadine lunghe e approfondite ispezioni delle loro merci. La maggior parte di questi commercianti, se arriva dopo il tramonto, non è infastidita da queste ispezioni, ma preferisce concedersi l'ospitalità che è possibile trovare in una qualsiasi delle numerose taverne e locande, fuori le mura, che hanno dato vita a una fiorente attività proprio per queste occasioni.

Strada della Brughiera

La Strada della Brughiera inizia dalla Porta del Ponte e si apre la via a sudest per centinaia di chilometri, passando a nord delle Colline Dessarin tra la Brughiera Sterminata e la Grande Foresta, e offrendo la via più diretta per Waterdeep e le città della Costa della Spada. Everlund ha sempre contribuito efficacemente a tenere la strada libera da pericoli per le

carovane dalle sue mura fino ai Corni del Richiamo, assumendo molti mercenari e avventurieri per sgombrare la via da mostri e da altri pericoli.

Il compito non è mai stato facile, e molti sono i guerrieri prezzolati e le intrepide compagnie che sono caduti per mano dei troll, degli orchi e delle altre creature che hanno predato la strada. Negli ultimi mesi Everlund è stata pressata più duramente che mai per mantenere la sicurezza della strada. Forse incoraggiati dalle crescenti voci di guerra tra Re Obould e le città del Nord, gruppi di orchi predoni stanno colpendo con violenza le carovane dirette a sud, e i saccheggi dei giganti, che hanno la loro base nella Brughiera Sterminata (ora spopolata dai suoi precedenti abitanti, i troll), sono aumentati al punto che le carovane assumono guardie extra nei viaggi per e dalla città.

Molti capicarovana stanno pagando un ulteriore premio alle guardie che siano anche incantatori, sperando che il potere magico aggiuntivo li aiuti a tenere i loro beni (e la loro pelle) al sicuro. Questi sono tempi duri per le carovane, ma tempi di profitto per gli avventurieri ambiziosi.

Torre del Bagliore Lunare

Costruita da un nano mastro ingegnere quasi duecento anni fa, questo maniero di pietra nera e dura è una delle principali fortezze degli Arpisti del Nord. Si eleva da uno dei più alti poggi nei pressi del centro di Everlund, visibile quasi da ogni parte della città. La Torre del Bagliore Lunare è formata da quattro strette torri cilindriche unite insieme, circondate da un fossato asciutto che può essere velocemente inondato da un ingegnoso sistema di pompe e cisterne. Il tetto è coronato da una torretta aperta, dove è collocato uno specchio a forma di falce di luna.

La Torre del Bagliore Lunare non è adatta a contenere un gran numero di soldati, ma è forte abbastanza per opporsi a qualsiasi attacco portato senza l'ausilio di macchine d'assedio pesanti o di una grande potenza di fuoco magica. In qualsiasi momento da cinque a quindici Arpisti si possono trovare al suo interno, assistiti da personale leale e da una guarnigione di venti guardie del corpo d'élite. Il Signore della Luna Eaerlraun Shadowlyn (Rgr16 mezzelfo CB) è il signore della torre. In segreto Eaerlraun è simpatizzante delle "Stelle Lunari" di Khelben "Bastone Nero" Arunsun, ma almeno esteriormente mantiene la sua fedeltà agli Arpisti della Sala del Crepuscolo. Se gli Alti Arpisti dovessero scoprire il suo doppio gioco e farne una questione, Eaerlraun romperebbe completamente con l'ordine e porterebbe il controllo della Torre del Bagliore Lunare con sé.

Sala degli Anziani

La sede del governo di Everlund è questo basso edificio circolare in pietra, situato sul lato orientale del Mercato della Campana. I membri del Consiglio degli Anziani si incontrano qui regolarmente. L'edificio è difeso da un distaccamento di guardie dell'Armata della Valle; quattro soldati sono fuori dall'entrata principale dell'edificio in ogni momento e, quando la sala è aperta, almeno altri sei soldati pattugliano i corridoi interni.

I soldati permettono di passare a tutti coloro che abbiano affari legittimi con il Consiglio, ma prima requisiscono le armi. All'interno non sono permesse armi di alcun tipo. Per evitare che qualcuno rubi o manometta le armi che hanno preso in consegna, i soldati le chiudono all'interno di bauli lignei con rinforzi in ferro. Ogni contenitore è protetto da un *glifo di interdizione* che viene azionato se il baule viene aperto senza pronunciare la parola d'ordine.

Ai lati della sala, due lunghe ali irregolari dell'edificio ospitano i vari funzionari e impiegati pubblici che compongono l'amministrazione della città di Everlund. I rimanenti dieci soldati del distaccamento sorvegliano le entrate alla Sala dei Registri e alla Sala dei Porporati (sede del tribunale e dei magistrati della città).

Anziani di Everlund

Per quasi cinquecento anni, Everlund è stata governata dal Consiglio degli Anziani. Questo gruppo è sempre stato composto dalle persone che, nella città, occupavano le posizioni di maggior rilievo, anche se di tanto in tanto sono sorte polemiche sulla possibilità che altre figure civiche fossero abbastanza importanti da meritare un posto nel consiglio.

Il consiglio è guidato dal Primo Anziano del Consiglio, una carica ottenuta in seguito al voto degli Anziani. Il Primo conserva la sua posizione fino a quando un altro Anziano non lo sfidi. Alcuni hanno conservato l'incarico per molti anni, altri soltanto per pochi giorni. Kayl Moorwalker, il Capitano Supremo, è l'attuale Primo Anziano.

L'Alto Sacerdote di Corellon Larethian, considerato il comandante degli elfi della città, è uno degli Anziani. Attualmente l'Alto Sacerdote è Yeshelné Amrallatha (Chr10 di Corellon elfa dei boschi CB). Yeshelné era in passato un'avventuriera che è diventata cauta e circospetta nel suo ruolo di Anziana della città. Per decenni ha temuto che gli umani avrebbero fagocitato le parti elfiche della città, ma nei mesi recenti l'imprevisto ritorno di alcuni elfi da Evermeet ha rafforzato la comunità elfica e l'ha spronata a prosperare e crescere una volta ancora.

Il Custode del Ponte è un funzionario civico incaricato di soprintendere la guardia cittadina e le pratiche commerciali nella città. Attualmente questa carica è ricoperta da Malvin Draga (Ldr8/Grr3 umano LM), un uomo calcolatore che sfrutta la sua posizione per arricchirsi attraverso il controllo della riscossione dei dazi in tutta la città e la sorveglianza sulla crescente corruzione della guardia cittadina.Gli altri Anziani detestano profondamente Draga, ma è da lungo tempo che gli Anziani della città evitano di interferire nella selezione degli altri componenti del consiglio per scongiurare il conflitto civile. Qualcuno deve cogliere Draga con le mani nel sacco per consentire agli Anziani di rimuoverlo dal consiglio e nominare un nuovo Custode del Ponte.

Il Capitano Supremo, comandante dell'esercito di Everlund, è Kayl Moorwalker (Grr4/Ari8 umano LB) un nobile altezzoso che possiede un prodigioso intuito per la tattica e per la strategia. Estremamente intelligente, comanda truppe di cavalleria e squadroni di fanteria così agilmente come un duellante brandisce uno stocco. Kayl preferisce gli interessi dei nobili proprietari terrieri rispetto a quelli dei mercanti e delle gilde della città. Ciò lo rende, nel consiglio, un insperato alleato degli elfi, i quali condividono il suo rispetto per gli usi del passato.

L'Alto Stregone è una carica tenuta dal più potente elfo, sia esso mago o stregone, che abbia voglia di accollarsi gli oneri del consiglio. Attualmente questa posizione è tenuta da Vaeril Rhuidhen (Mag13 elfo del sole NB), una calma voce di moderazione e ragione che mantiene la pace tra i membri più irritabili del consiglio.

Il Signore delle Gilde, un funzionario che rappresenta i mercanti della città, è un halfling straordinariamente robusto di nome Borun Fendelben (Ldr4 halfling piedelesto LN). Fendelben è un mercante di grande successo che ha saldamente fissato i suoi occhi alla ricerca della ricchezza. Egli preme anche per l'aggressiva espansione di nuove imprese nelle terre selvagge dei dintorni, zittendo a gran voce le parole di cautela di Yeshelné e Vaeril. Fendelben non ha veri amici nel consiglio, dato che il Custode del Ponte è il suo avversario naturale: gli agenti del Custode raccolgono le tasse pagate di malavoglia dai mercanti compagni del Signore delle Gilde.

Il Portavoce della Città è l'ultimo membro del Consiglio degli Anziani, un cittadino eletto ogni sette anni per rappresentare la gente comune della città. Attualmente questa carica è tenuta da Sindyl Omoghael (Brd4/Esp5 mezzelfa CB), una menestrella e creatrice di strumenti musicali, la quale una volta ha viaggiato in lungo e in largo come avventuriera. In passato, Portavoce popolari hanno servito per molti mandati nel consiglio; Sindyl è alla metà del suo secondo. È la nemica giurata di Malvin Draga e gli si oppone a ogni momento, una situazione che il Custode trova intollerabile.

Mercato della Campana

Il centro economico e sociale di Everlund è il Mercato della Campana, così chiamato per l'enorme campana d'avvertimento che pende da una semplice struttura nello spazio aperto tra la Sala degli Anziani e la Caserma. La campana viene suonata quando la città viene attaccata. Nel mezzo del mercato c'è una quantità di chioschi e bancarelle all'aperto che offrono prodotti agricoli freschi, pollame, prodotti da forno e bestiame. Attorno ai limiti di quest'area vi sono chioschi permanenti che vendono manufatti, e intorno al mercato c'è un anello di negozi che vendono ogni genere di prodotti di scambio e una varietà di servizi. Il mercato è aperto da un'ora dopo l'alba fino a un'ora prima del tramonto, per assicurare che le sere e le notti dei residenti non siano disturbate dal rumore creato da una così affollata zona commerciale.

Caserme e armeria

Non lontano dalla Sala degli Anziani si trova l'armeria della città, un piccolo edificio quadrato costruito con blocchi di calcare levigato. Questo edificio è senza dubbio uno dei più antichi di Everlund, ma alcune parti sono state rinforzate e riparate di recente. Una delle nuove aggiunte alla struttura è un basso muro di pietra che impedisce a chiunque di avvicinarsi entro 9 metri. I soldati pattugliano il cortile entro il nuovo muro, proibendo l'entrata a chiunque non sia un soldato o non abbia impegni ufficiali di governo.

Presso l'armeria si trovano sei grandi edifici dalla struttura portante in legno circondati da un altro basso muro. La vista dei soldati costantemente in movimento dentro e fuori gli edifici e che si addestrano nel cortile, indica questo luogo come la caserma principale della città. Ci sono cinque caserme più piccole ognuna nei pressi di una delle porte. L'esercito ha organizzato un ufficio speciale proprio all'interno dell'entrata principale del cortile, dove i mercenari e gli avventurieri possono farsi incaricare di pattugliare la Strada della Brughiera e mantenere la strada sgombra da mostri e da altri pericoli.

Templi principali

I principali luoghi di culto di Everlund sono il Duomo della Veglia (Helm), la Sala Sempreverde (Mielikki), il Pratostellato (dedicato a Corellon Larethian) e l'Antro (sacro a Shiallia). La gente della città è devota e affolla i templi principali il primo giorno di ogni decade per venerare le proprie divinità. In aggiunta ai templi principali, Everlund ospita santuari a Oghma, Shaundakul (popolare tra i capicarovana) e Waukeen.

Mithral Hall

La più famosa fortezza dei nani del Nord, e probabilmente delle Terre Centrali Occidentali, deve la sua reputazione alle gesta del suo famoso sovrano. Re Bruenor ha adottato il simbolo del clan Battlehammer (un boccale di birra schiumosa) come stendardo

Re Bruenor Battlehammer

Nano degli scudi Guerriero 13: GS 13; Umanoide Medio; DV 13d10+78; pf 163; Iniz +0; Vel 6 m; CA 23 (contatto 10, colto alla sprovvista 23); Att +21/+16/+11 mischia (1d12+11/17-20/x3, *ascia grande affilata+3*); QS Tratti razziali nanici; AL NB; TS Temp +14, Rifl +4, Vol +8; For 18, Des 10, Cos 22, Int 15, Sag 13, Car 13; Altezza 1,35 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Artigianato (fabbricare armi) +15, Cavalcare (cavallo) +10, Conoscenze (locali del Nord) +4, Conoscenze (storia del Nord) +4, Diplomazia +7, Intimidire +5, Osservare +3, Saltare +6, Scalare +5; Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Autorità, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (ascia grande), Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (ascia grande), Spinta Migliorata, Testa Dura, Volontà di Ferro.

Tratti razziali nanici: Bonus razziale +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleni; bonus di schivare +4 contro giganti; scurovisione 18 m; esperto minatore; bonus razziale +2 alle prove di Valutare e alle prove di Artigianato o Professione in relazione a pietra o metallo (questi bonus sono già inclusi nelle statistiche precedenti).

Proprietà: Armatura completa+3, ascia grande affilata+3, amuleto dell'armatura naturale+2, guanti del potere orchesco, pozione di cura ferite gravi, pozione di eroismo, talismano della rimarginazione.

Bruenor era solo un giovanotto quando Shimmergloom, un drago d'ombra, sterminò quasi tutti i membri del popoloso clan Battlehammer e forzò le poche centinaia di superstiti a fuggire dalla loro patria. I sopravvissuti si stabilirono nella regione delle Dieci Cittadine della Valle del Vento Gelido. Tuttavia, il giovane Bruenor non ha mai dimenticato la sua casa e ha promesso a se stesso di riconquistare Mithral Hall dalle forze del male che l'avevano conquistata. Alla fine, mantenne le sue promesse nel 1356 CV, quando lui e i suoi compagni (Drizzt Do'Urden, Wulfgar e altri) guidarono una compagnia di nani, barbari, maghi e arcieri (molti provenienti da Silverymoon) contro Shimmergloom, liberando Mithral Hall dal drago d'ombra e dai duergar che la tenevano. In seguito a questa vittoria, Bruenor reclamò il titolo di Ottavo Re di Mithral Hall.

Da allora, Bruenor ha ceduto la corona al suo avo Gandalug, il Primo e Nono Re di Mithral Hall, e l'ha poi riottenuta come Decimo Re di Mithral Hall quando il Patrono del Clan Battlehammer si ammalò. Oltre ad aver recuperato Mithral Hall, Bruenor ha affrontato altre sfide, tra cui respingere due attacchi dai drow di Menzoberranzan (ha perso il suo occhio destro nella prima battaglia contro gli invasori), riportare nuovamente in funzione le miniere di mithral e purificare i livelli inferiori dai mostri. Bruenor è il paradigma del nano monarca, un eroe burbero dal cuore d'oro, e le gesta degli avventurieri più arditi infiammano il suo cuore.

del suo reame. I nani di Mithral Hall portano con orgoglio l'emblema sulle loro armature e stendardi di battaglia.

Mithral Hall (grande paese): Convenzionale; AL NB; limite di 3.000 mo; Risorse 748.650 mo; Popolazione 4.991; Mista (nani degli scudi 81%, gnomi delle profondità 7%, nani dorati 5%, umani 4%, nani urdunnir 3%).

Autorità: Bruenor Battlehammer, Grr13 nano degli scudi NB.

Personaggi importanti: Raurinn "Frangiteschi" Standstone, Grr7 nano degli scudi NB (Capitano della Guardia Reale); Ulgar Crossedaxe, Chr9 di Clangeddin Silverbeard nano degli scudi LB (chierico di grado più elevato di Mithral Hall); Guardiano della Tana Belwar Dissengulp, Rgr4/Grr7 gnomo delle profondità NB (precedente eroe di Blingdenstone, ora comandante degli svirfneblin residenti a Mithral Hall).

Schiera della Sala: Grr11, Com11, Grr10, Chr8, Mnc8, Pal7, Rgr7, Bbr6, Grr6, Chr5, Grr5 (2), Com5 (3), Grr4 (2), Com4 (9), Bbr3, Grr3 (3), Mnc3 (2), Pal3, Com3 (28), Bbr2, Chr2 (3), Grr2 (9), Mnc2 (2), Pal2 (2), Com2 (89), Bbr1 (3), Chr1 (7), Grr1 (18), Mnc1 (2), Pal1 (3), Com1 (360).

Guardia Reale: Bbr7, Com7, Grr6, Com6, Grr5, Com5 (2), Grr4 (4), Com4 (10).

Altri: Brd8, Brd7, Brd4 (2), Brd2 (3), Brd1 (4), Chr5, Chr4, Chr3, Chr2 (2), Chr1 (3), Grr7, Grr4, Grr3 (2), Ldr13, Ldr11, Ldr6, Ldr5, Ldr4, Ldr3 (2), Ldr2 (3), Ldr1 (5), Mag10, Mag8, Mag5, Mag4, Mag3 (2), Mag2 (4), Mag1 (5), Rgr6, Rgr3, Rgr2 (2), Rgr1 (2), Str8, Str6, Str4, Str3 (2), Str2 (4), Str1 (3), Adp8, Adp5, Adp4, Adp3 (3), Adp2 (4), Adp1 (18), Ari7, Ari5 (2), Ari4 (2), Ari3 (2), Ari2 (5), Ari1 (15), Com6, Com3 (3), Com2 (7), Com1 (23), Esp14, Esp11, Esp7, Esp6, Esp5 (2), Esp4 (3), Esp3 (7), Esp2 (24), Esp1 (112), Pop13, Pop9, Pop7, Pop6, Pop5 (3), Pop4 (9), Pop3 (30), Pop2 (161), Pop1 (3.887).

Bruenor Battlehammer

Mithral Hall si trova nel sottosuolo della regione conosciuta come le Colline del Gelo, in profondità sotto Montagna Quattropicchi. La sua entrata principale è una vallata alpina conosciuta come la Valle del Custode, che si trova a nord-ovest del Fiume Surbrin. La vicinanza della porta è segnata dalla presenza di antichi monoliti. Da quando ha riconquistato la fortezza sedici anni fa, Bruenor Battlehammer ha portato alcuni cambiamenti significativi all'aspetto originale della città.

Una coppia di massicce porte di granito ben sorvegliate ha sostituito al porta segreta che era una volta l'accesso principale. I livelli superiori sono ancora poco più che una serie di tunnel e corridoi labirintici, progettati per deviare gli intrusi dalle sale inferiori abitate e per convogliarli verso innumerevoli trappole. I nani hanno riparato molte delle vecchie trappole e ne hanno aggiunto di nuove per rendere i livelli superiori ancora più mortali per gli eventuali invasori. I livelli mezzani includono le miniere di mithral per cui la fortezza è così famosa e sotto di essi si trova la Sottocittà, locali di vita che possono potenzialmente ospitare un numero di nani doppio dell'attuale. Le abitazioni dei nani sono costruite nella roccia delle radici della montagna e si aprono su anelli di terrazze concentriche.

I nani hanno sigillato i tunnel che conducono alla caverna che era un tempo la tana del drago d'ombra Shimmergloom, e hanno avuto grande cura di scavare intorno a essa durante le loro opere di estrazione del mithral. Per prevenire il ritorno dei duergar che una volta infestavano la fortezza, i seguaci di Bruenor hanno creato e munito un sistema di posti di guardia che servono come punti di lancio per le consuetudinarie spedizioni di combattenti il cui solo compito è di vagare nelle vicinanze del Sottosuolo in cerca di potenziali nemici.

Brevi cenni storici

La storia recente di Mithral Hall è descritta in dettaglio nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Con la caduta di Blingdenstone sotto Menzoberranzan, una quantità di gnomi delle profondità sotto l'autorità di Guardiano della Tana Belwar Dissengulp è venuta a stabilirsi nella città di Re Bruenor. Bruenor e la sua gente hanno un grande debito con gli svirfneblin di Blingdenstone e il re ha offerto con piacere rifugio a qualsiasi gnomo delle profondità che sia sopravissuto al saccheggio della propria città. Fino ad ora, circa trecentocinquanta dei sopravissuti di Blingdenstone si sono riuniti a Mithral Hall.

Luoghi importanti

Anche se Mithral Hall è una delle firmatarie della lega delle Marche d'Argento, la fortezza nanica non dà semplicemente il benvenuto a chicchessia. Bruenor e la sua gente sono cauti nello trattare con gli stranieri, specialmente gli avventurieri vagabondi che possono o non possono essere quello che affermano essere.

Settlestone

Le porte principali di Mithral Hall si trovano a una mezza giornata di scalata a nord-est del villaggio di Settlestone. Una stranezza per l'architettura nanica, Settlestone è stata costruita interamente in superficie, le sue strutture sono costituite interamente da gigantesche lastre di pietra. Un tempo una rovina infestata di mostri, il villaggio è stato ripulito e ricostruito dai seguaci di Bruenor, trasformandola nel "volto pubblico" della loro residenza. I viaggiatori diretti a Mithral Hall devono prima passare attraverso Settlestone e ottenere il permesso dai suoi ufficiali incaricati per ascendere lungo la stretta via carovaniera a Mithral Hall. Una guarnigione di circa duecento combattenti nani è di stanza a Settlestone. Sono incaricati di mantenere i dintorni liberi da mostri e di difendere la strada principale contro gli arrivi ostili. La strada stessa è anche protetta: intere sezioni sono munite di trappole per essere seppellite sotto mortali valanghe, cadere in profondi burroni o essere spazzate dalla furia di torrenti montani deviati (queste difese non sono automatiche, ma vengono azionate intenzionalmente dai difensori).

Quaervarr

Questo villaggio isolato godeva nei tempi passati della reputazione di località pacifica. Nei mesi recenti malvagie creature che reclamano la proprietà del Bosco della Luna sono giunte a minacciare la comunità.

Quaervarr non aveva un simbolo ufficiale e non ne ha sentito la necessità fino a che non si è unita alla confederazione delle Marche d'Argento. Allora si è deciso di adottare il marchio del suo più famoso punto di riferimento, la locanda del Cervo Fischiettante. Ora lo stendardo di Quaervarr, un cervo rampante in campo verde, sventola fieramente dalle mura cittadine.

Quaervarr (piccolo paese): Non standard; AL CB; limite di 800 mo; Risorse 38.080 mo; Popolazione 952; Mista (umani 68%, mezzelfi 25%, nani degli scudi 7%).

Autorità: Portavoce Geth Stonnar, Esp3 umano NB. In tempo di pericolo, il paese si rivolge ai druidi locali, il cui capo è Amra Clearwater, Drd7 di Silvanus mezzelfa NB.

Personaggi importanti: Sergente della Guardia Unddreth, Grr6 genasi della terra LN (capo tutore dell'ordine del paese); Capocacciatore Saernnus Quickleaf, Rgr5 mezzelfo NB (la guida della locanda del Cervo Fischiettante).

Guardia Cittadina: Com6, Com3 (2), Com2 (5), Com1 (9).

Milizia: Com3 (2), Com2 (4), Com1 (18).

Altri: Bbr5, Bbr2, Bbr1, Brd7, Brd4, Brd3, Chr5, Chr4, Chr2 (2), Chr1 (2), Drd5, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Grr4, Grr3, Grr2 (2), Grr1 (5), Ldr7, Ldr3, Ldr2 (2), Ldr1 (2), Mag5, Mag4, Mag3, Mag2, Mag1, Mnc4, Pal4, Rgr8, Rgr6, Rgr5, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1 (3), Str4, Str1 (2), Adp6, Adp3, Adp2, Adp1 (2), Ari3, Ari2, Ari1 (3), Com5, Com3 (2), Com2 (3), Com1 (6), Esp10, Esp8, Esp5, Esp4, Esp3, Esp2 (5), Esp1 (23), Pop11, Pop6, Pop5, Pop4 (2), Pop3 (7), Pop2 (34), Pop1 (755).

Quaervarr è una piccola comunità rurale nascosta nella parte meridionale del Bosco della Luna. La maggior parte dei suoi visitatori sono venditori, cacciatori o viaggiatori diretti all'Uncino di Herald. Si trova a circa quarantotto chilometri a nord di Silverymoon, al centro di una rete di sentieri di caccia e di trasporto dei tronchi di legname. Il villaggio stesso ha un aspetto anonimo, una raccolta di edifici dalla struttura in legno riparata dietro un'alta palizzata anch'essa in legno. Esiste una sola porta, costituita da gigantesche travi di quercia rinforzate da sbarre di ferro.

I visitatori trovano che la milizia di stanza presso la porta sia eccessivamente sospettosa. Mettono sui carboni ardenti ogni nuovo arrivo, domandando di conoscere i nomi, i luoghi di provenienza e le intenzioni prima di permettere a qualcuno di entrare in città. Agli stranieri che non riescono a dare delle buone motivazioni viene negato l'accesso fino a che un'autorità non li possa interrogare. Le recenti incursioni dei seguaci di Malar della Gola dell'Artiglio hanno scosso il villaggio, e ogni guardia in servizio porta con sé dieci quadrelli argentati per la sua balestra e una mezza lancia dalla punta d'argento.

Brevi cenni storici

I primi abitanti del villaggio arrivarono meno di duecento anni fa per sfruttare i fitti gruppi di chiomanera che crescono nelle vicinanze. Gradualmente il posto attirò nuovi taglialegna e un piccolo numero di lavoratori del legno, cacciatori, mercanti di legname e altra gente, fino a diventare il modesto paesello di oggi. Il governo del villaggio consiste di un Portavoce, eletto una volta all'anno tra la popolazione locale. Quaervarr non è mai stata minacciata dai goblinoidi che piagano il resto della regione, ma il Bosco della Luna conserva i suoi pericoli e uno di questi sta minacciando il villaggio proprio adesso.

Jarthon del Bosco della Luna (Rgr5 tasso mannaro NM) un tempo era un mezzelfo solito cacciare i licantropi per proteggere la gente di Silverymoon. Dopo che venne infettato dalla licantropia usò le sua abilità di cacciatore per divenire il capo della tribù del Popolo del Sangue Nero. Da allora Jarthon è diventato una spina nel fianco della gente delle Marche d'Argento. Nel mese di Kythorn di quest'anno, lui e la sua tribù hanno rapito un taglialegna di Quaervarr e lo hanno usato come preda in una delle loro famose Cacce Selvagge. Un gruppo di ricerca ha trovato il suo corpo e, impigliata nei brandelli della sua camicia, rivenuto una nota firmata da Jarthon in cui insisteva perché il villaggio cessasse i suoi tentativi di "espandersi nel territorio del Popolo". Nell'ultimo mese altri tre cittadini sono stati attaccati e uccisi brutalmente, e i loro corpi sono stati lasciati come segni di avvertimento. I cittadini di Quaervarr si sono dati un gran da fare per irrobustire le loro difese e hanno inviato un appello per ricevere aiuto dalle firmatarie delle Marche d'Argento. Le tensioni nel villaggio crescono a ogni nuovo omicidio e i suoi cittadini stanno diventano sempre più paranoici rispetto agli stranieri: ogni nuovo venuto potrebbe essere una spia di Jarthon o addirittura lui stesso.

Luoghi importanti

Gli avventurieri spesso inviano spedizioni nel Bosco della Luna da Quaervarr. Ci sono alcuni luoghi degni di nota nel villaggio.

Casa della Quercia

Situata a breve distanza dal villaggio in un boschetto di antichi alberi si trova la Casa della Quercia, un tempio sacro a Silvanus. La struttura è un padiglione aperto formato da tronchi rozzamente lavorati, caduti spontaneamente e mai sfiorati dall'ascia o dal fuoco. Rami intrecciati di sempreverdi servono a riparare dalla pioggia. Annidati sia all'interno che tra gli alberi che circondano il padiglione ci sono diverse piccole abitazioni, le residenze dei chierici che si occupano di questo luogo.

La Casa della Quercia è guidata da Amra Clearwater (Drd7 di Silvanus mezzelfa NB). Lei e i suoi seguaci sorvegliano i taglialegna e i boscaioli di Quaervarr, consigliandoli su quali alberi debbano essere tagliati e quando. I boscaioli del villaggio non nutrono timore ma un profondo rispetto per Padre Quercia e ascoltano attentamente il consiglio dei druidi per evitare di far adirare la divinità delle foreste.

Oltre ad Amra stessa, tre druidi minori, un chierico e due ranger devoti a Silvanus sorvegliano la Casa della Quercia. Si muovono in lungo e in largo nella foresta e sono spesso lontani dal tempio.

Cervo Fischiettante

Pochi avventurieri possono soprassedere a una visita al punto di riferimento più conosciuto e amato del villaggio, il Cervo Fischiettante. Questa locanda e padiglione di caccia è frequentata dai clienti da tempi immemori ed è generalmente conosciuta come uno dei migliori locali della Marche d'Argento. Le stanze sono piene di trofei di caccia: teste di cervo, tappeti di pelle d'orso, corna di peryton e altri trofei simili, e la sala principale è abbellita un magnifico arazzo che rappresenta la caccia a un cinghiale crudele.

Avidi cacciatori giungono da tutto il Nord per concedere a loro stessi gli esperti servigi del Capocacciatore Saernnus Quickleaf, la guida della locanda. Per un costo di 10 mo al giorno Saernnus porta i gruppi di cacciatori nelle terre selvagge alla caccia di predatori come orsi crudeli, lupi crudeli, orsigufo, peryton e qualche volta anche bestie più pericolose. Per 25 mo al giorno, Saernnus agirà come guida per coloro che non sono cacciatori, intenzionati ad esplorare o viaggiare attraverso il Bosco della Luna, che conosce come le sue tasche.

Il Cervo deve il suo nome a una leggenda locale. I clienti abituali che si riuniscono attorno al massiccio focolare di pietra non perdono occasione di regalare ai nuovi venuti la storia di come un certo cervo eluse i migliori cacciatori del

villaggio durante una caccia di un giorno intero. Il mattino successivo, prosegue la storia, il cervo passeggiava nel mezzo del paese, fischiettando con noncuranza e lanciando sguardi divertiti ai cacciatori che con la bocca spalancata per lo stupore si erano allineati nelle strade per vederlo passare. Attualmente infuria un'infuocata polemica tra tre dei più anziani cantastorie se il cervo abbia o meno strizzato l'occhio ai cacciatori mentre passeggiava per il villaggio. La discussione non è destinata a placarsi in tempi brevi.

Newfort

Stretto tra i sospetti dei suoi vicini e i pericoli letali della frontiera, il villaggio di Newfort lotta per trovare la sicurezza e l'accoglienza in questa terra desolata.

Newfort (villaggio): Non standard; AL LN; limite di 100 mo; Risorse 690 mo; Popolazione 138; Mista (umani 94%, mezzelfi 2%, mezzorchi 4%).

Autorità: Trevis Uhl, Grr9 umano N (proprietario della Ricompensa dell'Eroe, e sindaco della città).

Personaggi importanti: Conestabile Gyreth Ilgarn, Grr5 umano N (amico intimo di Uhl e autonominatosi conestabile della città); Guardiano Nargroth, Chr6 di Tempus mezzorco CN (una spina costante nel fianco di Trevis Uhl, incita gli abitanti a prendere le armi e reclamare aggressivamente le loro terre); Delira Narm, Grr2/Ldr5 mezzorca NM (agente Zhentarim che si spaccia per proprietaria di un piccolo emporio).

Milizia: Com5, Grr4, Grr3, Com3 (2), Grr2, Com2 (2), Grr1 (4), Com1 (8).

Altri: Brd3, Chr4, Chr3, Chr1, Drd4, Drd2, Drd1, Mag4, Rgr3, Rgr1 (3), Str3, Adp5, Adp2, Adp1, Esp5, Esp3 (2), Esp2 (2), Esp1 (5), Pop5, Pop3, Pop2 (9), Pop1 (77).

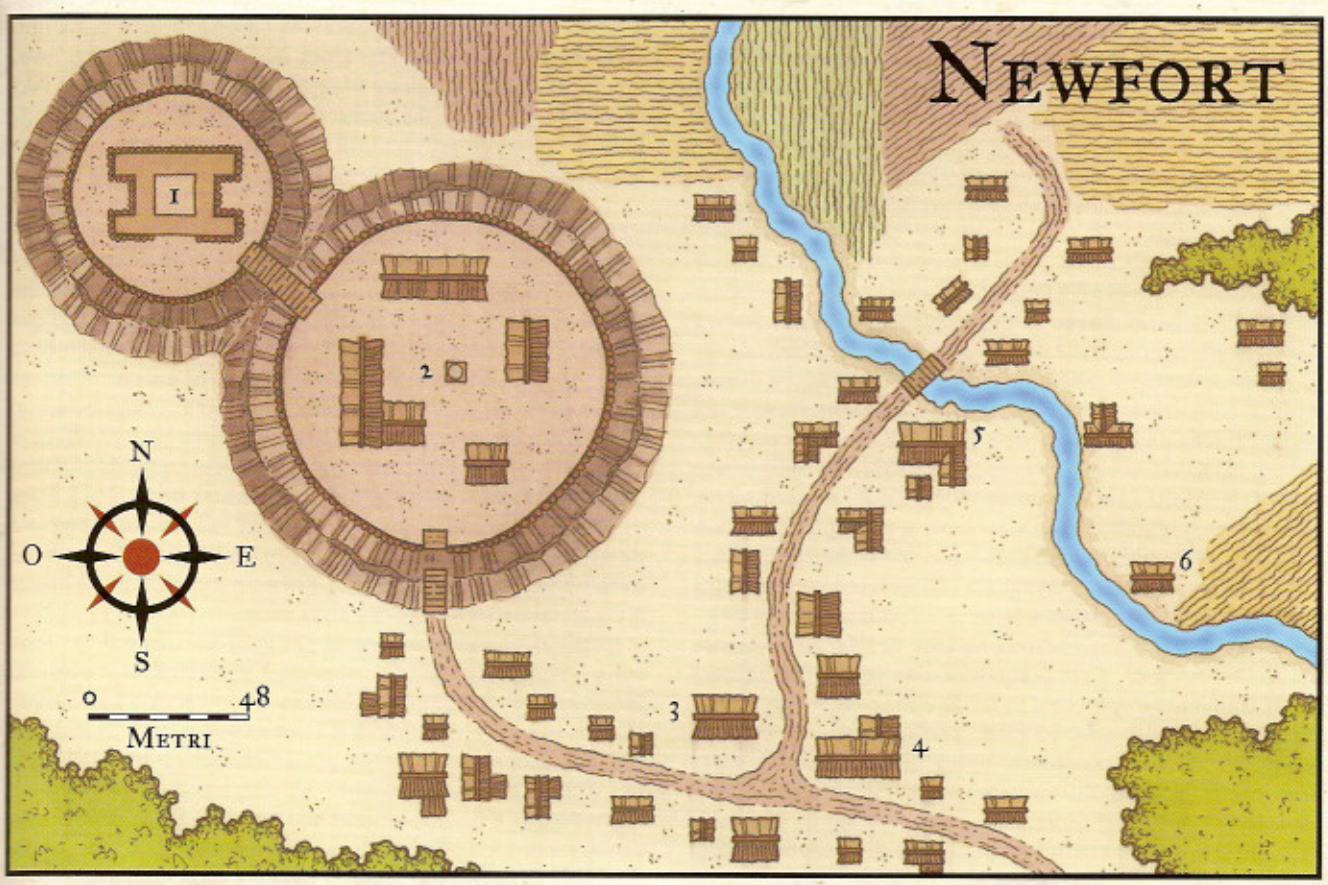
Newfort si trova approssimativamente ventiquattro chilometri a est di Sundabar e quasi cinque chilometri a sud della strada che percorre la Valle di Sundabar in direzione della Forca. Il villaggio consiste di circa quaranta edifici in legno tutti costruiti vicino a un basso e rapido torrente alimentato dalle montagne che serve da principale fonte d'acqua dell'insediamento. Newfort è la residenza di più di un centinaio di coloni dalla regione del Mare della Luna, inclusi trenta soldati Zhent congedati dalla loro città e dalle loro famiglie.

I due elementi più riconoscibili della comunità sono le palizzate gemelle che si elevano alte sopra il villaggio. È in queste strutture che si rifugiano i cittadini del villaggio quando sono minacciati dai pericoli. Queste costruzioni hanno il vantaggio di poter essere sollevate in fretta, possono essere facilmente riparate e sono costruite con materiali facilmente reperibili. Lo svantaggio più evidente è che possono essere facilmente incendiate. I coloni progettano di sostituire le loro fortificazioni con delle nuove fatte in pietra non appena venga individuata una fonte per acquistarla o estrarla.

Brevi cenni storici

I primi coloni di Newfort arrivarono nelle Marche d'Argento poco dopo il ritiro delle nevi dell'ultimo inverno (Mirtul 1371 CV). Due ufficiali zhent in congedo, Gyreth Ilgarn e Trevis Uhl, guidarono il gruppo alla sua nuova dimora. Fondarono Newfort sulle sponde di un torrente conveniente, innalzarono ripari e una semplice palizzata per proteggersi dai nemici e dall'ambiente e lottarono durante il loro primo inverno. Sono orgogliosi di quanto hanno ottenuto nei mesi trascorsi da quando sono arrivati e sono speranzosi che Newfort continuerà a prosperare.

Anche se nessuno lo ha incaricato ufficialmente, Trevis Uhl è diventato di fatto il sindaco e il portavoce dell'insediamento. Lavora senza sosta per supportare e guidare i suoi compaesani, anche quando gestisce la prima e unica taverna e agisce come loro rappresentante presso i Paesi Liberi e il resto



delle Marche d'Argento. Gyreth Ilgarn è l'unico abitante con un titolo ufficiale (Conestabile); è il responsabile della difesa dell'insediamento, ma si riferisce al giudizio di Uhl per la maggior parte delle situazioni.

Luoghi importanti

I seguenti luoghi sono quelli che con più probabilità verranno visitati dagli avventurieri. I riferimenti sono indicati sulla mappa a pagina 79.

1. Forte

Un piccolo fortino di spessi e robusti tronchi si impone su tutto il villaggio. Il forte si trova su un terrapieno alto circa 6 metri sormontato da una palizzata in legno. In cima al tetto del forte combattenti armati possono perlustrare le foreste e le colline circostanti per percepire segni di pericolo. Il forte è circondato da una palizzata di legno alta 3 metri e il terrapieno su cui posa è circondato da un fosso profondo 2,4 metri, sul fondo del quale si trovano dei pali di legno appuntiti e induriti dal fuoco. Il forte è il posto di comando del Conestabile Gyreth, che supervisiona la piccola ma esperta milizia del villaggio.

Un ponte di legno scavalca il fosso collegando il forte e la sua palizzata alla palizzata inferiore.

2. Palizzata inferiore

Il forte è collegato a una seconda recinzione più grande da un ponte di legno. Il terrapieno sotto la palizzata inferiore è alto approssimativamente 3 metri e la palizzata e il fosso hanno le stesse dimensioni di quelle del forte (vedi sopra). All'interno della palizzata inferiore si trovano diversi edifici in legno: un granaio, una fucina, caserme e una combinazione di stalla e fienile.

Un ponte levatoio in legno sul fossato protegge l'accesso alla palizzata inferiore. In tempi di pericolo, uno o due membri della milizia possono trovarsi qui per sollevare il ponte prima che qualsiasi attaccante possa infierire sul forte. Il forte e gli edifici nella palizzata inferiore sono considerati proprietà comune, un investimento di ciascun colono nella difesa comune del villaggio. I fattori di Newfort danno in contributo una parte dei raccolti e del bestiame per riempire il granaio e il fienile, le caserme sono disponibili per chiunque in servizio di milizia e la fucina è aperta all'uso di chiunque ne abbia bisogno.

3. Emporio di Narm

Un piccolo negozio aperto da una mezzorca di nome Delyra Narm (Grr2/Ldr5 mezzorca NM), l'Emporio di Narm funge da posto di scambio principale di Newfort. Delyra Narm acquista beni come attrezzi, vestiario e altre mercanzie dai mercanti nella vicina Sundabar e li porta a Newfort per venderli ai suoi vicini. Compra anche i lavori di artigianato manuale prodotti nell'insediamento (legname da costruzione, sego, sapone, verdure, lana e altre cibarie e semplici beni) e li porta a Sundabar per venderli. Il posto le fornisce una copertura perfetta; è infatti un'agente Zhentarim incaricata di spiare la forza di Sundabar e le terre circostanti.

Delyra sostiene furbescamente Uhl per fargli assumere sempre più autorità, e sta progettando un futuro "incidente" che lo coinvolga e che abbia lo scopo di far cadere in disgrazia il capo del villaggio, in modo che un leale Zhent possa essere incaricato al suo posto. Spera di utilizzare Newfort come nuova base per il commercio ambulante che insinui la sua rotta in direzione di Sundabar per arrivare al controllo del passaggio di beni attraverso alla Valle di Sundabar, estendendo così la morsa della Rete Nera anche in quest'area.

4. Ricompensa dell'Eroe

I pochi residenti delle Marche d'Argento che abbiano visitato Newfort dalla sua fondazione affermano che la Ricompensa dell'Eroe è un'accogliente piccola birreria con buona birra (la maggior parte della quale viene acquistata da altri villaggi delle Marche) e sostanzioso cibo saporito. Parlano anche del suo proprietario, Trevis Uhl, in termini favorevoli. Nessuno dei visitatori sa che il nome della taverna è un gioco di parole comprensibile solo agli abitanti di Newfort. Solo loro sanno che Trevis era un locandiere anche a Zhentil Keep, o che il nome che ha scelto per la sua nuova attività è una strizzatina d'occhio per gli altri Zhent in congedo che sono fin troppo familiari con i modi in cui i loro precedenti datori di lavoro "ricompensavano" i propri dipendenti. Trevis è abilmente aiutato da Deirdre, Talisan ed Emmi, le tre cameriere che lavoravano per lui a Zhentil Keep e hanno compiuto assieme a lui il viaggio a occidente per iniziare una nuova vita.

5. Santuario di Tempus

Dato che molti coloni di Newfort sono ex soldati Zhent, il Signore della Battaglia è tenuto in alta considerazione in questa area. Il Guardiano Nargroth (Chr6 di Tempus mezzorco CN), un malconcio mezzorco, amministra questo santuario. Nargroth ha marciato sotto gli stendardi Zhent per molti anni prima che la crescente influenza degli Zhentarim e il rabbioso culto prima di Bane, poi di Cyric e quindi di Xvim avvelenassero Zhentil Keep e le sue armate contro le altre divinità. È stato fin troppo felice di lasciare il Mare della Luna e dirigersi per terre in cui la sua divinità fosse riverita.

Nargroth è quasi una fonte di guai, dato che crede che la popolazione di Newfort abbia il diritto e il bisogno di reclamare e difendere la terra con la forza delle armi. Esorta costantemente i comandanti della comunità ad agire per attirare nuovi coloni abili nell'uso delle armi (ex-soldati e mercenari) per poter domare aggressivamente questo angolo della Valle di Sundabar. Trevis Uhl riconosce che radunare più di poche dozzine di combattenti o agire per affermare l'autorità di Newfort in luogo delle pattuglie di Sundabar o della Legione d'Argento delle Marche non verrebbe recepito bene dai vicini di Newfort. Nargroth vede le cose in termini più semplici e non si preoccupa di dire quello che pensa.

6. Mulino di Stauvin

Uno dei pochi residenti non Zhent di Newfort, Stauvin Stonebrace (Pop3 umano NB) e la sua famiglia hanno vissuto qui per anni, allevando capre e pecore in una piccola fattoria circondata da chilometri di terre scarsamente civilizzate o abbandonate. Stauvin "possedeva" la terra su cui Newfort venne edificata e vendette lotti di terreno ai nuovi coloni al loro arrivo. Non ha tratto un granché per la sua terra (dopotutto, le Marche d'Argento sono piene di terreni liberi adatti all'insediamento) ma vendendola a Uhl e i suoi coloni, Stauvin ha guadagnato un numero di nuovi vicini per aiutarlo a difendere la zona. In cambio, Uhl e i suoi seguaci hanno ottenuto un brandello cruciale di legittimità, un diritto legittimo a vivere nella terra che ora abitano.

Stauvin possiede ancora larghi appezzamenti di terreno sulla riva orientale del torrente che scorre attraverso Newfort. Ha ampliato e rinnovato il suo vecchio mulino per servire la nuova comunità. È l'uomo più ricco a Newfort e più d'uno dei nuovi coloni ha protestato per gli sforzi di Stauvin di separarli dai loro soldi. All'insaputa di chiunque altro nel villaggio, Stauvin sta giocando un gioco ben più rischioso: fa rapporto sugli affari di Newfort a furtivi esploratori e spie Arpiste che si fermano a fargli visita di tanto in tanto.

Popoli delle Marche d'Argento

Per la maggior parte degli abitanti delle Marche d'Argento, il senso della vita sta nel condurre i propri affari, nella preoccupata attesa che un'orda di orchi, un drago bianco infuriato o una banda di troll rabbiosi stravolga la quotidianità. Tutti sono consapevoli del carattere pericoloso e talora effimero della vita di frontiera, e questa conoscenza serve a incoraggiare la collaborazione. Quando i popoli delle Marche sono minacciati da orchi, giganti, draghi o peggio, allora le differenze tra nano ed elfo, umano e stirpeplanare si stemperano a differenza di quanto accade in altre lande.

I popoli delle Marche d'Argento sono in larga misura ottimisti, ma la loro visione del futuro non li porta ad ignorare il fatto che sono circondati da bestie feroci e nemici crudeli. Ciò che ne risulta è una bizzarra sorta di pragmatismo ottimistico, molto difficile da comprendere per gli abitanti di altre regioni.

Vita e società

Il popolo delle Marche d'Argento può essere sommariamente suddiviso in due categorie: chi vive nel relativo benessere garantito dalle grandi città, e tutti gli altri. Queste due diverse popolazioni, accomunate dalla storia, dal commercio e da ideali condivisi, sembrano talora due entità coesistenti ma invisibili l'una all'altra.

In un caso si tratta di una landa di frontiera abitata da cacciatori, taglialegna e minatori sparsi in un'imponente terra selvaggia, una zona di coloni e di terreni liberi da vincoli feudali, di gente che con orgoglio combatte per strappare la terra ai nemici e lieta di vivere lontano da re, baroni, tasse e ogni altro problema recato dalla civiltà. Si vive una vita rustica e dura. Questi coloni sono abituati a cavarsela sempre da soli: vivono in capanne che si sono costruiti con le loro mani, curano campi dissodati sudando le sette proverbiali camicie, indossano abiti di lana tosata da loro, accendono candele e si lavano con sapone prodotto a mano nelle loro case.

L'altro paese è composto da un insieme di città-stato che emergono come fari nella nebbia. Entro le loro mura prosperano le arti e i mestieri, l'istruzione e il commercio, al riparo dalle minacce esterne solo grazie a una vigilanza costante e all'ardore militare. Se nella frontiera tutto ruota intorno alla terra, in città il fulcro della vita sociale è il denaro. I cittadini sono dediti all'industria e al commercio. Al posto della ferma volontà dei coloni di badare a se stessi, qui contano le attitudini artigianali, ossia la capacità di trattare le materie prime fornite dalla terra e l'abilità nel produrre beni di consumo e, quindi, ricchezza. Naturalmente, i cittadini e i coloni delle terre selvagge non conducono esistenze del tutto separate. Anche il più incallito e indipendente colono avrà bisogno dei beni prodotti in città (attrezzi, armi, vestiti, mobili o beni di lusso che non potrà crearsi da solo), mentre la gente di città non potrà fare a meno del cibo, del legname, delle pelli, dei metalli e delle altre risorse delle terre selvagge per produrre i beni di commercio da cui dipende la loro prosperità.

Economia

Il commercio è un argomento che domina la maggior parte delle discussioni tra i capi della confederazione. Le Marche d'Argento sono un luogo di grandi opportunità economiche e di ricche risorse naturali, ma coloro che desiderano approfittarne devono accettare il rischio molto concreto di una morte violenta nelle pericolose terre selvagge. Silverymoon ed Everlund sono i principali centri commerciali delle Marche d'Argento, anche se alcuni artigiani nani pretendono che i mercanti desiderosi di acquistare le loro merci (in particolare armi e armature) si rechino direttamente nelle loro città per contrattare.

Lady Alustriel e i suoi alleati si adoperano per assicurare che le pratiche commerciali rimangano eque, e che per i nuovi arrivati ci siano ragionevoli opportunità di inserimento nei mercati esistenti. Alcuni mercanti a volte entrano in conflitto con le posizioni di Alustriel, nel tentativo di difendere i propri interessi. Sono proprio i mercanti, considerati nel loro insieme, a mettere più spesso sotto pressione i rispettivi comandanti delle Marche d'Argento; i re e i consigli della regione non possono permettersi di buon grado di ignorare le richieste e i pareri di questi borghesi. Il tema più discusso all'ordine del giorno da molti mercanti sono i nuovi insediamenti Zhent nelle Marche. Molti preferirebbero che a questa gente non fosse concesso di partecipare agli scambi commerciali, nel

timore che tale concessione permettesse alla Rete Nera di instaurare una base economica nelle Marche d'Argento. In alcuni casi, le bande di cavalieri mascherati al soldo di mercanti senza scrupoli (o, talora, terrorizzati) hanno maltrattato i nuovi coloni, nel tentativo di intimidirli e di costringerli a tornare al Mare della Luna.

Che gli Zhentarim decidano di migrare al Nord o meno, la verità è che chiunque abbia un minimo di determinazione e buona sorte avrà tutte le possibilità di trarre un qualche profitto. L'economia delle Marche d'Argento si basa su quattro pilastri fondamentali: l'agricoltura, il pellame, l'estrazione mineraria e il legname. Alcuni luoghi si concentrano su beni più specializzati, ma le risorse delle foreste e delle montagne della Frontiera Selvaggia sono poli d'attrazione per il denaro della Costa della Spada.

Agricoltura

I fertili campi delle Valli del Rauvin e del Sundabar forniscono il cibo alle città del Nord. Gli abitanti delle Marche d'Argento commerciano solo una piccola parte della loro produzione agricola con le altre nazioni, e, ciononostante, all'interno della lega gli approvvigionamenti sono una merce molto importante. Le grandi cittadelle naniche richiedono regolarmente ogni tipo di cibo, dal grano e i vegetali più comuni sino alla birra, al formaggio, alla carne salata e ad altri prodotti analoghi. Le roccaforti dei nani sono capaci, in molti casi, di sopravvivere per anni grazie ai funghi e al bestiame che conservano in recinti nel profondo dei monti, ma preferiscono di gran lunga, quando non sono sotto assedio, comprare cibo fresco dai contadini umani.

Escludendo alcune roccaforti naniche, la maggior parte dei piccoli insediamenti possiedono terreni arabili in quantità sufficiente da provvedere alle proprie necessità alimentari. Il terreno della regione è fertile ma spesso è roccioso, e a volte non si può coltivare alcunché nelle zone più alte. Le comunità alpine importano il cibo che non sono in grado di coltivare o produrre da sole. Gli insediamenti maggiori, in particolare Silverymoon, Sundabar ed Everlund, sono circondati da terreni agricoli che producono un'eccedenza di cibo da vendere ai mercati.

Armi e armature

Le armi e le armature migliori del Nord vengono create dagli artigiani di Cittadella Adbar e di Sundabar. È un dato di fatto che i prodotti di queste fucine sono noti e apprezzati in tutte le Terre Centrali Occidentali, e anche oltre. Gli armaioli e i fabbri più rispettati di queste due città producono quotidianamente oggetti perfetti secondo le precise richieste dei loro clienti.

Moneta

A Everlund, Silverymoon, Sundabar e nelle roccaforti naniche si accettano tutte i tipi di valute e di lingotti correnti e altri meno comuni del Faerûn. Nelle città di dimensioni inferiori si utilizzano solo i tipi più diffusi di valuta e nelle comunità più piccole delle Marche d'Argento il baratto è ancora una prassi commerciale molto seguita. La città di Silverymoon conia un tipo particolare di moneta, un crescente d'oro splendente conosciuto come luna (dal valore di 2 mo), che viene accettato ovunque nelle Marche d'Argento. Le vecchie monete di Delzoun, di Ascalhorn e di altri reami scomparsi vengono ancora ritrovate nei tesori posseduti dai mostri o quando qualcuno depreda una tomba, ma molti mercanti e citta-

Commercianti fluviali sul Rauvin

dini le considerano segno di cattiva sorte e rifiutano di scambiarle, quanto meno al loro valore intero.

Pesca

I fiumi, i torrenti e i laghi alpini della regione pullulano di pesci, anche se talora è difficile raggiungere questi luoghi. Il Fiume Rauvin fornisce la maggior parte del pescato, che giunge sino ai mercati principali di Silverymoon e di Everlund. I pesci più comuni sono trote, persici, lucci, gamberi di fiume e anguille. La gente di Jalanthar predilige un granchio d'acqua dolce chiamato dorsoblu, che prospera tra le distese del Rauvin, nel punto in cui il fiume fuoriesce dal Passo della Luna.

Pellame

Le splendide pelli che provengono dalle Marche d'Argento sono esportate, attraverso la Costa della Spada, in tutte le regioni del Faerûn. Il pellame ha in proporzione un valore molto elevato rispetto al suo ingombro, e pertanto risulta una merce molto appetibile. Le pellicce più preziose sono di castoro, di martora, di orso, di visone e di zibellino, e ognuna rende dalle 2 alle 8 mo nei mercati di Everlund e di Silverymoon. A Waterdeep, Neverwinter o Luskan le si vende al doppio di questo prezzo. Le pelli di cervo, di lupo e di rothé sono più ingombranti e meno pregevoli, e rendono da 1 a 4 mo a pezzo.

I pendii e le vallate delle Montagne Inferiori abbondano di animali da pelliccia. Sono cacciatori solitari a intrappolare la selvaggina e a riportare le carcasse agli accampamenti, piccole comunità autosufficienti. Gli accampamenti sono per lo più costituiti da scarni rifugi in legno, circondati da rozze baracche oblunghe in cui si distendono le pelli su pali in legno e le si prepara per i mercati.

Allevamento

Nelle Marche d'Argento esiste un certo numero di spazi erbosi aperti e di prati in cui è possibile condurre piccole greggi al pascolo. Il bestiame più comune è composto da vacche, capre, maiali e pecore. Per lo più si tratta di greggi relativamente piccole, di proprietà di un solo pastore o di un gruppo di tre o quattro persone che collaborano per condurre un modesto giro di affari. Non esistono terre da pascolo sufficienti a consentire di mantenere greggi più numerose, e pertanto nelle Marche non si è sviluppata un'industria prospera di lavorazione della lana o del cuoio; gli oggetti di questo tipo devono essere importati. La lana prodotta, filata e tinta in loco è disponibile soltanto sotto forma di abiti e di coperte già confezionate, e in numero comunque limitato.

Giacimenti minerari

Le montagne delle Marche d'Argento (le catene montuose Inferiori, del Rauvin e di Ghiaccio) possiedono ricchi giacimenti di minerali e di gemme. Prospettori solitari vanno in cerca di questi filoni metalliferi con una determinazione ferrea e quasi fanatica, ma l'estrazione mineraria propriamente detta viene intrapresa per lo più dai nani. Cittadella Adbar, Cittadella Felbarr e Mithral Hall si impegnano in grosse e massicce operazioni minerarie che hanno contribuito all'eccezionale sviluppo di questi insediamenti nanici delle Terre Centrali Occidentali. I nani con la loro arte sono meno comuni in tutte le altre parti del continente del Faerûn, ma non è così nelle Marche d'Argento, fatto che attira i mercanti di ogni luogo.

Oro, argento, ferro e rame sono i metalli più abbondanti nelle Marche, e il commercio di queste risorse è indubbiamente molto vivace. Non vale la pena di esportare il ferro, ma sicuramente il discorso è diverso per gli attrezzi, i beni e le armi in ferro (o in acciaio).

Legname

Le Marche d'Argento offrono una fonte inesauribile di legno. Esistono ancora vaste distese boschive da abbattere, ma la maggior parte di esse si trova in luoghi difficili da raggiungere, in territori infestati da creature pericolose. Alcune tra le città più grandi delle Marche, in particolare Sundabar ed Everlund, hanno già tagliato o distrutto la maggior parte del legname che cresceva nei loro dintorni. I piccoli gruppi di boscaioli sono ben più frequenti rispetto ai lavori di disboscamento su grande scala. Coloro che si avventurano nelle terre selvagge in cerca di zone ricche di legname in genere assoldano qualche mercenario che li protegga dai lupi, dagli orsi crudeli, dagli umanoidi e da altri pericoli. L'unica foresta che rimane al sicuro dai coloni affamati di legname è la Grande Foresta: all'interno di essa è troppo pericoloso tagliare un albero vivente dal bosco senza avere prima ricevuto il permesso del guardiano treant.

Commercio e viaggi

Dato che la popolazione delle Marche d'Argento è dispersa su enormi distese di terre selvagge, che si estendono per centinaia di migliaia di chilometri quadrati, la gente comune intraprende un viaggio solo quando è assolutamente necessario. La maggior parte del traffico su quelle poche strade che esistono nelle Marche è composta da carovane e forze militari. Anche quando si è costretti a viaggiare, nessuno fa un passo dopo il tramonto (o almeno non lo fa di sua iniziativa). Le foreste e colline traboccano di gruppi di malintenzionati esploratori degli orchi, bande di troll, lupi affamati e altri pericoli ancora più letali per la vita dei passanti. La gente in genere non si allontana dal riparo offerto dalle mura delle loro comunità, una volta che il buio sia calato sulla regione.

Alcune tra le vie commerciali più importanti delle Marche d'Argento vengono elencate di seguito.

Da Silverymoon a Everlund: 80 chilometri.

Da Silverymoon a Nesmé via chiatta: 264 chilometri. Le chiatte che viaggiano lungo la corrente possono percorrere 3,2 chilometri all'ora, il doppio della loro velocità normale.

Da Silverymoon a Sundabar: 264 chilometri.

Da Silverymoon a Waterdeep attraverso la Strada della Brughiera: 960 chilometri.

Da Silverymoon a Tartar via chiatta: 600 chilometri. Anche in questo caso, le chiatte che viaggiano lungo la corrente possono percorrere 3,2 chilometri all'ora.

Da Silverymoon a Tartar attraverso la Strada della Brughiera: 512 chilometri.

Da Sundabar a Cittadella Adbar: 304 chilometri.

Da Sundabar a Everlund via chiatta: 272 chilometri.

Legge e ordine

Gli articoli che regolano la confederazione delle Marche d'Argento sanciscono che ogni membro firmatario ha la responsabilità di mantenere l'ordine e di garantire la legge nella propria giurisdizione. Quasi tutti i centri delle Marche, anche la minuscola Jalanthar, si vantano di possedere un qualche tipo di milizia organizzata. Negli insediamenti più piccoli, questo tipo di compiti ricade su di un esercito di volontari. I comandanti di tali unità spesso

sommano al loro impegno militare anche altre responsabilità "civili". Si tratta di gente in gamba, che a volte si trova a comandare un piccolo esercito subito dopo aver spillato una birra o sellato un cavallo, come è già accaduto.

Le città e i villaggi più grandi di norma sono dotati di una guardia cittadina permanente, incaricata di mantenere l'ordine per le strade. A seconda delle dimensioni e del grado di prosperità della comunità, si possono anche supportare eserciti permanenti che pattuglino le mura, proteggano la zona circostante dalle creature e dalla gente ostile, e infine combattano gli eventuali assalitori.

Le Marche d'Argento sono uno dei luoghi più illuminati, dal punto di vista sociale, di tutto il Faerûn. I suoi abitanti sono nel complesso legati all'idea che la gente debba essere libera di vivere come desidera, libera da ogni forma di oppressione, e che ciascuno dovrebbe vivere nel nome dell'ideale di uguaglianza. A volte, però, è arduo provare a sostenere tali nobili ideali, dato che sono ben pochi coloro che li interpretano nel medesimo modo. Non esiste ancora una corte o un consiglio comune dotato dell'autorità di giudicare, di condannare o di punire gli individui che commettono crimini (ad esempio coloro che si macchiano di tradimento) contro la confederazione. Alustriel ha proposto la creazione di un tribunale siffatto, ma la questione rimane impantanata tra profondi diverbi. L'Alto Mago Taern Hornblade è favorevole a questa proposta, ma due tra i monarchi dei nani, Re Harbromm e Re Warcrown, vi si oppongono, sostenendo che il potere giudiziario deve restare di competenza esclusiva di ciascun firmatario. Nel frattempo, Re Battlehammer di Mithral Hall, Helm Dwarf-friend di Sundabar e il Consiglio degli Anziani che governa Everlund non hanno ancora preso una decisione.

Sia Harbromm che Warcrown hanno cercato di convincere Battlehammer a unirsi a loro per contrastare il progetto di una corte confederale, e si appellano al suo senso di appartenenza razziale quando sostengono che, in qualità di sovrano, Bruenor ha verso i suoi seguaci una responsabilità cui spetta la precedenza rispetto alla ben nota amicizia che coltiva con la Somma Signora.

Il Consiglio degli Anziani non ha ancora deciso dato che i suoi membri si dividono grosso modo a metà in merito alla proposta. Il Signore delle Gilde, l'Alto Stregone e l'Alto Sacerdote sono convinti che una corte come quella concepita da Alustriel possa rafforzare la federazione, poiché renderebbe impossibile commettere un crimine in una città e poi eludere la giustizia fuggendo in un'altra. Il Custode del Ponte, il Portavoce della Città, e il Primo Anziano Kayl Moorwalker temono che rinunciare ai diritti sul campo giudiziario potrebbe indebolire, alla lunga, la loro città e magari spalancare le porte a eventuali ingerenze della lega nel campo del commercio tra le città firmatarie.

Avventurieri

Non è inconsueto imbattersi in un avventuriero nelle Marche d'Argento, in città, per strada o nelle terre selvagge. La regione offre innumerevoli opportunità ai gruppi di avventurieri; il mero numero di nemici intenzionati a nuocere ai popoli della confederazione di per sé garantisce una forte domanda di valorosi che si accollino di rischiare la vita e l'osso del collo in cambio di una ricompensa in denaro. Gli avventurieri hanno avuto un ruolo decisivo nell'aiutare le Marche a sventare numerose minacce. Hanno contribuito a stanare le spie nemiche all'interno delle città, a recuperare carovane e viaggiatori perduti nelle terre selvagge, a fornire informazioni affidabili sui movimenti delle truppe orchesche e a porre un freno ai saccheggi di briganti e di mostri.

Città e avventurieri

Molte comunità delle Marche seguono regole e leggi particolari a proposito degli avventurieri.

Cittadella Adbar: La roccaforte non accoglie di buon grado gli avventurieri, così come tutti gli altri visitatori. Vengono tollerati i gruppi di avventurieri che scortino le carovane, ma gli altri vengono per lo più invitati ad allontanarsi il prima possibile. Soldati di ventura e mercenari in cerca d'impiego rimarranno di certo delusi. L'unica eccezione potrebbe verificarsi qualora Re Harbromm si imbattesse in una missione ritenuta poco importante o troppo pericolosa per prevedere l'impiego dei suoi soldati, e in tal caso potrebbe anche decidere di assoldare qualche avventuriero.

Cittadella Felbarr: Re Warcrown ha bisogno di ogni informazione possibile sulla forza e la posizione dei goblinoidi e delle caverne di orchi delle Montagne Rauvin, che incombono sulla sua città. Le milizie naniche sotto il suo comando, pur essendo valorose e bramose di battaglie, non dispongono di spie e di agenti bene addestrati, e pertanto Warcrown ha incoraggiato qualche piccolo gruppo di avventurieri a intraprendere queste missioni.

Deadsnows: Tra tutte le comunità delle Marche d'Argento, Deadsnows è probabilmente quella che ha più bisogno, al momento attuale, di avventurieri. Per maggiori informazioni si veda l'avventura "Sangue e oro" nel Capitolo 8.

Everlund: A Everlund è d'obbligo che gli avventurieri si facciano riconoscere nel momento in cui passano le mura della città, e che paghino una tassa di ingresso di 2 mo a testa. Gli officiali che riscuotono la tassa forniscono agli avventurieri un gettone d'ottone che indica l'avvenuto pagamento; i visitatori armati che non siano al soldo di un mercante o di un capocarovana conosciuto in città devono mostrare questi gettoni se non vogliono pagare una multa di 20 mo, essere incarcerati o addirittura espulsi.

Nonostante questa tassa obbligatoria, Everlund è stracolma di avventurieri in visita alla città. Questo importante centro commerciale è molto noto agli avventurieri, perché offre molte amenità, divertimenti e possibilità di impiego. È ben raro il giorno in cui una carovana di mercanti non richieda qualche guardia supplementare per un viaggio tra le strade delle Marche, e quasi tutti gli avventurieri possono guadagnarsi qualche soldo presentandosi nei punti di raccolta delle carovane, in città o nei dintorni.

Quaervarr: Gli avventurieri sono ben accolti in questo borgo, ammesso che rispettino due leggi locali molto importanti. Per prima cosa, agli avventurieri non è permesso entrare in competizione con il Cervo Fischiettante per ciò che riguarda i gruppi di caccia; la locanda è l'unica autorizzata a fornire guide a chi desidera servirsi del villaggio come base per una battuta di caccia. In secondo luogo, la città proibisce le pubbliche adunanze cui partecipino più di quattro persone armate, a meno che non siano autorizzate dal Portavoce. In città talvolta è accaduto che un gruppo di avventurieri armati sino ai denti alzi un po' troppo il gomito, approfittando degli ottimi liquori del Cervo, e poi si metta a gironzolare per le strade; l'amministrazione locale cerca in ogni modo di evitare tali incidenti.

Quaervarr è al momento in preda al panico, a causa

della minaccia rappresentata dai licantropi che vivono nel Bosco della Luna. I cittadini di questi tempi diffidano dei forestieri, poiché temono che ogni faccia sconosciuta possa essere una spia o un agente del Sangue Nero. Di contro, un gruppo di avventurieri che riesca a convincere la città della propria buona fede avrà ottime possibilità di ottenere un incarico per proteggere la città dai mannari in agguato nel profondo della foresta.

Silverymoon: Tutti, tranne i drow, sono i benvenuti nella Gemma del Nord, e gli avventurieri non sono costretti a pagare alcuna tassa speciale per essere ammessi in città. Le straordinarie interdizioni magiche della città contribuiscono a ridurre la minaccia di infiltrati malvagi. Silverymoon, al pari di Everlund, è un ottimo posto per gli avventurieri che desiderano accompagnare carovane in luoghi vicini o lontani. Inoltre, molti avventurieri giungono da ogni angolo del Faerûn per offrire i loro servigi alla Somma Signora Alustriel, attirati dai racconti che lodano la sua bellezza, saggezza e grazia. Gli eroi abili e di buon cuore possono, senza alcuna difficoltà, ambire a entrare nei ranghi dei Cavalieri d'Argento, della Guardia Magica (almeno come membri in prova) o della Legione d'Argento della Lega, ma dovranno trascorrere almeno metà del loro tempo nello svolgimento dei doveri dettati dal loro nuovo incarico. Entrare nelle fila della Guardia Suprema è un po' più arduo, poiché un prerequisito per diventare guardie di palazzo è l'aver militato per diversi anni tra i Cavalieri d'Argento.

Sundabar: Gli avventurieri sono ben accetti a Sundabar, ma devono presentarsi e registrare i loro nomi presso un ufficiale governativo per ricevere il permesso di restare in città. L'ufficio competente mantiene un elenco di lavori e di missioni per cui la città è disposta ad assoldare mercenari. Gli incarichi più comuni riguardano la "disinfestazione" di una particolare zona dalle creature ostili, la sorveglianza di luoghi frequentati da minatori e prospettori e lo scortare attraverso il Passo della Luna le carovane in partenza. Agli avventurieri in cerca di impiego viene fornita una lettera di privilegio in cui è descritto il loro mandato insieme ai parametri che regolano la loro autorità; il gruppo, su domanda, dovrà mostrare la lettera a tutti i membri del governo cittadino o a tutti i militari che, per esaminare le credenziali dei mercenari, ne faranno richiesta.

Gli avventurieri vengono pagati in base al lavoro che dovranno eseguire per contratto. Le ricompense variano in base alla stagione (sono più alte in inverno, quando ci sono meno gruppi di avventurieri disposti a correre il rischio di affrontare le difficoltà climatiche, e più basse nei mesi più caldi) e al livello potenziale di rischio per la città (quando un'orda di orchi sta rafforzando le sue fila, le attività di spionaggio possono risultare molto proficue). Infine, le lettere di privilegio sanciscono che i gruppi di avventurieri debbano cedere alla città il 10% dei tesori acquisiti nel corso delle loro avventure, come tassa per la concessione del privilegio.

Rovine, tombe e dungeon

I più famosi dungeon di tutto il Faerûn si trovano in larga parte nelle Marche d'Argento o nei loro dintorni. L'esplorazione di queste rovine e cripte può rivelarsi estremamente redditizia... ed estremamente letale. Nel Capitolo 1 e nel Capitolo 8 di questo manuale sono trattati molti siti per avventure, in aggiunta ai dungeon già descritti nel Capitolo 8 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

In genere gli avventurieri possono esplorare tutti i posti che sono in grado di raggiungere e di tenere tutto ciò che vi trovano. Vi sono tuttavia alcune eccezioni. La maggior parte delle città umane delle Marche è dotata di leggi che vietano di depredare i tumuli ancestrali Uthgardt o di trafugare i beni che vi si trovano sepolti. Gli stessi Uthgardt non si preoccupano di stabilire leggi su queste faccende: si limitano a fare tutto il possibile per punire chi sia tanto stolto da svaligiare i luoghi di sepoltura dei loro morti.

I nani degli scudi delle Marche d'Argento di solito ritengono che tutto quanto viene trovato in un'antica struttura nanica appartenga ai discendenti riconosciuti dei nani che un tempo vivevano in essa. In alcuni casi, quali ad esempio le presunte miniere che si estendono al di sotto della Grande Foresta, non si è al corrente dell'esistenza di alcun erede. D'altro canto, si ritiene che i dungeon al di sotto del Passo Maledetto costituiscano la legittima eredità del Clan Steelshield, che al momento risiede a Cittadella Adbar. I nani Steelshield superstiti non superano le due decine, e per lo più sono artigiani (esperti di armature, per essere precisi), non guerrieri. Si pregiano tuttavia di discendere da Auvorshal Steelshield, l'antico eroe della battaglia del Passo Maledetto, colui che un tempo comandava in veste di signore su quelle caverne. Se alle loro orecchie giungesse la voce di qualche predatore nei dungeon del Passo Maledetto, chiederebbero la restituzione immediata del loro legittimo tesoro, e Harbromm di Cittadella Adbar probabilmente sarebbe costretto ad attenersi alle loro richieste, o quanto meno a cercare un qualche tipo di risarcimento per gli Steelshield.

arti difensive e offensive

I popoli delle Marche d'Argento sono rassegnati alla guerra. Non sono sempre loro a cercarla, ma spesso si trovano comunque invischiati in situazioni di conflitto. Il principale strumento di difesa del Nord è la forza della comunità in quanto tale. Anche se privo di mura protettive, un insediamento composto da strutture accentrate è ben più facile da difendere rispetto a un'accozzaglia di edifici a sé stanti, separati l'uno dall'altro. La maggior parte dei cittadini delle Marche d'Argento cerca riparo dietro le mura ogni volta che può, e una delle priorità della comunità è sempre il controllo e la riparazione di queste mura, che siano in pietra o in legno o semplici terrapieni. In genere, una città ha sempre a propria disposizione qualche dispositivo, come corni, gong o tamburi, per avvertire la popolazione di una minaccia incombente.

La guardia o la milizia cittadina sono l'anello successivo della catena di difesa di una comunità. Talora questi gruppi sono composti da soldati professionisti, mentre altre volte si tratta di volontari a mezzo impiego. Questi soldati sono quasi sempre preparati ed equipaggiati con semplici armi da guerra, di solito qualche tipo di spada; la maggior parte è anche competente nell'uso delle armi a distanza più semplici. Molte comunità delle Marche d'Argento presidiano giorno e notte le proprie mura, e alcune negano agli stranieri la libera entrata o uscita dopo il tramonto.

strategia e tattica

Nel loro insieme, le armate delle Marche d'Argento non superano affatto la somma numerica dei loro nemici. La

mera unione numerica di orchi, di troll, di giganti, di gnoll e di bestie feroci che vagano per le terre selvagge probabilmente schiaccerebbe tutte le forze delle Marche adunate insieme, nonostante il coraggio e il supporto magico di queste ultime. Per fortuna, un assembramento dei vari mostri e umanoidi sotto un unico comando è una cosa più unica che rara da osservare. Per questo motivo i capi militari della regione possono in genere concentrare le loro energie verso uno o due nemici alla volta, il che rende molto più semplici (ma comunque non facilissime) le loro missioni. Gioca inoltre a favore delle truppe delle Marche il fatto che gli umanoidi e i mostri non possiedano né una buona organizzazione né alcun supporto magico, cosa che riduce senz'altro le perdite, rispetto a quando si deve affrontare un nemico ben disciplinato e armato con magie letali e perniciose.

Per lo più, le città delle Marche d'Argento trattengono le loro forze nelle vicinanze delle mura. I pericoli giungono con grande rapidità e non si può rischiare di essere colti alla sprovvista mentre i propri difensori sono sparpagliati in piccole guarnigioni troppo lontane per risultare d'aiuto. Nei momenti di maggiore pericolo, le città delle Marche inviano aiuti l'una all'altra, rispettando il giuramento che le lega, ma è improbabile che più della metà delle truppe di una città venga inviata ad affrontare le minacce di altri luoghi. Alcuni temono che, nei momenti di vero pericolo, una o più città non riescano a onorare il loro obbligo di aiuto e si rifiutino di inviare truppe, per utilizzarle a difesa delle proprie mura. Quando arrivasse quel giorno, il Faerûn potrebbe testare di certo la tenuta dell'alleanza che forma le Marche d'Argento.

Per compensare questa concentrazione difensiva di truppe nelle loro città base, tutti i centri più grandi (Silverymoon, Everlund, Sundabar e le cittadelle naniche) perlustrano il territorio in un raggio di due o tre giorni di cavalcata dalle loro mura. Questi gruppi spesso intraprendono missioni di "pulizia", vagando tra le terre selvagge al di fuori dei cancelli cittadini, e sterminando o mettendo in fuga le creature ostili. Alle squadre o compagnie può anche essere ordinato di affrontare minacce specifiche, come una banda di gnoll troppo vicina ad alcune fattorie, briganti le cui scorribande mettono a repentaglio le principali vie commerciali, o un orso crudele il cui terreno di caccia sia troppo vicino a un guado sul fiume. Queste missioni di solito comprendono anche l'aiuto di incantatori, in particolare chierici, stregoni e maghi, ma a volte anche bardi, druidi e ranger.

Quando una comunità è minacciata in maniera grave (come per esempio da un'orda di orchi in marcia), i capi militari locali appostano numerosi esploratori e richiamano in servizio tutti i membri della milizia, provvedendo ad armarli. Di norma si suonano gli strumenti di allerta, e si concede, se possibile, il tempo necessario alla popolazione al di fuori delle mura di rientrare all'interno della cinta. Una volta chiusi, i cancelli non saranno aperti finché la forza ostile rimarrà in zona, tranne per consentire alle truppe difensive di uscire. In queste occasioni i cittadini rimangono dentro, a meno che non stiano dando una mano ai soldati curando i feriti, trasportando equipaggiamento nei carri, erigendo barricate e così via; altrimenti, sono soltanto d'impiccio. Quando le cose volgono al peggio per i difensori, tuttavia, anche i volontari e i coscritti civili possono diventare un elemento fondamentale per la sopravvivenza del villaggio.

Una pattuglia della Legione d'Argento

Armate del Nord

Le città delle Marche d'Argento comandano in totale sei armate stabili, una pletora di milizie e di guardie cittadine volontarie e una manciata di unità da combattimento specializzate. Questo dispiegamento bellico serve a un unico scopo: difendere le case e i cittadini da nemici feroci e assetati di sangue.

Una delle iniziative di Alustriel intraprese nel corso dell'anno ha mirato a persuadere i firmatari della lega a creare un fondo comune di difesa. Secondo il suo piano, al consiglio della confederazione dovrebbe spettare potere discrezionale sull'utilizzo dei fondi, purché il denaro venga speso solo per progetti o attività che servano direttamente alla sicurezza e alla salvaguardia delle Marche d'Argento. Alustriel è convinta che parte del denaro possa essere usato per rafforzare le strutture difensive di quelle comunità in cui tali difese sono carenti o del tutto assenti. Tra gli esempi di progetti che ritiene appropriati ci sono: sostituire le mura in legno di una città con mura in pietra, acquistare armi e armature migliori per i soldati, assoldare nuovi esploratori e acquisire oggetti magici da fornire ai militari e agli incantatori che li supportano.

Finora la proposta si è scontrata con lo scarso entusiasmo dimostrato dalle comunità principali (a eccezione di Bruenor di Mithral Hall, che sostiene con fervore Alustriel). Le grandi città ritengono, non a torto, che i loro contributi andranno a beneficiare più le comunità minori delle Marche d'Argento che le città maggiori. Queste città hanno anche espresso alcune perplessità riguardo i criteri di assegnazione dei fondi. È chiaro che la Somma Signora dovrà esercitare tutti i suoi poteri persuasivi con grande efficacia per convincere queste comunità ad accettare il suo punto di vista.

Alustriel ha ipotizzato un altro uso per i fondi, ma sinora ne ha parlato solo a Bruenor e ad alcuni tra i suoi più fidati consiglieri. Il denaro potrebbe essere anche utilizzato per sovvenzionare la ricostruzione delle città saccheggiate dalla guerra. La Somma Signora sospetta che la confederazione non sia in effetti in grado di difendere tutti i suoi componenti in caso di un attacco massiccio di Re Obould Molte-Frecce o di un nemico altrettanto potente. È più verosimile che, alla venuta dell'orda guidata dal re orco, la confederazione sarà obbligata a scegliere di difendere una città ma non un'altra, sacrificandone così alcune in modo da poterne salvare altre.

Benché questa strategia costituisca una pratica comune in tempi di guerra, Alustriel e Bruenor sono consapevoli che il resto delle Marche d'Argento non la accetterebbe. Ogni comunità desidererebbe essere la prescelta per essere salvata, e molte respingerebbero il principio secondo cui un'altra è più importante da salvaguardare per la sopravvivenza della lega nel lungo periodo. Alustriel e Bruenor progettano di mantenere segreto questo aspetto del loro piano, fino al giorno in cui non riusciranno a convincere gli altri membri del patto a finanziare questo fondo comune.

Le armate del Nord raccolgono la maggior parte delle loro forze dalle sei città firmatarie della Lega delle Marche d'Argento: Cittadella Adbar, Cittadella Felbarr, Everlund, Mithral Hall, Silverymoon e Sundabar. Le milizie e le guardie cittadine locali difendono esclusivamente le loro case, e per lo più non si spingono al di là dei loro campi.

Cittadella Adbar

Re Harbromm comanda tre forze distinte: la Guardia di Ferro, gli Esploratori delle Profondità e i Martelli di Moradin. La guardia cittadina e la guardia personale di Harbromm provengono dalla Guardia di Ferro.

Guardia di Ferro: 1.404 fanti pesante; 601 balestrieri; 451 cavalieri su pony da guerra.

Esploratori delle Profondità: 20 esploratori d'élite, ladri e ranger di 4° livello o superiore.

Martelli di Moradin: 27 chierici, monaci e paladini di 6° livello o superiore.

Nei momenti di più nera necessità, Cittadella Adbar può coscrivere almeno 2.000 soldati ben armati.

Cittadella Felbarr

Le truppe di Felbarr sono note come le Guardie della Cittadella. La milizia cittadina e le guardie del corpo di Re Warcrown provengono proprio da questa armata.

Guardie della Cittadella: 401 fanti pesanti; 250 balestrieri; 131 cavalieri su pony da guerra.

Everlund

Il Primo Anziano Kayl Moorwalker, in quanto Capitano Supremo di Everlund, è il comandante dell'esercito di Everlund, l'Armata della Valle. La Guardia Cittadina è gestita da Malvin Draga, il Custode del Ponte.

Armata della Valle: 201 fanti pesanti; 400 fanti leggeri; 301 elfi arcieri; 301 cavalieri leggeri; 151 cavalieri pesanti.

Guardia Cittadina: 187 soldati di guardia (pronti a combattere solo in situazioni estreme).

Mithral Hall

L'esercito di Re Bruenor è noto come la Schiera della Sala. La Schiera, oltre a difendere la città, si occupa di organizzare una milizia di volontari. Una Guardia Reale d'élite segue Bruenor in battaglia.

Schiera della Sala: 380 fanti pesanti, 103 balestrieri, 52 cavalieri su pony da guerra.

Guardia Reale: 21 fanti d'élite, tutti di 4° livello o superiore.

Silverymoon

La Gemma del Nord è difesa dai celebri Cavalieri d'Argento, sotto il comando di Sernius Alathar, e dalla Guardia Magica, guidata da Jorus Azuremantle. La Guardia Suprema del palazzo cavalca in battaglia solo quando l'Alto Mago in persona decide di entrare nello scontro. I Cavalieri d'Argento montano la guardia in città.

Cavalieri d'Argento: 704 cavalieri pesanti.

Guardia Magica: 32 maghi e stregoni di 5° livello o superiore.

Guardia Suprema: 90 guardie di palazzo d'élite, tutte di 6° livello o superiore.

Sundabar

Helm Dwarf-friend ha inserito la compagnia di mercenari in cui lavorava prima all'interno degli Arciscudi, l'esercito di Sundabar. La sua guardia privata è composta da mercenari che un tempo erano suoi compagni d'armi. Gli Scudi di Pietra costituiscono la milizia cittadina, e gli Osservatori sono una banda di spie esperte.

Arciscudi: 626 fanti pesanti, 308 arcieri, 325 cavalieri leggeri, 173 cavalieri pesanti.

Scudi di Pietra: 83 miliziani.

Osservatori: 39 spie, informatori e investigatori, per lo più ladri, esperti e popolani di 3° livello o superiore.

Legione d'Argento

L'esercito della lega delle Marche d'Argento va sotto il

nome di Legione d'Argento. Si tratta di unità provenienti dagli eserciti di tutte le città firmatarie del patto. La Legione ha il suo quartier generale nell'Avamposto sul Rauvin, nei sobborghi di Silverymoon, ed è comandata dal Gran Maresciallo Methrammar Aerasumé. La maggior parte delle forze che compongono la Legione d'Argento presta servizio in guarnigioni e gruppi di pattugliamento sparsi per tutto il territorio delle Marche d'Argento, e fornisce per la prima volta un certo grado di sicurezza ai coloni e agli agricoltori che vivono lontani dalle mura cittadine.

Le attuali forze della Legione d'Argento includono 200 Cavalieri d'Argento di Silverymoon, 250 Guardie di Ferro di Cittadella Adbar, 200 Arciscudi di Sundabar, 100 arcieri e cavalieri provenienti dall'Armata della Valle di Everlund, 50 nani di Cittadella Felbarr e 50 di Mithral Hall, per un totale di 850 unità (queste forze sono comunque incluse nelle descrizioni delle loro città di origine, dato che la disposizione delle unità varia di decade in decade). Alcune città in genere inviano truppe di novellini, che sono considerati eventualmente sacrificabili per le necessità della Lega, ma sotto il comando di Methrammar tutte le ronde e le scaramucce offensive della Legione d'Argento riescono a trasformare in veterani anche i soldati più mediocri.

Per il momento, le forze della Legione sono dislocate nel seguente modo: 200 a Cittadella Felbarr, 200 a Sundabar, 50 a Jalanthar e 400 nell'Avamposto sul Rauvin. Il Gran Maresciallo progetta di inviare ben presto un'altra truppa di 50 soldati a Quaervarr, in modo da fornire un po' di aiuto contro i mostri che minacciano la città.

Ranger ed esploratori

I combattenti delle terre selvagge, se vengono considerati come parte delle forze armate di una città, sono ben pochi in confronto agli eserciti combinati delle Marche d'Argento ma, se presi nel loro insieme, costoro possono rappresentare un fattore chiave per la difesa della regione, non meno delle forze di Sundabar o di Cittadella Adbar. Molti ottimi ranger operano nelle Marche d'Argento, e danno il loro contributo personale alla sicurezza e prosperità della confederazione e delle sue comunità. Forniscono eccellenti resoconti spionistici sui movimenti di nemici come le forze di Re Obould, contrastano le iniziative dei predoni e degli esploratori orcheschi, si occupano delle belve e dei mostri più aggressivi prima che questi minaccino le zone civilizzate, e infine sono eccellenti guide per quanti devono addentrarsi nelle terre selvagge per necessità o per altri motivi personali.

I ranger di solito sono i primi a sapere le novità importanti che accadono nelle regioni esterne alle città. Di solito si scambiano informazioni in modo da mettere in rapporto eventi e avvistamenti che potrebbero essere minacciosi in qualche modo, e poi diffondono i loro sospetti tra la gente delle Marche. Inutile dire che gli abitanti delle Marche d'Argento portano grande rispetto per questi ranger. In molte città un ranger di fama non ha bisogno di pagare una birra, una cena o una stanza quando si trova di passaggio.

I ranger non sono gli unici personaggi che utilizzino le proprie abilità nelle terre selvagge per proteggere città e villaggi delle Marche. È raro che i barbari Uthgardt di allineamento buono consentano alle creature malvagie di minacciare chiunque, nemmeno i deboli abitanti delle città. Anche druidi, esploratori arpisti e ladri specializzati in spionaggio e osservazione sono abituati a esplorare queste terre. Il Capitolo 6: "Eroi del Nord", descrive diverse classi di prestigio come l'arciere infallibile, l'esploratore delle terre selvagge e l'uccisore di giganti, sotto questo punto di vista, tutti valenti servitori delle Marche d'Argento.

Armate ed eserciti

Le diverse armate e le truppe delle Marche d'Argento hanno molte probabilità di maturare un'esperienza fuori dal comune mentre combattono contro gli umanoidi e i mostri che minacciano il Nord. Rispetto alle armate tradizionali di altri territori, i soldati delle Marche d'Argento sono veterani temprati. Per loro sfortuna, lo stesso si può dire dei nemici che devono affrontare.

La maggior parte delle pattuglie e dei drappelli che vagano per le terre selvagge monta su cavalli da guerra leggeri (i cavalli da guerra pesanti di solito sono riservati alla cavalleria). I fanti portano con sé razioni ed equipaggiamento adatti a sopravvivere nelle terre selvagge almeno per una decade. Le loro armi e armature variano di comunità in comunità (si veda "Guardie tipiche", di seguito), ma è raro che un membro di queste pattuglie non possieda almeno un'arma da guerra utilizzabile in mischia e un'arma a distanza semplice o da guerra (la balestra e l'arco lungo sono le preferite). Indossano per lo più armature di cuoio, di cuoio borchiato o giachi di maglia. Le forze più tipiche delle Marche d'Argento includono la fanteria pesante nanica, gli arcieri elfici, la fanteria leggera umana, la cavalleria umana e la milizia umana.

Nano fante pesante: Nano degli scudi Com1; GS 1/2; Umanoide Medio; DV 1d8+5; pf 9; Iniz +0; Vel 6 m; CA 19 (contatto 10, colto alla sprovvista 19); Att +3 in mischia (1d8+1/x3, martello da guerra perfetto) o +1 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS Tratti nanici; AL LB; TS Temp +4, Rifl +0, Vol -1; For 13, Des 10, Cos 14, Int 11, Sag 9, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (qualsiasi) +1, Cavalcare -6, Osservare +0, Scalare -5; Robustezza.

Tratti nanici: bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti magici; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus di schivare +4 contro giganti; scurovisione 18 m; esperto minatore; bonus razziale di +2 alle prove di Valutare e di Artigianato o Professione inerenti la pietra o il metallo (già considerato nelle statistiche riportate sopra).

Proprietà: Martello da guerra perfetto, balestra leggera, 20 quadrelli, mezza armatura perfetta, scudo grande di acciaio.

Elfo arciere: Elfo della luna Com1; GS 1/2; Umanoide Medio; DV 1d8; pf 4; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17 (contatto 12, colto alla sprovvista 15); Att +2 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); QS Tratti elfici; AL CB; TS Temp +2, Rifl +2, Vol -1; For 11, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 8, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cavalcare +2, Cercare +2, Osservare +2, Scalare +2; Tiro Ravvicinato.

Tratti elfici: bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare; ha diritto a una prova di Cercare quando si trova entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, come se la stesse cercando attivamente.

Proprietà: Arco lungo perfetto, 20 frecce, spada lunga perfetta, giaco di maglia perfetto, buckler.

Fante leggero umano: Umano Com1; GS 1/2; Umanoide Medio; DV 1d8+3; pf 7; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17 (contatto 11, colto alla sprovvista 16); Att +4 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga perfetta) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL N; TS Temp +2, Rifl +1, Vol -1; For 13, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +0, Cavalcare +1, Osservare +0, Scalare +1; Arma Focalizzata (spada lunga), Robustezza.

Proprietà: Spada lunga perfetta, balestra leggera, 20 quadrelli, giaco di maglia, scudo grande di acciaio.

Cavaliere pesante umano: Umano Grr1; GS 1; Umanoide Medio; DV 1d10+4; pf 9; Iniz +0; Vel 6 m; CA 17 (contatto 10, colto alla sprovvista 17); Att +4 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga perfetta) o +2 in mischia (1d8+1/x3, lancia da cavaliere pesante) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL N; TS Temp +3, Rifl +0, Vol -1; For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Ascoltare +0, Cavalcare -2, Osservare +0; Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere in Sella, Robustezza.

Proprietà: Spada lunga perfetta, balestra leggera, 20 quadrelli, lancia da cavaliere pesante, corazza di piastre perfetta, scudo grande di acciaio, cavallo da guerra pesante.

Un Cavaliere d'Argento monta di guardia

Milite umano: Umano Com1; GS 1/2; Umanoide Medio; DV 1d8+3; pf 7; Iniz +1; Vel 9 m; CA 14 (contatto 11, colto alla sprovvista 13); Att +3 in mischia (1d8+1/x3, lancia lunga) o +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); AL N; TS Temp +2, Rifl +1, Vol -1; For 13, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Osservare +1, Professione (una qualsiasi) +4; Abilità Focalizzata (Professione [una qualsiasi]), Robustezza.

Proprietà: Lancia lunga, arco corto, 20 frecce, corazza di cuoio borchiato.

CAVALIERI D'ARGENTO

Questo intrepido gruppo militare deve il suo nome al bardo Mintiper Moonsilver, che si servì di questo eponimo in una ballata sul valore dei cavalieri ammantati d'argento, in lotta contro ostacoli terribili eppur vittoriosi. Prima che il testo di Mintiper fosse conosciuto al pubblico, la guardia d'elite di Silverymoon sembrava tanto piccola da suscitare il riso, e priva di una consona disciplina militare (in particolare nell'ottica dei nani di Cittadella Felbarr). Ora, tuttavia, i Cavalieri sono ben visti ovunque si presentino, e molte comunità chiedono il loro aiuto quando il pericolo minaccia di sopraffarli.

I Cavalieri d'Argento sono ben noti per il loro nobile portamento, come leggendaria è la loro compostezza nella battaglia che infuria. Più di uno di loro conosce e possiede le maniere di un esperto cortigiano, e nelle locande e taverne del Nord sono risapute molte canzoni e storie che celebrano le loro virtù cavalleresche. Non meno significativo è il numero di battaglie vinte, spesso contro eserciti più vasti (in realtà con il frequente aiuto di Alustriel e di altri alleati, come la Guardia Magica o gli Arpisti). I Cavalieri, in effetti, non sono mai stati sconfitti sul campo, e questa reputazione instilla in loro un alto senso di orgoglio e di responsabilità.

Quando non sono attivamente impegnati nella difesa di Silverymoon o di una città alleata contro i nemici, i membri dei Cavalieri d'Argento intraprendono una serie di missioni e imprese molto varie, tutte connesse in qualche modo alla difesa della loro città e patria. Uno dei loro compiti più frequenti è il pattugliamento delle campagne in un raggio di ottanta chilometri dalle mura cittadine. Queste pattuglie sono di solito accompagnate da un mago della Guardia Magica cittadina (vedi sotto). I membri dei Cavalieri sono autorizzati a far rispettare le leggi e le regole di Silverymoon entro il territorio presidiato, anche se talvolta devono ricorrere alla loro sagacia per tutte le situazioni non incluse in maniera specifica nei codici legali della loro patria.

Esistono due metodi principali per divenire un Cavaliere d'Argento: la ferma volontaria oppure il conferimento di un grado militare da parte di Taern Hornblade. Il primo sistema è di gran lunga il metodo più comune. Per avanzare la sua candidatura volontaria nei Cavalieri, un aspirante si presenta al Capo dei Reclutatori, Mazillor Shatterstave (Grr7/Cavaliere errante5 umano LB) nella città di Silverymoon. Shatterstave riceve i candidati solo una volta al mese, e pertanto un aspirante, se perde il periodo di reclutamento in un dato mese, dovrà attendere sino al mese successivo per ripresentarsi.

I candidati devono rispondere a diversi requisiti per essere ammessi, e tra questi sono inclusi l'esperienza in battaglia, una conoscenza delle Marche d'Argento ritenuta sufficiente da Mazillor Shatterstave e una certa predisposizione morale (a volte controllata mediante un incantesimo *individuazione del male*). I personaggi privi di esperienza (come per esempio quelli di 1° livello) possono entrare nel gruppo se un membro dell'organizzazione si presta come loro garante; molti cavalieri di basso livello sono Silvaeren che sperano di ottenere dal loro servigio alla città esperienza, prestigio e ruolo di rilievo.

Anche gli stranieri possono entrare nei ranghi dei cava-

Illustrazione di Matt Mitchell

lieri, se rispondono ai medesimi requisiti. Shatterstave chiude di sovente un occhio se esamina guerrieri veterani privi di conoscenze locali, ma si accerta sempre che ogni candidato sia una persona di indole buona. Tutti i nuovi cavalieri partono come semplici cavalieri in armi, il che significa che non viene loro assegnato alcun tipo di comando finché non dimostrano il loro valore. I cavalieri in armi ricevono uno stipendio di 15 mo al mese.

In genere un guerriero esperto che rispetti le consegne quando è un cavaliere in armi e che dimostri un certo desiderio di comando fa carriera piuttosto rapidamente. I sergenti guidano squadre di dieci cavalieri in armi; i gonfalonieri sono a capo di compagnie che includono da cinquanta a cento cavalieri in armi. I capi dell'ordine sono i comandanti; acquisire questa carica di norma richiede diversi anni di onorevole comando come gonfaloniere. I capi ricevono uno stipendio di 10 mo per livello al mese.

Un'istituzione piuttosto atipica è la posizione del cavaliere errante. Un cavaliere errante non comanda alcuna truppa, ma non deve rendere conto a nessuno tranne che al Gran Comandante Sernius Alathar, capo supremo dei Cavalieri d'Argento. Ci si aspetta che un cavaliere errante intraprenda incarichi e missioni ritenuti fondamentali per la sicurezza e il benessere di Silverymoon. Se un cavaliere errante decide di compiere una perlustrazione o di montare la guardia, buon per lui; se di contro decide di viaggiare da solo fino al Dorso del Mondo per spiare le attività dei giganti del gelo, va altrettanto bene.

Molti avventurieri maturi aspirano a questa carica, poiché consente loro la libertà di intraprendere ogni impresa ritenuta valida senza prendere congedo dai loro normali incarichi. I personaggi che acquisiscono un livello nella classe di prestigio dei cavalieri erranti di Silverymoon sono automaticamente riconosciuti come cavalieri erranti. Gli altri Cavalieri d'Argento devono richiedere al Gran Comandante Alathar di essere distaccati dai loro incarichi per poter divenire cavalieri erranti. In altre parole, non tutti i cavalieri erranti devono necessariamente acquisire la classe di prestigio del cavaliere errante. Lo stipendio dei cavalieri erranti è di 10 mo per livello al mese per rimborsare le spese.

I nuovi cavalieri ricevono l'investitura durante una cerimonia nel corso della quale il Gran Comandante passa in rassegna ed encomia i nuovi difensori della città. Sernius Alathar in persona appunta i nuovi cavalieri con uno stemma di servizio e con l'equipaggiamento necessario. Il Gran Comandante e l'Alto Mago di Silverymoon presiedono congiuntamente le cerimonie in cui si promuovono nuovi comandanti o in cui si distaccano nuovi cavalieri erranti.

Guardia Magica

Fondata nel 1255 CV da Taern Hornblade, la Guardia Magica è stata la più formidabile arma di Silverymoon per più di un secolo. In origine Taern fondò l'ordine come una sorta di magica guardia del corpo per Alustriel ma, con l'aumentare dei membri della Guardia Magica (e con le dimostrazioni di valore dei suoi membri), questo corpo di fedeli maghi e stregoni venne ad assumere molte altre responsabilità. La Guardia Magica monta con gran dedizione la guardia al Gran Palazzo, e inoltre amministra e revisiona le interdizioni di *mythal* della città, finanzia l'Università di Silverymoon e cavalca in battaglia al fianco dei Cavalieri d'Argento.

Dato che Taern Hornblade si trova ora al comando di Silverymoon come Alto Mago, ha indicato come suo sostituto Jorus Azuremantle, che porta il titolo di Lord Guardiano.

La Guardia Magica al momento conta trentadue incantatori arcani, ognuno di 5° livello o superiore. Si tratta sempre di volontari, liberi di rassegnare le dimissioni in qualsiasi momento (in concreto, pochi lo fanno, perché preferiscono prendere un congedo se contano di allontanarsi da Silverymoon per un periodo piuttosto lungo).

I candidati devono dimostrare a Jorus Azuremantle di possedere un buon controllo della magia da combattimento, lanciando diversi incantesimi durante un'udienza con il Lord Guardiano, incluso almeno un incantesimo arcano di 3° livello o superiore. Le responsabilità della Guardia Magica sono troppo gravose per essere affidate a un apprendista. Jorus si preoccupa anche di appurare l'allineamento e la vera forma di chiunque provi a unirsi, convocando alcuni chierici alleati che possano aiutarlo a interrogare i candidati servendosi di *individuazione del male*, *individuazione dei pensieri*, *rivela bugie* e *visione del vero*. Alcune spie furbe e ben preparate hanno talora ingannato gli esaminatori, ma le prove di accesso alla Guardia Magica scoraggiano chiunque, eccetto i più temerari.

Per la maggior parte, i personaggi della Guardia Magica sono noti semplicemente come le Guardie Magiche. Con un po' di tempo ed esperienza, le Guardie Magiche possono diventare Guardiani. Al momento, sette Guardiani sovrintendono alle attività delle venticinque Guardie Magiche. In ogni istante ci sono almeno un Guardiano e due Guardie Magiche di turno nel Gran Palazzo. A differenza dei Cavalieri d'Argento, non esistono "Guardie Magiche erranti"; tutte le Guardie Magiche sono tenute a rispettare dei turni che prevedono la loro costante presenza in città, a protezione del palazzo oppure in pattuglia con i Cavalieri d'Argento, per due giorni di ogni decade. I Guardiani sono più impegnati, e di solito devono passare cinque giorni di ogni decade in servizio, a Silverymoon o nei dintorni.

Il servizio presso la Guardia Magica di solito è un prerequisito per i giovani maghi che intendono frequentare l'Università di magia di Silverymoon. Se accetta di servire come Guardia Magica, infatti, un mago può studiare al collegio pagando metà del normale costo di accesso. Inoltre, le Guardie Magiche che si dimostrano affidabili guadagnano uno stipendio mensile di 10 mo per livello (25 mo per livello per i Guardiani). In quanto membro della Guardia Magica, un personaggio diventa un alto ufficiale della città e possiede un'influenza e un'autorità notevoli nelle Marche d'Argento.

Tribù uthgardt

Gli Uthgardt sono un gruppo di umani alti, dai capelli corvini e gli occhi azzurri, vissuti per molte generazioni nelle terre nordiche. Ogni tribù conserva le proprie opinioni sulle loro origini, ma queste storie coincidono di rado. I maestri del sapere ritengono che, date le similarità dei membri, gli Uthgardt debbano derivare da progenitori comuni, probabilmente un misto di Illuskani, Netheresi e magari un paio di altre tribù primitive e selvagge che un tempo abitavano le zone più elevate del Nord. Per lo più, le tribù sono seminomadiche e vagano per le distese del Nord, trascorrendo i mesi invernali più rigidi in qualche luogo, spesso un accampamento per svernare. Alcune tribù hanno abbandonato questa tradizione e stabilito insediamenti permanenti. Ad eccezione dei Leoni Neri e dei Grifoni, gli Uthgardt sopravvivono grazie alla caccia, ai raccolti e a scorribande per tutta la regione.

Sebbene ogni tribù possieda le sue caratteristiche e i suoi idiomi distintivi, tutte venerano un totem bestiale di Uthgar. I barbari credono che il loro nome derivi da Uthgar Gardolfsson, un celebre guerriero di Ruathym che si fece conoscere per i numerosi trionfi sul campo di battaglia. Desideroso di sfide sempre più rischiose, Uthgar Gardolfsson partì alla conquista della ormai sperduta civiltà di Illusk. Uthgar riuscì in effetti a saccheggiare Illusk, ma gli altri popoli civilizzati della Costa della Spada organizzarono in fretta e furia un esercito per contrastare l'invasione dei Nordici. Queste forze attaccarono l'accampamento di Uthgar e ne distrussero le navi. Senza via di fuga marittima, Uthgar e i suoi seguaci si ritirarono nell'interno; gli Illuskani non lo seguirono, paghi della loro convinzione che i mostri avrebbero divorato i barbari nelle gelide terre selvagge.

Nonostante le asperità incontrate, Uthgar e una considerevole parte del suo esercito riuscirono a sopravvivere. I barbari si sostentarono saccheggiando alcuni insediamenti nelle zone interne settentrionali. Tra la gente delle regioni depredate, Uthgar trovò nuovi adepti. Alcuni erano impressionati dal suo valore in battaglia; altri semplicemente preferivano unirsi a coloro che non riuscivano a sconfiggere. Alla fine le sue forze divennero così vaste e potenti che riuscì a esigere tributi da parte di molte comunità del nord, e queste preferivano pagare piuttosto che sfidare la furia dell'orda barbarica. Uthgar e i suoi restanti seguaci di Ruathym si arricchirono con le merci e l'oro conquistato con la forza.

Come mettono in evidenza i discendenti del suo grande esercito, Uthgar era un forte tradizionalista e possedeva una vena di fiera nobiltà. Considerava i villaggi e i borghi che gli versavano tributi come se fossero sotto la sua personale protezione, e questa concezione di obbligo feudale lo portò infine alla morte. Negli ultimi anni della sua vita, un'orda di orchi calò dal Dorso del Mondo. Uthgar e la sua schiera incontrarono queste creature in una battaglia che viene ancora ricordata nelle storie orali e nei canti di guerra delle tribù. Uthgar e molti altri guerrieri morirono in quell'occasione, ma arginarono le ondate di orchi in modo così efficace che ben pochi tra i mostri riuscirono a fuggirsene indietro sulle loro montagne.

I seguaci di Uthgar seppellirono il loro capo, insieme a una guardia d'onore composta da altri sette morti sul campo. Li tumularono sotto un alto cumulo di terra, e lo coprirono con pietre, per proteggerlo dalle bestie predatrici e dai corvi affamati, e poi collocarono un'unica, mastodontica pietra in cima al tumulo ormai completato. Si ritiene che la posizione esatta di questo sacro luogo sia l'attuale Tumulo di Morgur, che segnala non soltanto l'ultima dimora del capostipite degli Uthgardt, ma anche l'inizio di un rituale di sepoltura che perdura sino a oggi.

Tribù delle Marche d'Argento

Nel Faerûn rimangono dieci distinte tribù di Uthgardt, ma solo quattro (la tribù del Leone Nero, la tribù del Lupo Grigio, la tribù della Tigre Rossa e quella del Pony del Cielo) vivono entro i confini delle Marche d'Argento. Le altre sei sono disperse tra la Grande Foresta, la Frontiera Selvaggia e la Costa della Spada Settentrionale. Questo paragrafo descrive in dettaglio le quattro tribù che vivono nelle Marche, insieme ai Corvi Neri, un'altra tribù che i personaggi potrebbero incontrare mentre viaggiano nella zona.

Tribù del Leone Nero

Sebbene questa tribù mantenga il nome del suo totem bestiale, i suoi membri non venerano più il Leone Nero di Uthgar. Nel momento in cui abbandonarono il precedente stile di vita nomadico, i Leoni Neri costruirono un insediamento permanente chiamato Pozzo di Beorunna. Allo stesso modo, hanno smesso di vivere di razzie e di caccia, e come principale mezzo di sussistenza ora praticano un misto di agricoltura, di allevamento, di caccia e di raccolta. I chierici della tribù sono ora devoti a Helm, Ilmater, Torm e Tyr. Un chierico della tribù (Patreveni Manomonca, Chr3 di Uthgar umano CN) continua a servire Uthgar, ma le sue suppliche e i suoi avvertimenti agli altri membri della tribù non vengono recepiti. I Leoni Neri ne hanno avuto abbastanza di guerre continue, e aspirano solo a uno stile di vita meno violento e distruttivo.

La maggior parte delle tribù Uthgardt, in particolare le Tigri Rosse, disprezza la decisione dei Leoni Neri di abbandonare la tradizione. La spiegazione logica di questo strano cambiamento è spiegato dal capotribù, Andar Heartwood (Bbr6 umano CN): "La guerra con il re degli orchi è vicina, ogni giorno di più. Quando arriverà, spazzerà via tutto ciò che incontra, come le acque inondano tutto dalla sorgente. Anche i Leoni Neri moriranno, a meno che non ci preoccupiamo del nostro futuro".

Per questo motivo, i Leoni Neri hanno cominciato a commerciare con altri popoli, in particolare con Quaervarr e Sundabar. Mentre prima la vista dei Leoni Neri che camminavano per le strade di una città mercantile era considerata quantomeno rara, adesso si tratta di un'immagine quasi comune. Finora l'economia della tribù è piuttosto limitata, ma i successi ottenuti nel campo dell'agricoltura e dell'allevamento le hanno consentito di crescere rapidamente. La speranza segreta del capotribù (sinora rimasta un pensiero personale) è di riuscire a convincere i firmatari delle Marche d'Argento ad accettare i Leoni Neri come nuovi membri, per fornire alla tribù potenti alleati in caso di attacco dell'orda di orchi.

La città dei Leoni Neri, Pozzo di Beorunna, è descritta nel Capitolo 1 di questo manuale. Circondata da una bassa palizzata in legno e con alcuni recinti per cavalli, pecore e bestiame giusto oltre la palizzata, potrebbe passare per qualsiasi altro piccolo insediamento di frontiera. La tribù continua a cacciare nelle foreste e colline intorno all'insediamento, ma non conta più soltanto sulla cacciagione per la propria sopravvivenza.

Tribù del Corvo Nero

I corvi neri non abitano le Marche d'Argento, ma sono ben noti all'interno della confederazione come predatori pericolosi e indomiti banditi. Questa tribù ultraconservatrice è tristemente famosa per essere il flagello delle carovane e dei viaggiatori che partono dalle Marche d'Argento e si dirigono nei loro viaggi verso ovest e la Costa della Spada Settentrionale. In sella ai loro corvi giganti, i guerrieri della tribù piombano dal cielo per molestare e sconfiggere le loro vittime designate. I Corvi Neri detestano in particolare i chierici che cercano di diffondere la loro fede nel Nord, e attaccano questo tipo di nemici ogniqualvolta possono.

I Corvi Neri si sono guadagnati la fama di essere la più scontrosa tra le tribù Uthgardt. Non sopportano i visitatori in ciò che considerano il loro territorio. Gli incontri con i Corvi Neri all'interno delle Marche d'Argento probabilmente si verificheranno con predatori in sella ai loro corvi giganti. Non si scorgono mai membri di questa tribù

nelle comunità delle Marche d'Argento, e questi nutrono solo disprezzo per le tribù Uthgardt che hanno scelto di stabilirsi in maniera stanziale sul territorio. I guerrieri della tribù del Corvo Nero si spingono anche ad attaccare i Leoni Neri ogni volta che li incontrano.

Come nel caso di molti nemici che utilizzano cavalcature aeree, i Corvi Neri preferiscono attaccare i loro bersagli calando di sorpresa dall'alto. I bersagli preferiti sono le carovane più ricche di mercanti, e il momento scelto per l'attacco è spesso quello in cui le vittime si trovano tra avamposti di civiltà. Il tratto della Strada della Brughiera tra Yartar ed Everlund è uno dei loro terreni di caccia preferiti, così come l'estremità orientale della strada del Passo di Silverymoon, laddove supera le Montagne Inferiori e piega verso Sundabar. La maggior parte delle spoglie depredate vengono portate in sacrificio al loro totem bestiale, dato che il bottino rappresenta l'odiosa tara che la civiltà porta con sé. Al contrario di quanto si comunemente si possa pensare, i sacrifici compiuti dai Corvi Neri non contemplano la distruzione rituale di tale bottino: limitarsi a impedire il possesso di questi tesori al resto del mondo è già più che sufficiente, dal loro punto di vista. Pertanto, piuttosto che bruciare o distruggere il frutto dei loro saccheggi, i Corvi Neri nascondono il maltolto lontano dal mondo, custodendolo in un piccolo tempio prossimo al loro tumulo ancestrale di Roccia del Corvo.

Il capotribù è Ostagar Tenfeather (Bbr8 umano CN), il quale è in età avanzata, mentre molti giovani guerrieri tentano di crearsi una fama con atti di estremo coraggio, in modo da poter accampare pretese di comando della tribù nel momento della sua morte.

Tribù del Lupo Grigio

La tribù del Lupo Grigio condivide il proprio tumulo ancestrale con i Corvi Neri (Roccia del Corvo), ma ormai i suoi membri si avventurano di rado in quel luogo. Tutti i membri della tribù sono stati infettati dalla licantropia. Le leggende narrano che la maledizione sia l'esito della folle decisione della tribù di accogliere gli esuli provenienti dalla perduta città di Gauntlgrym, ma la verità si è smarrita tra le nevi molti inverni or sono. Il risultato è una tribù dalla natura più bestiale che umana, e ben più selvaggia di tutte le altre.

Uno stile di vita barbarico caratterizza i Lupi Grigi, e i capitribù insegnano alle giovani generazioni che la maledizione della licantropia è in realtà un segno distintivo di cui si dovrebbe andar fieri. Alcuni racconti frequenti tra Luskan e Cittadella Adbar narrano di rituali tali da far gelare il sangue nelle vene, compiuti dalla tribù quando la luna è piena, come se un'enorme famiglia di bestie mostruose ululasse tra i fuochi d'accampamento. Quei prigionieri tanto sventurati da cadere nelle mani dei Lupi Grigi vengono spesso sacrificati al loro totem bestiale in queste notti di rituali, talora a Roccia del Corvo, il tumulo ancestrale del Lupo Grigio.

A differenza degli altri licantropi che vivono nelle Marche d'Argento, cioè il Popolo del Sangue Nero, i Lupi Grigi non hanno alcun legame con Malar. In effetti, i due gruppi sono molto diversi. I Lupi Grigi considerano i Sangue Nero come abomini agli occhi di Uthgar. È quasi sicuro che alcune tra le crudeltà compiute dai Sangue Nero siano state attribuite ingiustamente ai Lupi Grigi. Costoro vivono per lo più di caccia, e si estendono per tutte le regioni settentrionali delle Marche d'Argento,

Le Tigri Rosse difendono il loro terreno di caccia

della Frontiera Selvaggia e della Costa della Spada Settentrionale. Un incontro con i Lupi Grigi può essere raro, ma verosimilmente costoro saranno ostili se credono di essere stati insultati o che venga loro negata una giusta vittima.

Tribù della Tigre Rossa

Le Tigri Rosse sono una delle tribù più tradizionaliste degli Uthgardt. Quando la gente delle Marche d'Argento fa cenno alla natura selvaggia e barbarica degli Uthgardt, di solito il riferimento è proprio alle Tigri Rosse. La tribù, fiera e spietata, non mantiene alcun insediamento o accampamento permanente, ma professa un'esistenza di tipo nomadico, all'estremo margine settentrionale della civiltà. I membri della tribù sono molto sospettosi verso ciò che non conoscono, e molti guerrieri della Tigre Rossa preferirebbero combattere senz'armi piuttosto che imbracciare un'arma magica proveniente dalle mani di un incantatore arcano.

La tribù conta all'incirca mille individui, che vagano per il loro terreno di caccia a piccoli gruppi comprendenti un numero da otto a venti persone. Portano con loro tutto ciò che serve su cavalli robusti e allevati sulle colline, e praticano la caccia e la raccolta in tutto il Bosco Freddo, che considerano il loro terreno di caccia. È probabile che gli intrusi che si scontrano nel bosco con un gruppo di caccia della Tigre Rossa verranno attaccati, a meno che non dimostrino una forza manifestamente superiore. Le Tigri Rosse non sono stupide; se osservano un gruppo di intrusi di gran lunga superiori a loro, si dividono in due gruppi, l'uno con l'obiettivo di seguire tra le ombre gli spostamenti del nemico, l'altro con lo scopo di avvertire il resto della tribù.

Il tumulo ancestrale delle Tigri Rosse è il Pozzo di Beorunna, che condividono con i Leoni Neri.

Tribù del Pony del Cielo

I membri di questa tribù vagano continuamente, in sella ai loro cavalli dal pelo villoso, allevati tra le montagne, mentre si spostano dal loro tumulo ancestrale, la Pietra Solitaria (ai margini orientali del Bosco della Luna), verso ovest, attraversando il Nord sino alla Valle del Vento Gelido. Alcuni guerrieri leggendari della tribù cavalcano i pegasi; una missione tradizionale per un vero eroe dei Pony del Cielo consiste nel cercare una siffatta cavalcatura. A differenza di molti altri barbari Uthgardt, i Pony del Cielo ritengono che il loro totem bestiale sia una manifestazione non di Uthgar ma piuttosto di Tempus, spesso suo alleato. Questo fatto non sembra provocare le ire di Uthgar, forse perché il Signore della Battaglia non ha mai sposato una causa che Uthgar non condividesse. Come segno della sua devozione alla divinità, la tribù dei Pony del Cielo dichiara guerra agli orchi del Nord ogniqualvolta è possibile, spesso seguendo le loro tracce tra le montagne per distruggere le dimore di questi mostri e sradicare la loro minaccia dalle terre del sud.

personaggi uthgardt

È naturale che le tribù Uthgardt siano la madrepatria di molti barbari, guerrieri e ranger. I ladri specializzati nelle abilità di esplorazione e di sotterfugio sono altrettanto diffusi tra le tribù barbariche del Nord. Sebbene per la maggior parte le tribù Uthgardt non siano amichevoli nei confronti dei coloni civilizzati delle Marche d'Argento o della gente di città, le tribù migliori (Pony del Cielo, Alce e Leone Nero) non sono neanche automaticamente dei nemici. Fin tanto che la linea di confine rimane ferma dov'è e non si sposta all'interno delle terre abitate dagli Uthgardt, è verosimile che questi barbari nutrano il loro odio soprattutto per gli umanoidi e i mostri del Dorso del Mondo, dando loro la caccia ogniqualvolta costoro si avventurino al di fuori delle loro fortezze montane.

Un Uthgardt può facilmente distinguere l'appartenenza tribale di un altro Uthgardt, servendosi solo di qualche battuta o di un periodo di osservazione diretta un po' più lungo, notando dettagli quali abiti ed equipaggiamento, cicatrici rituali o taglio dei capelli e proprietà del linguaggio. I personaggi Uthgardt possono provare a nascondere la loro appartenenza tribale (sarebbe adatta una prova di Camuffare), ma per molte tribù si tratta di un'azione irritante. Per i personaggi che non siano Uthgardt, determinare la tribù di un particolare barbaro Uthgardt richiede una prova di Conoscenze (geografia) con CD 15.

Personaggi del Leone Nero

Un giocatore che scelga il Leone Nero come tribù madre per il suo barbaro dovrebbe riflettere su come l'abbandono della vita tradizionale da parte della tribù influenzi il punto di vista del personaggio sulla vita. Il personaggio sarà adirato con il suo capotribù perché costui ha rotto la tradizione, e avrà deciso di avventurarsi nel mondo per perseguire gli antichi sentieri? Oppure condivide tali cambiamenti, e cerca di comprendere meglio il mondo viaggiando e sperimentando le avventure che esso ha da offrire? Ad ogni modo, il barbaro del Leone Nero deve stare attento ai membri delle altre tribù. La maggior parte degli altri Uthgardt, in particolare le Tigri Rosse, non si faranno scappare una sola possibilità di schernire o farsi beffe di un Leone Nero incontrato sulla loro strada. Alcuni guerrieri provenienti da altre tribù potrebbero addirittura attaccare un Leone Nero quando lo incontrano fuori dal suo villaggio.

Personaggi del Corvo Nero

La tribù del Corvo Nero potrebbe non essere una buona

artigli della tigre

Le Tigri Rosse ritengono che il massimo dell'abilità e del valore consista nell'andare a caccia armati solamente di pugnali di pietra a tre lame, chiamati "artigli della tigre". Questi pugnali presentano tre lame strette e molto affilate. Un colpo inflitto con gli artigli della tigre va considerato un attacco con armi.

Arma Esotica - da mischia
Dimensioni: Piccola
Costo: 1 mo
Danni: 1d6
Critico: 18-20/x2
Incremento di gittata: n/a
Peso: 0,9 kg
Tipo: Tagliente

I chierici che venerano il totem bestiale della Tigre Rossa a volte creano artigli della tigre magici per i guerrieri della tribù prima di una grande battaglia, specialmente una in cui i guerrieri debbano combattere gli orchi, nemici rituali della tribù stessa.

scelta come madrepatria di un personaggio giocante barbaro, rispetto ad altre tribù. I Corvi Neri sono tanto tradizionalisti e aggressivi nei confronti della civiltà che difficilmente una personalità di questo tipo potrebbe dimostrarsi diversa da un impedimento per un gruppo di avventurieri. L'eccezione potrebbe verificarsi quando un personaggio Corvo Nero avesse lasciato la sua tribù per un qualche motivo, e non avesse altra scelta che interagire con il mondo civilizzato.

Personaggi del Lupo Grigio

Un personaggio giocante barbaro che provenga dalla tribù del Lupo Grigio sarà molto probabilmente un licantropo, e ciò comporta alcune difficoltà speciali per la maggior parte delle campagne. Il DM dovrebbe consultare la sezione "Razze potenti" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* (nel Capitolo 1) prima di consentire ad un giocatore di creare un barbaro infettato dalla licantropia. Se il DM accetta tale personaggio nel gioco, dovrebbe assegnargli un modificatore di livello come descritto nella sezione "Mostri come razze" sulla *Guida del Dungeon Master*.

Personaggi della Tigre Rossa

La Tigre Rossa è un'ottima scelta per un personaggio giocante barbaro. Anche se le Tigri Rosse sono tradizionaliste e distaccate, è possibile interpretare un membro della tribù che abbia deciso di intraprendere una vita solitaria per qualche tempo. Le Tigri Rosse che si uniscono alle compagnie di avventurieri per la maggior parte dei casi sono motivate da un senso di lealtà o di gratitudine (spesso per ripagare un debito), e a volte dall'opportunità di mettere alla prova il loro valore militare contro nuovi e diversi nemici.

Personaggi del Pony del Cielo

La tribù del Pony del Cielo è un'altra buona scelta per un giocatore interessato a interpretare un personaggio Uthgardt. I Pony del Cielo sono un po' meno tradizionalisti delle Tigri Rosse e più adatti a rientrare bene in un gruppo di avventurieri provenienti dalle terre civilizzate. Molti barbari Pony del Cielo selezionano talenti e abilità orientati verso il combattimento in sella, e spesso sono accompagnati dai loro ottimi cavalli da guerra quando intraprendono la carriera di avventurieri.

Tumuli ancestrali

Questi giganteschi tumuli di terra e pietra sono i luoghi più sacri per gli Uthgardt. I tumuli sono i luoghi di sepoltura rituale per le tribù, ed è lì che sotterrano i corpi dei loro

Wulfgar

Umano Barbaro 9: GS 9; Umanoide Medio; DV 9d12+27; pf 99; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 12, colto alla sprovvista 16); Att +18/+13 in mischia (1d10+10/19-20/x3, *Aegis-fang*); QS Ira barbarica 3 volte al giorno, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non può essere attaccato sui fianchi); AL CB; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +4; For 19, Des 15, Cos 17, Int 13, Sag 12, Car 13. Altezza 2,05 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Artigianato (metallurgia) +5, Ascoltare +7, Cavalcare (cavallo) +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +12, Conoscenze (locali del Nord) +3, Intimidire +5, Nuotare +2, Orientamento +5, Osservare +7, Saltare +10, Scalare +10; Arma Focalizzata (maglio), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (maglio), Resistenza Fisica, Sensi Acuti.

Ira barbarica: Le seguenti modifiche valgono fino a quando Wulfgar rimane in preda all'ira: CA 16 (contatto 10, colto alla sprovvista 14); pf 117; Att +20/+15 in mischia (1d10+13/19-20/x3, *Aegis-fang*); TS Temp +11, Vol +6; For 23, Cos 21; Nuotare +4, Saltare +12, Scalare +12. Il suo attacco d'ira dura 5 round, dopodiché egli diviene affaticato (-2 alla Forza e -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quell'incontro.

Proprietà: Aegis-fang (maglio da lancio+4 ritornante), armatura di pelle+3.

Wulfgar è uno dei più famosi barbari Uthgardt che abbia lasciato il Nord. Era figlio di un importante comandante della tribù dell'Alce nella lontana Valle del Vento Gelido. Suo padre era un uomo giusto, e agiva per devozione e lealtà verso la tribù nel suo insieme, ma non era un convinto sostenitore del capotribù. Nella speranza di migliorare le condizioni di vita sue e della sua famiglia, il padre di Wulfgar si preparò per intraprendere un'importante missione che gli avrebbe consentito, una volta completata, di scalzare il capotribù, ma venne ucciso in battaglia prima di poter completare l'incarico.

Dopo la morte del padre, Wulfgar incontrò Bruenor Battlehammer, il vecchio nano che sarebbe divenuto il suo migliore amico nonché padre adottivo, mentre le tribù barbare unite cercavano di saccheggiare le Dieci Cittadine nella Valle del Vento Gelido. Il nano sconfisse Wulfgar in battaglia, ma notò un atteggiamento intelligente e degno di considerazione nel giovane, e gli risparmiò la vita. In cambio, pretese che il barbaro divenisse suo schiavo per cinque anni. Wulfgar dapprima detestò questo scambio, ma quei cinque anni cambiarono la sua vita. Il nano divenne il mentore del ragazzo, e questi apprese molto sul mondo intorno a lui mentre cresceva. Soprattutto, apprese da Bruenor il valore della pazienza e dell'onore, e si sforzò di inculcare nel suo animo questi atteggiamenti.

Dopo aver ucciso, insieme al famigerato Drizzt Do'Urden, il grande drago bianco Mortegelida, Wulfgar sfidò il capotribù dell'Alce per divenire capo egli stesso, e lo uccise. A quel punto stabilì un'alleanza tra la sua tribù e le Dieci Cittadine per sconfiggere un comune nemico, concedendo infine il ruolo di capotribù a un amico fidato.

Insieme a Bruenor e Drizzt, oltre che Regis l'halfling e Catti-brie (che sposò in seguito), Wulfgar partecipò a numerose avventure, compresa la scoperta e riconquista di Mithral Hall. I suoi amici lo credevano morto quando sacrificò se stesso per salvare loro da un'ancella di Lolth, ma scoprirono in seguito che Wulfgar era stato preso prigioniero da un demone. Da quel momento Wulfgar è riuscito a fuggire dall'Abisso e adesso vive di nuovo nel Nord, sempre in cerca di avventure.

più valorosi condottieri, dei guerrieri più eroici e delle guide spirituali più venerate. Molte tribù credono inoltre che le ossa dei loro fondatori riposino sotto i loro rispettivi tumuli ancestrali, e tale credenza rende questi luoghi il centro della vita spirituale degli Uthgardt. Molte tribù ritornano in particolari momenti dell'anno al loro tumulo ancestrale, per celebrare i loro giorni sacri. Alcune creano accampamenti invernali vicino a tali luoghi, in modo da poter godere della protezione dei loro antenati durante il periodo più difficile e pericoloso dell'anno.

Tutti i tumuli ancestrali sono costruiti in maniera simile. Due anelli esterni fatti di pietre circondano un unico tumulo più grande, che funge da altare. Sia gli anelli esterni che il tumulo centrale fungono da luoghi adatti per la sepoltura, e lì le tribù interrano i corpi dei loro defunti degni di onori. Gli anelli esterni sono riservati ai guerrieri valorosi che meritano la sepoltura in un tumulo ancestrale, in virtù delle loro eroiche imprese. Il tumulo centrale è destinato ai grandi capitribù e ai chierici della tribù. Di norma, solo i chierici tribali conoscono il luogo preciso delle spoglie sepolte entro i tumuli, e questa conoscenza viene gelosamente custodita. I riti di sepoltura variano di tribù in tribù. Tra i Leoni Neri, ad esempio, l'intera tribù prende parte alla sepoltura, mentre tra le Tigri Rosse solo i chierici possono compiere i riti sacri dopo che il resto della tribù ha reso omaggio al morto.

Wulfgar

Illustrazione di Matt Cavotta

La maggior parte della gente che vive nelle Marche d'Argento si tiene ben alla larga dai tumuli ancestrali. Le storie e le leggende che riguardano il macabro destino di coloro che hanno tentato stupidamente di violare un tumulo ancestrale servono ad accrescere l'aura di mistero e di pericolo che circonda questi luoghi. Si ritiene di solito che spiriti vendicativi e forze spettrali proteggano i tumuli da aspiranti intrusi o predatori di tombe. In realtà, le uniche guardie presenti presso un tumulo ancestrale sono quelle collocate lì dalla tribù. In alcune tribù, come le Tigri Rosse e i Corvi Neri, è un onore poter difendere il tumulo ancestrale da possibili predoni.

Politica e Potere

I dungeon dimenticati e le terre selvagge inesplorate non sono gli unici luoghi nel Nord dove si annida il pericolo. La lega di Alustriel ha molti nemici nelle terre limitrofe, sia usciti allo scoperto (quali ad esempio re Obould e i drow di Menzoberranzan) sia celati tra le ombre (è il caso degli Zhentarim e della Confraternita Arcana). Va da sé che un reame prospero e illuminato nel Nord potrebbe servire come robusto bastione del bene per arginare le forze che cercano di dominare o soggiogare il Faerûn.

Le Marche d'Argento sono sotto la minaccia di nemici esterni, da un lato, e di interni, dall'altro. Vecchie rivalità tra le razze, le città e le divinità sono tuttora un ostacolo a una vera e propria riconciliazione tra le città della lega. I mercanti più potenti sono incolleriti per le stringenti normative emanate da Alustriel e dalle città a lei alleate; tali leggi sono atte a contenere i disboscamenti, le battute di caccia, gli scavi di miniere e più in generale la spoliazione indiscriminata di tutte le risorse del Nord. Alcuni si lasciano accarezzare dal pensiero di far cadere un governo fortemente condizionato dalle religioni di così tante divinità della natura e di rimpiazzarlo con un altro orientato all'accumulo di ricchezza e alla crescita del commercio. I nobili più altezzosi respingono totalmente l'idea di cedere la sovranità delle loro città al governo collegiale della lega, così come pure di subordinare il loro prestigio e la loro influenza al mandato popolare.

Il concetto che la giustizia debba essere amministrata in maniera uguale per tutti i cittadini a prescindere dal loro ceto non è affatto ben accetta tra i proprietari terrieri o i benestanti. Alustriel ha fatto sì che alcuni di questi principi venissero in parte assimilati nella lega delle Marche d'Argento, ma i suoi avversari non possono fare a meno di notare il modo in cui ella ha amministrato Silverymoon. Essi infatti temono che gli stessi principi su cui è prosperata la Gemma del Nord verranno fatti digerire a forza sotto la lega di Alustriel.

storia recente

La storia conosciuta del Nord è una violenta successione di battaglie, di orde di orchi, di assalti di draghi, di inverni rigorosi, di razzie di mostri, di vendette tra le tribù dei barbari e di alterchi tra maghi rivali. Le scarse notizie disponibili non permettono di comprendere le cause e gli effetti o di valutare il quadro generale degli eventi, poiché molto è stato tenuto nascosto e altrettanto è andato dimenticato; i vincitori infatti ammantano di gloria le loro azioni di guerra, anche le più sanguinarie, e i vinti, ormai morti e sepolti, non possono più raccontare la loro verità.

Una trama parziale dei principali eventi che si sono svolti negli ultimi sei anni può essere comunque intessuta, come descritto di seguito.

1367 Un'orda di orchi guidata da Re Greneire scende dal Dorso del Mondo e assedia per mesi la Cittadella di Molte Frecce, controllata da altri orchi. Re Obould della Cittadella uccide Greneire, ma gli orchi stremati di entrambe le armate vengono messi in fuga dai nani del Clan Warcrown, rinforzati dai cavalieri di Silverymoon.

I nani prendono possesso della Cittadella e le ripristinano l'antico nome nanico di Felbarr. Emerus Warcrown si proclama Re di Cittadella Felbarr.

La famiglia Harpell di Longsaddle inaugura una tratta commerciale tra Longsaddle e Nesmé, assoldando numerosi avventurieri a Waterdeep, Neverwinter e Mirabar con il compito di pattugliare la via carovaniera. Si abbatte un inverno molto rigido.

1368 Alcuni avventurieri vicini agli Zhent irrompono nella grotta del Grande Verme e uccidono Elrem il Saggio, sciamano e capotribù della tribù Uthgardt del Grande Verme.

Nesmé riscontra un consistente aumento degli attacchi da parte dei troll. La Brughiera Sterminata e la tratta degli Harpell diventano troppo pericolose per la maggior parte dei mercanti: la rotta commerciale è "lastricata dalle ossa dei mercenari degli Harpell masticate dai troll".

La tribù dell'Orso Blu assedia Hellgate Keep. La tribù, contro ogni aspettativa, riesce a sconfiggere i demoni e Tantra Hagara, il capo degli Orsi Blu,

diventa signore della fortezza, con sommo stupore di buona parte degli abitanti del Nord.

1369 Armate demoniache fuoriuscite da Hellgate Keep attaccano Silverymoon, la Cittadella delle Nebbie e Sundabar. Aprono una breccia nella mura di Sundabar, e mettono a ferro e fuoco la città prima di venire respinti.

Con l'aiuto di due avventurieri Arpisti, il Maestro delle Nebbie utilizza un oggetto magico di somma potenza per far crollare le interdizioni di Hellgate Keep, distruggendo il castello. Turlang il treant guida un'armata di creature silvane, aiutate dagli eserciti di numerose città del Nord, contro le forze superstiti di Hellgate. I demoni vengono annientati.

I giganti appaiono in massa lungo la Brughiera Sterminata e prendono d'assalto Nesmé, martoriando la città. I troll scacciati dalle paludi infestano le terre meridionali. Un inverno piuttosto mite non riesce a rallentare le scorribande dei giganti e dei troll. Molte fattorie situate nei dintorni della Brughiera Sterminata vengono distrutte.

1370 Turlang guida a nord e ad est una lunga "marcia" della Grande Foresta, riprendendo il possesso di aree che per decenni erano state disboscate. I treant sigillano i sotterranei in rovina di Hellgate Keep, sia per impedire al male di rialzare la testa sia per bloccare l'accesso agli avventurieri più sprovveduti.

In seguito alla caduta della fortezza si scatena una corsa di avventurieri nella Valle del Delimbiyr, in cerca di magie e di ricchezze abbandonate. Le loro incursioni nelle montagne risvegliano mostri che erano scomparsi da anni e, all'orizzonte, si profila la venuta di una nuova orda di orchi.

1371 Dopo quattro anni di intensa attività diplomatica, il sogno di Alustriel diventa infine realtà: i Sommi Araldi proclamano in tutto il Faerûn la nascita della Lega delle Marche d'Argento. L'esercito che si va formando, la Legione d'Argento, inizia a pattugliare la regione, e piccole bande nei pressi di Silverymoon intraprendono la perlustrazione del territorio. Le battaglie con i troll e gli orchi sono numerose, compresi gli avvistamenti di bande organizzate di licantropi nelle Marche nord-occidentali e di mostri strani nelle Marche orientali.

Trevis Uhl, alla guida di un gruppo di esuli soldati zhent, giunge nella Valle di Sundabar e fonda il villaggio di Newfort.

1372 Gli avvistamenti di mostri sono sempre più frequenti; creature via via più mostruose e feroci appaiono persino di giorno. I ranger e i saggi riscontrano un insuale grado di attività tra la progenie dei draghi, dando luogo a speculazioni sul fatto che l'antica profezia della Guardia Magica su un nuovo Volo dei Draghi potrebbe presto avverarsi.

Hammer: La Città di Shade si materializza sul Bosco Crudele e fluttua nel cielo verso est, in direzione dell'Anauroch. La Barriera degli Sharn costruita per imprigionare i phaerimm nelle profondità dell'Anauroch viene infranta, e si scatena un feroce attacco dei phaerimm contro la città di Evereska.
Mezzinverno: Il dio Bane risorge dalla forma di Iyachtu Xvim.
Eleint: L'oro viene scoperto lungo un torrente di montagna sulle alture di Deadsnows; nella regione si apre la corsa all'oro.
Marpenoth: Con l'arrivo dell'autunno nelle Marche, due giganteschi draghi non identificati si combattono in un lungo duello nei cieli del Nord.

Articoli della confederazione

La Lega delle Marche d'Argento va via via modificandosi rispetto alla visione che è stata alla base della sua fondazione, ma resta sempre il sogno e il lavoro di Lady Alustriel, la Fulgida Dama. Tutti gli abitanti civilizzati del Nord sono consapevoli che cadranno uno alla volta sotto le orde degli orchi o di altri pericoli a meno che non rimangano uniti in un'alleanza di sorta con un esercito, un'avanguardia, le strade, il commercio e le relazioni comuni con l'estero.

La collaborazione su questi punti è talvolta difficoltosa, poiché le città-stato del Nord sono guidate da governanti testardi e dal carattere indipendente. Il collante che attualmente mantiene unite le Marche d'Argento è ancora una volta, come in passato, Alustriel. È l'unica figura su cui i litigiosi capi siano riusciti a mettersi d'accordo per nominare un reggente; molte persone sono convinte che qualora ella dovesse morire, allontanarsi o cedere il trono a un successore, le Marche d'Argento si sfalderebbero e tornerebbero a essere ancora una volta un'accozzaglia di comunità indipendenti e rivaleggianti.

La Lega delle Marche d'Argento è ufficialmente governata da un consiglio che, su convocazione di Alustriel, si riunisce ogni sei mesi (o anche più di frequente se necessario). Nove Pari siedono in consiglio. Ciascuna delle sei città firmatarie invia un proprio rappresentante, in genere il suo sovrano, sebbene tutti si siano accordati sull'accettare, quale membro votante a pieno titolo, chiunque sia stato inviato come deputato ufficiale di una comunità, che avrà sempre l'esclusivo diritto di scegliere in piena autonomia il proprio Pari. Il Comandante della Legione d'Argento, il condottiero della nuova armata stanziale delle Marche, è il settimo membro. Il Lord (o la Lady) Protettore, l'ottavo membro, rappresenta tutti i protettorati della lega, ossia quelle comunità che aderiscono alle Marche ma non hanno la stessa autorità formale di una città-stato firmataria. Infine, un posto a rotazione viene assegnato per il membro delegato, nominato a discrezione della Somma Signora. Al momento la Somma Aralda Notte Fonda occupa questo scranno, sebbene Alustriel abbia già promesso che questo posto il prossimo anno verrà assegnato a Dama Arletha Icespear, signora di Deadsnows.

Tra questi nove Pari, un Sommo Signore (o Signora) viene designato come il portavoce del consiglio. Questo incarico è al momento attribuito ad Alustriel, che inoltre occupa lo scranno di Lady Protettrice. Quando i suoi termini come Somma Signora saranno scaduti, ella continuerà a sedere nel consiglio in quel secondo ruolo.

Statuto della Lega

Le regole della federazione che vanno via via formalizzandosi, quali ad esempio il potere di Alustriel di promuovere gli ufficiali, parlare in vece delle Marche e nominare i portavoce delle comunità, costituiscono nel loro insieme i cosiddetti Articoli. Queste regole si sviluppano così in fretta che solo il consiglio, la stessa Alustriel, i suoi araldi più anziani e i rappresentanti delle comunità sono gli unici a essere sempre a conoscenza della formulazione più recente degli Articoli. Di

seguito vengono riportate alcune regole su cui è già stato trovato un consenso unanime.

- La maggioranza dei voti in consiglio stabilisce l'orientamento politico della lega. La Somma Signora interviene solo in caso di parità. L'assenza di un Pari non consente alla comunità priva del proprio rappresentate di perdere il proprio diritto di voto, che viene ugualmente conteggiato, come se il Pari si fosse astenuto.
- Solo la Somma Signora Alustriel ha l'autorità di stabilire l'ordine del giorno da sottoporre all'esame del consiglio, sebbene ogni Pari possa sottoporre nuove proposte al consiglio. Se decide che una proposta non debba essere messa ai voti, cinque Pari all'unisono possono comunque chiederle di votare su un argomento di interesse generale. Anche nel caso in cui il consiglio non avesse voti a sufficienza per aggiungere una questione all'ordine del giorno, nessuna questione politica potrà essere procrastinata oltre sei decadi.
- Gli atti politici saranno sotto forma di decreti regi o di decreti comuni. Tutti i membri della lega dovranno attenersi e promuovere l'applicazione dei decreti regi sul loro territorio e per tutti i cittadini. Se non riescono ad applicarli e qualcuno avanza una rimostranza, Alustriel potrà investigare sulla questione nella maniera che riterrà più opportuna. Se riconosciuto inadempiente, il firmatario avrà una decade di tempo per applicare il decreto e subirà quindi un'ispezione; se il firmatario rifiuta l'ispezione o viene dichiarato nuovamente inadempiente, verrà espulso dalle Marche. L'adesione formale e sostanziale all'atto legislativo è obbligatoria per essere ammessi di nuovo nella lega. L'applicazione dei decreti comuni (quali tasse e protocolli locali) è facoltativa.
- Chiunque, cittadino o meno, può inoltrare una protesta o un parere al Consiglio su qualsiasi argomento, compresa la necessità di modificare o trasformare un decreto da un tipo all'altro.
- Il Sommo Signore o Signora della lega (il detentore del Trono d'Argento, al momento Alustriel) è il giudice supremo di tutte le dispute legali che avvengono nelle Marche, e potrà impartire ordini o prendere decisioni per salvaguardare l'integrità delle Marche e facilitare le attività lavorative di tutti i giorni. Egli deve rendere conto di tutti questi giudizi, decisioni e azioni al consiglio. Tali decisioni sono soggette al riesame e al diritto di veto del consiglio.
- La Somma Signora non è nominata regnante a vita né potrà vantare diritti di sangue o di successione al Trono d'Argento. Trascorsi sette anni, l'Alta Reggenza verrà dichiarata vacante, e i membri del consiglio voteranno per scegliere un nuovo Sommo Signore, eletto tra le loro fila. In caso di morte o di inabilità del Sommo Signore o Signora, un sostituto incaricato (allo stato attuale, Notte Fonda) agirà in vece del Sommo Signore fino alla successiva sessione del consiglio, che verrà indetta il prima possibile.

Questioni di rilievo tra quelle che possono essere portate all'attenzione del consiglio includono la quantità di denaro che le comunità meno abbienti dovrebbero ricevere da quelle più ricche, chi dovrebbe avere l'incarico di controllare le spese della federazione, quanto dovrebbe versare ciascun membro per finanziare la Legione d'Argento, a chi dovrebbe fare capo la Legione e i diritti dei cittadini accusati di un crimine in una delle comunità delle federazione.

Membri della Lega

La federazione che fa capo a Silverymoon è all'atto formale conosciuta come la Lega delle Marche d'Argento. È costituita da sei città-stato firmatarie e da un insieme di protettorati.

I firmatari della lega sono Cittadella Adbar, Cittadella Felbarr, Everlund, Mithral Hall, Silverymoon e Sundabar. Queste sono le città più importanti della regione e, in quanto principali finanziatori dell'esercito, del commercio e della forza militare della lega, sono autorizzati ad avere voce in capitolo nella sua amministrazione. Ciascuno stato firmatario ha diritto a uno scranno nel consiglio.

I protettorati della lega sono in genere le comunità più piccole che così possono beneficiare della difesa e del commercio della lega stessa, senza però possedere la forza necessaria o le finanze per sostenerla. Villaggi come Quaervarr, Jalanthar, Rivermoot e Auvandell sono protettorati. Alustriel desiderava attribuire a ciascuna comunità un eguale diritto di voto, ma alcune delle città più grandi, in particolare Everlund, Sundabar e Cittadella Adbar, si sono opposte contro qualsiasi risoluzione che attribuisse la stessa importanza tra poche centinaia di persone e le loro migliaia. Tutti i protettorati sono rappresentati nel consiglio della lega da un Lord (o Lady) Protettore. Questo è l'incarico di Alustriel, sebbene il suo attuale impegno come Somma Signora, il membro più importante del consiglio, prevalga sul suo seggio effettivo.

La linea di distinzione tra un protettorato e un firmatario è abbastanza labile. La lega è piuttosto restia ad accettare altri membri di entrambi i tipi, poiché un altro firmatario otterrebbe un voto in consiglio e un nuovo protettorato richiederebbe un ulteriore frazionamento della difesa comune delle Marche d'Argento. In generale, ogni comunità che può essere assimilata a un grande paese o a una città più popolosa (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*) potrebbe entrare nella lega come firmatario, mentre gli insediamenti più piccoli potrebbero comunque beneficiare dello status di protettorato.

Come stanno davvero le cose

Sin dal principio, Alustriel ha stretto accordi privati e informali con i vari membri regnanti per creare e tenere insieme una lega; la durata di sette anni della sua reggenza è uno dei risultati di tali accordi. Ella ha nominato e rafforzato una piccola squadra di araldi fedeli come suoi agenti e messi personali. Chiunque dovesse succederle al trono potrebbe scoprire di trovarsi da solo e all'oscuro dei fatti, a meno di impiegare la propria rete di spie, e gli intrighi tra i burocrati sono stati la rovina per troppi reami del Faerûn prima di quest'ultimo.

Come riuscirà la lega a rendere migliore e più sicura la vita dei cittadini e persino a sopravvivere a se stessa è un fardello che grava sulle spalle della sola Alustriel. Costei si è dimostrata spregiudicata nelle trattative, arrivando a minacciare punizioni personali contro quei regnanti che si fanno beffe degli Articoli o si divertono a sfidare l'autorità del trono o cercano di dimostrare la loro supremazia personale. Nonostante questa spregiudicatezza, ella è molto più apprezzata per la sua grazia e la sua leggiadria che le hanno fatto guadagnare il titolo informale di "Regina dell'Amore Cortese". In altre parole, Alustriel è veramente in grado di apprezzare a fondo la maggior parte delle persone che incontra; riesce a ricordarsi gusti, preferenze, speranze, angosce e si comporta di conseguenza. Si sforza al massimo per essere amica di tutti, ed è determinata a seguire questa strada anche quando dovrà cedere il Trono d'Argento. Ella desidera che il suo sogno di

una vita migliore per tutti al Nord possa concretizzarsi a prescindere dalla sopravvivenza della stessa Lega delle Marche d'Argento e senza tener conto di chi la dovesse governare.

L'attuale consiglio

I Pari non hanno sempre lo stesso atteggiamento in pubblico e nelle sedute del consiglio, tuttavia ciò che segue è una cronaca curata dagli araldi, in cui sono stati descritti le opinioni, le ambizioni e i caratteri di ciascuno dei Pari.

Cittadella Adbar: Lo schietto e roboante Re Harbromm è impaziente di succedere ad Alustriel nella carica di Sommo Signore, poiché si considera il migliore signore della guerra delle Marche. "È ora di finirla con questi discorsi sui diritti civili, le strade e il protocollo! La lega degli orchi va, o meglio, *deve* essere affrontata con la fondazione di un impero altrettanto potente, in grado di estirparli dalle montagne una volta per tutte. Se questo consiglio non ha intenzione di farsi da parte, allora Cittadella Adbar non potrà accollarsi il fardello della difesa delle città più piccole".

Harbromm durante una seduta del consiglio

Illustrazione di Michael Dubisch

Cittadella Felbarr: Re Emerus Warcrown è rumoroso, risoluto e pessimista durante le sedute del consiglio. I sogni imperialistici di Harbromm sono pericolosi. È convinto che vi sia la necessità di una grande e fedele armata, composta per lo più da umani, affiancata da maghi guerrieri, con a disposizione numerosi *portali* per spostarsi con rapidità all'occorrenza. "Gli orchi potrebbero piombarci addosso da un momento all'altro, e noi siamo qui seduti ad accapigliarci su chi dovrebbe essere il prossimo a salire sul trono o chi avrebbe la bocca più grande per parlare o chi dovrebbe avere l'incarico di formulare sciocche leggi! Il nostro compito è semplice: difendere il popolo. Se saremo forti, il commercio, la ricchezza e i coloni verranno di conseguenza... e allora potremo perdere il nostro tempo a discutere di simili sciocchezze. Innanzi tutto, facciamo in modo di vivere abbastanza per vedere quel giorno".

Everlund: Il Primo Anziano Kayl Moorwalker è altezzoso e fiero e, quando è furioso, sa essere glaciale e tagliente durante le sedute del consiglio. "Le spacconate, le spade e altre scaramucce nelle lontane terre selvagge non sono ciò di cui abbiamo bisogno. Le strade, il commercio, i pontili, le mulattiere, i pozzi, i granai e i fuochi di segnalazione sono le cose indispensabili per il vivere quotidiano del popolo. Non sarebbe più semplice assoldare dei mercenari solo quando ne abbiamo veramente bisogno e nel frattempo dedicarci alla costruzione di qualcosa di decente da far poi difendere? Compriamo sementi, irrighiamo i campi, edifichiamo rifugi e case, reclutiamo coloni e, per tutti gli dei, costruiamo un regno!".

Mithral Hall: Re Bruenor Battlehammer è calmo e misurato quando espone le sue idee durante le sedute del consiglio, a meno che Harbromm non sia riuscito a fargli saltare i nervi. Egli è secondo solo ad Alustriel per la sua lungimiranza, ma spesso tace. Bruenor intravede guai all'orizzonte quando Harbromm, Warcrown e Helm discutono per contendersi la successione al Trono d'Argento. Spera che dando il suo appoggio alle loro richieste per una Legione d'Argento più forte e insistendo perché venga stanziata anche presso le comunità più piccole, la lega gli potrà in qualche modo essere d'aiuto per la guerra contro i giganti, gli Uthgardt e gli orchi che in modo ineluttabile si abbatteranno sul *suo* regno. "Se tutti i nani dei tempi antichi fossero stati come i re delle cittadelle, non mi meraviglierei affatto che Delzoun e tutto il resto siano stati spazzati via!".

Silverymoon: L'Alto Mago Taern Hornbladem, durante le sedute del consiglio, è più un ascoltatore che un oratore, tuttavia scende in campo come un arbitro saggio e giusto per sottolineare e ribadire le posizioni, risolvere le diatribe e identificare gli esperti che il consiglio dovrebbe consultare. "Dimostratemi che questa è la volontà di Alustriel e io vi apporrò il mio sigillo come deve essere e come sarà. Ella è l'unica in grado di vedere come forgiare questo unico scudo che permetterà al Nord di prosperare sotto la sua protezione, e noi dobbiamo fare il possibile per tenere uniti questi animosi sovrani e farli vincere quando ci sarà la prossima venuta degli orchi, e noi li affronteremo insieme, uniti e forti. O così, o le Marche d'Argento diventeranno solo una breve fiammella nei libri di storia".

Sundabar: Helm Dwarffriend, Signore di Sundabar, è risoluto e misurato quando prende la parola, cosa che accade di rado. Egli non vuole perdere tempo con le frivolezze, i gesti garbati o le parole gentili, al contrario è determinato ad andare diritto al cuore dei problemi, risolverli una volta per tutte e procedere con la questione successiva. Spesso si schiera con i re delle cittadelle. "Ci sono modi migliori per tirare tardi che restare seduti attorno a un tavolo a chiacchierare. Le braccia forti ed esperte, sempre pronte a impugnare le armi, sono la base su cui costruire qualsiasi cosa nel Nord, e tutto il resto verrà da sé. I pericoli principali vengono da est, quindi il nostro esercito si deve schierare laggiù e non disperdersi lungo le strade. I sogni si realizzano solo sulla punta di una spada!".

Legione d'Argento: Methrammar Aerasumé è il Gran Maresciallo. Egli è dimesso e rispettoso di tutti, sebbene Harbromm abbia messo in discussione le sue attitudini al comando per servire come Gran Maresciallo. "Io potrò rendere il migliore servigio dichiarando in tutta onestà ciò che è meglio per la Legione e il nostro compito di difendere le Marche d'Argento, e se tutti i presenti a questo tavolo fossero altrettanto rispettosi della verità e pensassero veramente a ciò che è bene per le Marche, il nostro lavoro sarebbe più semplice e molto più rapido!".

Membro delegato: Shalara Swordshigh, la Somma Aralda conosciuta come Notte Fonda, è quasi sempre taciturna durante le sedute del consiglio, tranne quando deve fornire notizie e conoscenza sull'attuale scenario del Nord. È stata in grado di ripetere a memoria e di imitare alla perfezione

le parole espresse dagli altri Pari, ma non sembra essersi schierata con alcuno, se non per dovere di chiarezza e di lucidità dei ragionamenti compiuti. "Altri regni prima di noi sono sorti dove oggi noi siamo. Non cogliete l'audacia e la bellezza di tutto ciò? E quale sarà la gloria se riusciremo là dove altri hanno fallito? O forse non vi importa alcunché del sogno della Somma Signora e invece guardate solo all'uso personale che potrete fare di ciò che abbiamo fondato insieme? Appianate le vostre divergenze e potremo costruire ben più di un potente esercito, qualcosa che durerà oltre le nostre stesse vite".

Nemici e minacce

Vivere nelle Marche d'Argento significa accettare la possibilità di essere continuamente minacciati da nemici che cercano di infliggere morte e sofferenza, e che hanno fatto della distruzione delle altrui dimore il loro obiettivo principale. Questa sezione passa in rassegna alcune organizzazioni, poteri e individui che rappresentano al momento una minaccia per la sicurezza delle Marche. Non è affatto una lista esaustiva; senza ombra di dubbio vi sono altre forze le cui macchinazioni devono essere ancora scoperte.

Confraternita arcana

La Confraternita Arcana è una piccola ma letale cabala di maghi e di stregoni alleati che risiedono nella città portuale di Luskan. È opinione comune lungo la Costa della Spada e per tutto il Nord che la Confraternita controlli Luskan per mezzo di prestanome di fiducia. Dai suoi quartieri generali situati nella temuta Casatorre Arcana, la Confraternita dirige e ordisce i suoi piani di conquista e di dominio. È da questa oscena e vertiginosa spira che l'infame maestro del gruppo, Arklem Greeth, l'Arcimago Arcano in persona, tesse le sue trame per ottenere il controllo di tutto il territorio che va dalla Costa della Spada fino all'Anauroch.

All'insaputa dei cittadini delle Marche d'Argento, Arklem Greeth ha decretato che la nascente confederazione sarà il principale obiettivo della Confraternita nella campagna di conquista del Nord. È strenua convinzione dell'Arcimago che la giovinezza delle Marche come entità politica le renderà molto più vulnerabili rispetto ai regni e alle città consolidati che attorniano Luskan. Quando la Confraternita avrà preso il controllo delle Marche, l'Arcimago utilizzerà le risorse naturali della confederazione (in particolare le sue ricchezze minerarie) per equipaggiare e finanziare le successive conquiste della sua cabala. Per un certo periodo la Confraternita è stata per lo più quiescente, quasi inesistente, per le continue e devastanti lotte intestine tra i suoi membri, fino a smettere di costituire una minaccia. Negli ultimi mesi, tuttavia, l'organizzazione ha sperimentato una completa rivitalizzazione e ora persegue i suoi obiettivi con spregiudicatezza e determinazione.

La persona che è al momento incaricata di dirigere le attività della Confraternita nelle e contro le Marche d'Argento è Valindra Shadowmantle (Mag10 elfa della luna NM), nata nella Grande Foresta poco più di centoquarantasette anni or sono. Essendo uno dei quattro maghi supremi della Confraternita Arcana, il suo incarico è curare gli interessi della cabala in tutto il Nord. Valindra riceve i suoi ordini dallo stesso Arklem Greeth in persona, e, allo stesso modo, fa unicamente capo a quest'ultimo.

L'astuta elfa maga si vanta di sapere usare il cervello prima ancora che gli incantesimi e confida sulle proprie capacità intellettive per conseguire i propri obiettivi. Preferisce discutere con i suoi avversari per scambiare incantesimi, ma spesso i suoi gesti diplomatici nascondono un raggiro per coglierli alla sprovvista. In caso di necessità, non ha alcuna esitazione a uccidere un nemico con qualsiasi mezzo a disposizione, ma evita di esporsi in prima persona a meno che non sia assolutamente indispensabile. Pertanto, preferisce mascherare i suoi propositi con inganni e raggiri. Se Valindra volesse raccogliere informazioni su una città, ad esempio, potrebbe farsi passare per una nobile elfa della luna e poi assoldare un mercante che a sua volta dovrebbe ingaggiare delle spie, in modo da rendere più difficoltoso il compito di rintracciare e attribuire i collegamenti con i suoi agenti nel caso in cui questi dovessero compromettersi.

La prima priorità di Valindra è di reperire informazioni sulle Marche d'Argento e di sabotarne l'economia. Per raggiungere questo primo obiettivo, ha assoldato i servigi di cinque spie che ha fatto disporre presso gli insediamenti delle Marche. Questi agenti le fanno avere i loro rapporti solo attraverso intermediari, la maggior parte dei quali sono mercanti che viaggiano con regolarità tra le comunità della confederazione. I mercanti che le fanno rapporto non sono a conoscenza della sua vera identità e dei suoi reali obiettivi. Se i suoi contatti talvolta si interrogano sui veri scopi delle indiscrete informazioni che devono passare (la planimetria generale dei villaggi o delle città, i nomi delle persone in carica, l'atteggiamento generale e le abitudini della gente comune), l'oro e gli oggetti magici che ella offre in cambio riescono ad alleviare qualsiasi scrupolo di coscienza.

La finalità cui Valindra intende utilizzare queste informazioni non è così innocente come i suoi gonzi mercanti potrebbero credere. Assolda (anche in questo caso tramite intermediari) bande di briganti per assaltare qualsiasi carovana incrociata lungo la strada, purché non proveniente da Luskan. I gruppi di briganti sono piccoli (in genere si contano tra le cinque e le otto persone), ma sono molto mobili e piuttosto bene equipaggiati, specie rispetto ai tipici banditi, un fatto che potrebbe giocare a sfavore di Valindra nel caso in cui i suoi masnadieri dovessero scendere in campo con una compagnia di avventurieri accorti.

La tattica definitiva che Valindra intende adottare per destabilizzare le Marche è l'introduzione a Silverymoon di droghe del Thay in grado di causare la perdita della memoria (peraltro acquistate in tutta legalità nelle enclave dei Maghi Rossi) e la loro vendita sottocosto. La maga spera, insieme all'Arcimago, di riuscire a rendere dipendenti dalla droga un cospicuo numero di cittadini, che diventeranno sempre più ignavi e meno reattivi al progressivo aumento delle attività di conquista del territorio orchestrata da Valindra.

Per ulteriori informazioni in merito alla Confraternita Arcana, Valindra Shadowmantle e l'Arcimago Arcano, si veda *Signori dell'Oscurità*.

Popolo del sangue nero

I licantropi adoratori di Malar che popolano il Bosco della Luna non sono in realtà il terrore organizzato che molti sostengono essere. Ciò non significa che il Popolo del Sangue Nero non sia affatto pericoloso, lo è eccome, così come potrebbe raccontare chiunque si fosse scontrato con esso, ma non è coeso. Infatti, questa "organizzazione" è la somma di numerose tribù più piccole. Talvolta le tribù sono formate da licantropi della stessa specie (solo lupi mannari, solo topi mannari, e così via), mentre in altri casi si tratta di gruppi di individui che condividono le stesse idee e hanno trovato dei punti in comune.

Alcuni degli atteggiamenti e dei tratti che potrebbero portare i licantropi a mettersi insieme sono la stessa interpreta-

zione di alcuni aspetti della dottrina di Malar, un comune obiettivo politico, quale ad esempio la distruzione della civiltà, o il semplice desiderio di restarsene per conto proprio lontani dal mondo esterno. La maggior parte di queste tribù dimora nei pressi della porzione settentrionale del Bosco della Luna, mentre altri conducono un'esistenza seminomade che li porta a imbattersi e a scontrarsi con gli abitanti delle Marche d'Argento. D'altra parte, gli abitanti delle Marche sono per lo più convinti che i licantropi vogliano solo abbattere le mura delle città e radere al suolo le terre coltivate. Trattano il Sangue Nero alla stregua di un nemico e con buona probabilità imprigioneranno a giustizieranno qualsiasi membro di quella stirpe che dovessero scoprire tra le loro fila.

Uno di questi individui è Gerrin di Red Larch, un topo mannaro che fa la spia a Sundabar. Gerrin appartiene ai licantropi di Gola dell'Artiglio, la tribù che attualmente incombe su Quaervarr (si veda l'avventura "Furia nera" nel Capitolo 8).

Re obould Molte-frecce

Il comandante degli orchi Re Obould Molte-Frecce, quando si affaccia dai bastioni della sua roccaforte montana, domina con lo sguardo le terre che un giorno saranno sotto il suo giogo. Non vi è alcun dubbio che questa campagna di conquista è destinata ad avverarsi; l'unico dubbio è quando. È cosciente che questa dovrà iniziare presto per lasciare ai suoi otto figli un lascito che possa andare ben oltre la durata della sua stessa vita.

Gli abitanti delle Marche d'Argento sono ben consapevoli del fatto che Obould sia là fuori, nascosto da qualche parte. Il suo nome è un monito per le milizie cittadine e gli uomini di guardia del Nord a non abbassare mai la soglia di allerta. Quasi ogni giorno i capi della lega ricevono notizie sulle orde di orchi che così tante volte in passato hanno distrutto la pace e la prosperità ottenute a fatica dai loro predecessori e che si starebbero riarmando per la guerra. Gli anziani della regione, con una certa cognizione di causa, fanno notare come nel Nord sarebbe quasi "giunta l'ora" di una nuova invasione di orchi.

Obould, d'altra parte, non intende lasciare alle popolazioni a sud delle sue montagne il tempo di prepararsi per la sua venuta. Vuole attaccare i nemici prima che possano reagire alla sua furia devastatrice e, a tale scopo, è intento a compiere gesta che i suoi predecessori non si sarebbero mai sognati di intraprendere. Anche in questo istante, i suoi esploratori sono impegnati a osservare con attenzione le difese dei nemici, disegnano mappe della regione per individuare i punti che potrebbero consentire agli orchi di guadagnare un vantaggio strategico e ingaggiano l'occasionale scaramuccia contro le

Gerrin di Red Larch

Umano topo mannaro ranger 3: GS 3; Mutaforma Medio (malvagio); AL LM; tre forme alternative.

Forma umana: DV 3d10+6; pf 29; Iniz +7; Vel 9 m; CA 19 (contatto 13, colto alla sprovvista 16); Att +5 in mischia (1d6+3/19-20, *spada corta+1*) e +5 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta); QS Nemici prescelti umani +1, empatia con i topi; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +3; For 14, Des 17, Cos 15, Int 13, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Ascoltare +4, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Controllare Forma +4, Empatia Animale +2, Nascondersi +8, Nuotare +1, Orientamento +3, Osservare +6, Saltare +5, Scalare +6; Arma Preferita (spada corta), Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Stile a Doppia Spada.

Forma ibrida: DV 3d10+9; pf 32; Iniz +10; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 19 (contatto 16, colto alla sprovvista 13); Att +8 in mischia (1d6+3/19-20, *spada corta+1*) e +8 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +7 in mischia (1d4+1, morso) o +9 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Maledizione della licantropia; QS Riduzione del danno 15/argento, empatia con i topi; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +3; For 14, Des 23, Cos 17, Int 13, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Ascoltare +8, Cercare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Controllare Forma +4, Empatia Animale +2, Nascondersi +11, Nuotare +5, Orientamento +3, Osservare +10, Saltare +5, Scalare +14; Arma Preferita (morso), Arma Preferita (spada corta), Iniziativa Migliorata, Multittacco, Seguire Tracce, Stile a Doppia Spada.

Forma di topo: Come la forma ibrida, ad eccezione di: Piccolo; CA 20 (contatto 17, colto alla sprovvista 14); Att +10 in mischia (1d4+2, morso); Nascondersi +15.

Maledizione della licantropia (solo in forma ibrida o di topo): Qualsiasi umanoide che venga colpito da un attacco con il morso di Gerrin deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Nemico prescelto: Bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma contro gli umani.

Empatia con i topi: È in grado di comunicare con i topi normali e con quelli crudeli, ottiene un bonus di +4 alle prove per influenzare l'attitudine degli animali.

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato+2, spada corta+1, spada corta perfetta, 2 *pozioni di cura ferite leggere.*

Gerrin non è originario di Red Larch, ma ha pensato che quel posto sia così remoto e poco conosciuto da ridurre le probabilità di imbattersi in una persona che realmente provenga da lì. Gerrin, un agente del Sangue Nero, si è trasferito a Sundabar sei anni or sono, poco dopo aver contratto la licantropia da un topo mannaro che lo aveva morso nei pressi della Pietra Solitaria. In preda alla confusione e all'orrore per la sua prima trasformazione, venne scoperto e avvicinato da Jarthon, il tasso mannaro che terrorizza la comunità di Quaervarr. Da allora, Gerrin è diventato uno dei più fidati seguaci di Jarthon e ha votato alla causa dei licantropi sia le sue capacità di ranger che le sue abilità soprannaturali di topo mannaro.

L'incarico che attualmente svolge per conto di Jarthon è quello di spiare le attività di Sundabar, dove è riuscito a infiltrarsi con successo nella dimora di un mercante ricco e influente, fingendosi una guardia del corpo mercenaria. Una volta al mese, Gerrin lascia Sundabar e si mette in viaggio verso nord-ovest alla volta del Bosco della Luna (con il pretesto di fare visita a una vecchia zia malata residente a Quaervarr, una menzogna che è riuscito a far credere al suo datore di lavoro, il mercante generoso e di buon cuore) per presentare rapporto a Jarthon.

pattuglie o le unità nemiche così da saggiarne le forze e valutarne la capacità tattica. Nel mentre, ogni giorno che passa, la sua armata si ingrossa e perfeziona in maniera costante il proprio addestramento; inoltre, coloro tra le fila degli orchi che sono in grado di comprenderne i meccanismi costruiscono macchine da assedio per abbattere le mura delle città a Sud.

Per maggiori informazioni su Re Obould Molte-Frecce, si consulti l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Altri umanoidi

Gli orchi non sono gli unici umanoidi che costituiscono una minaccia per le Marche d'Argento. Le vaste terre selvagge sono altresì popolate da numerose altre creature.

BUGBEAR

Una cospicua tribù di bugbear, il cui nome in Comune suona all'incirca come "Rompicollo", risiede in un complesso di caverne sotterranee situate solo le Montagne di Ghiaccio. Le pattuglie di nani di Cittadella Adbar si sono più volte scontrate con quelli che definiscono i più grossi, i più minacciosi e i più tenaci gruppi di bugbear che si siano mai visti. Queste pattuglie inoltre riferiscono di aver visto parecchi hobgoblin combattere al fianco dei Rompicollo.

GOBLIN

I goblin delle Marche d'Argento si tengono alla larga dalle comunità più popolose. Essi sono per lo più una grave minaccia per le fattorie isolate e le case coloniche, o per coloro che finiscono per errore in una delle loro tane sotterranee. Sono molto numerosi lungo la porzione meridionale delle Montagne Inferiori, dove cacciano e scorrazzano tra le valli boscose situate tra il Fiume Rauvin e la Grande Foresta, e lungo i costoni meridionali delle Montagne Rauvin, dove sorgono tre reami dei goblin. I ranger che battono quelle zone riferiscono di aver fatto fuori due pattuglie di orchi in avanscoperta, e sono piuttosto preoccupati per aver trovato dei goblin tra le loro fila, poiché potrebbe voler dire si è formata una sorta di alleanza tra i più piccoli e i più grandi umanoidi del nord.

Gerrin di Red Larch

HOBGOBLIN

Un hobgoblin che si è autoproclamato generale, forse ispirato dall'esempio di Re Obould Molte-Frecce, è intento a riunire le svariate piccole tribù situate lungo le pendici orientali delle Colline del Gelo. Gran Capo Glargulnir (Grr5 hobgoblin LM) è un grosso e imponente esemplare della sua specie. Gli abitanti di Quaervarr, oltremodo esasperati per la minaccia del Sangue Nero, sono disposti a pagare una cospicua ricompensa a chi riporterà informazioni attendibili sui movimenti di Glargulnir.

Truppe di hobgoblin provenienti da Doomspire nelle Montagne Inferiori talvolta fanno razzie a nord e a sud dei confini con l'Anauroch. Sebbene questa sia una tratta poco trafficata, negli ultimi tempi i cacciatori, gli esploratori e gli avventurieri hanno talvolta combattuto contro i goblin di Doomspire.

TROLL

Questi predatori ferini in passato sono stati i principali dominatori della Brughiera Sterminata. In tempi più recenti, i giganti provenienti dal Dorso del Mondo hanno occupato gran parte della Brughiera Sterminata e, dopo aver scacciato un certo numero di bande di troll dalla regione, ne hanno reclamato il possesso. (Si dice che almeno un drago abbia aiutato i giganti invasori). Non vi è alcun dubbio che gli abitanti di Nesmé abbiano subito gravi danni in seguito alla fuga dei troll, tuttavia al momento le bande di queste orribili creature si sono spostate e infestano la Valle del Rauvin in cerca di prede e di nuove tane. Come se la Strada della Brughiera non fosse già abbastanza pericolosa di per sé, le carovane devono altresì stare in guardia contro le masnade di troll furiosi.

Casato Dlardrageth

I membri del Casato Dlardrageth, o i Daemonfey come talvolta sono chiamati, sono i superstiti di un'antica nobile casata di elfi che ha incrociato la propria stirpe con quella dei demoni per dare luogo a una genia di meticci infernali. Sebbene si siano ridotti in numero per l'interminabile prigionia e la stasi secolare che hanno dovuto subire, gli ultimi discendenti dei Daemonfey, in seguito alla recente distruzione di Hellgate Keep, sono tornati in libertà. Tra le loro schiere si contano parecchie decine di fey'ri e una varietà di servitori e di accoliti mortali, tutti sotto la guida di una coppia di mezzo-immondi intenti a ordire un diabolico piano di vendetta.

Tutti i Daemonfey, e in particolare la Contessa Sarya, sono animati da un profondo desiderio di rivalsa nei confronti degli elfi che, nei secoli passati, hanno inflitto innumerevoli terribili sofferenze e umiliazioni al Casato Dlardrageth. Per contro, gli elaborati piani di vendetta della Contessa sono frustrati dai ranghi ridotti dei Daemonfey, troppo sparuti per tentare di mettere in atto una vendetta su larga scala. I Daemonfey sono costretti a tramare nell'ombra, nascosti in inaccessibili rifugi sotterranei che si trovano al di sotto delle rovine di Lothen delle Guglie Argentee, nei pressi delle rovine naniche conosciute come le Sale dei Quattro Fantasmi. In questi luoghi la Contessa muove le fila della sua organizzazione, impegnata in svariate attività, tra cui la spogliazione di riserve nascoste di armi e di magia, la raccolta di informazioni sul conto degli elfi del Nord e dei loro alleati e l'ingrossamento delle proprie schiere in preparazione dei piani futuri.

I membri più anziani dei Daemonfey conoscono l'ubicazione di numerosi cunicoli sotterranei sparsi in tutto il Nord,

in particolare nei pressi della Grande Foresta e delle Marche d'Argento, che conterrebbero tuttora ricchezze e magia dimenticate da tempo immemore. Sarya ha inviato in perlustrazione un certo numero di piccole bande di Daemonfey, ciascuna formata al massimo da quattro o cinque membri, per individuare e depredare gli antichi tesori. Una volta occupate e ripulite, i Daemonfey trasformano queste strutture in rifugi da cui condurre altrettante spedizioni di recupero così come nuove missioni di esplorazione nel Nord.

Nel frattempo, alcuni Daemonfey si sono sforzati di capire e di osservare quali siano stati i cambiamenti avvenuti nel Nord durante la loro incarcerazione. Se bramano di potersi vendicare un giorno sugli elfi della regione, devono riuscire ad avere la padronanza sugli eventi e i fatti che si sono verificati durante la loro lunga assenza. I Daemonfey sono tuttora penalizzati dalla mancanza di comprensione e di conoscenza diretta della regione che una volta era loro così familiare, e quindi colmare questa lacuna nelle loro cognizioni è diventata una delle loro priorità principali. I membri del gruppo sono per lo più in grado di dissimulare la loro vera natura con la magia e adottano questa tattica per infiltrarsi nelle comunità delle Marche d'Argento.

Il problema di ingrossare le fila dei Demonfey è forse quello più complesso, poiché gli obiettivi di distruzione e di vendetta del gruppo di per sé interessano veramente solo a un numero ristretto di persone. Sarya e i suoi consanguinei sono intenti a soppesare i pro e i contro di un'eventuale proposta di alleanza con la Confraternita Arcana, per cui la Confraternita potrebbe ottenere il Nord in cambio di lasciare ai Demonfey la possibilità di spazzare via o ridurre in schiavitù tutti gli elfi che vivono in questa regione. Nel mentre, la Contessa ha dato inizio a un'altra operazione per aumentare il proprio numero di seguaci. I Daemonfey hanno rapito numerosi elfi della luna residenti nelle Marche d'Argento e li tengono in prigionia in un rifugio segreto per costringerli a unirsi carnalmente con esterni evocati per l'occasione.

Prima o poi, Sarya avrà a sua disposizione tutte le nuove reclute necessarie a mettere in pratica i suoi piani di vendetta contro la stirpe degli elfi. L'aspetto più crudele del suo piano è che infliggerà dolore e sofferenza agli elfi presi come prigionieri, un modesto anticipo delle calamità ben più gravi che si abbatteranno sull'intera stirpe degli elfi. Sebbene non ne siano consapevoli, gli elfi che attraversano la Valle del Delimbiyr corrono il grave rischio di essere rapiti o di subire un fato ben peggiore nelle mani dei Daemonfey. È piuttosto probabile che qualsiasi notizia o diceria raccolta dai personaggi riguardo la scomparsa di elfi sia riconducibile al piano di procreazione forzata orchestrato dalla Contessa Sarya. Si potrebbe essere ancora in tempo per strappare alcuni di questi prigionieri dal loro fato, purché vengano individuati prima che i Daemonfey abbiano completato il loro raccapricciante proposito. Coloro che viaggiano in compagnia di elfi o che

Cierre, spia dei drow

Drow femmina ranger 5 di Auril: GS 6; Umanoide Medio (elfa); DV 5d10; pf 37; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18 (contatto 13, colto alla sprovvista 14); Att +6 in mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga+1*) e +6 in mischia (1d6+1/x3, ascia perfetta) o +9 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito perfetto potente [bonus di For +2]); RI 16; QS Tratti dei drow, nemici prescelti umani +2, nemici prescelti nani +1; AL NM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +3; For 14, Des 17, Cos 11, Int 13, Sag 14, Car 13; Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Ascoltare +5, Cercare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (natura) +3, Guarire +4, Empatia Animale +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +21, Orientamento +4, Osservare +9, Scalare +3; Adattamento alla Luce Diurna, Seguire Tracce, Sopravvissuto.

Tratti dei drow: Immunità agli incantesimi e agli effetti di *sonno*; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; scurovisione 36 m, ottiene una prova di Cercare quando si trova entro un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, come se la stesse cercando a tutti gli effetti; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche; capacità magiche: 1 volta al giorno *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* come se fosse uno stregone di 5° livello; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Nemico prescelto: Bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma contro gli umani; bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma contro i nani.

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato+1, spada lunga+1, ascia perfetta, arco corto composito perfetto potente (bonus di For +2), 10 *frecce+1,* 20 frecce perfette, *pozione di cura ferite leggere, pozione di volare,* pergamena di *anti-individuazione, mantello elfico.*

Cierre è piuttosto alta per essere un'elfa scura, con una corporatura atletica a dimostrazione dei lunghi periodi trascorsi a errare nelle terre selvagge. La sua caratteristica più saliente sono gli occhi, pallide orbite color ambra che si tingono di una sfumatura arancione quando si infuria. Se viene incontrata in circostanze casuali, il suo atteggiamento è calmo e piuttosto riservato, sebbene dimostri un certo interesse per le persone e i luoghi. Quando interrogata a proposito (e questo è successo in svariate occasioni), dichiarerà di aver abbandonato la sua patria sotterranea perché ispirata dalle gesta di Drizzt Do'Urden. Racconta che, nonostante il ranger sia considerato un traditore dalla maggior parte dei drow, i racconti delle sue imprese le siano sembrati mirabolanti e crede che il comportamento del ranger dovrebbe servire da esempio a molti altri drow. Fa del suo meglio per non apparire una minaccia agli occhi degli abitanti della superficie.

In realtà, Cierre è una spia al soldo di Menzoberranzan. Pur essendo di origini popolari, è stata scelta grazie alla sua prodezza atletica e la sua intelligenza e addestrata a compiere missioni in superficie. Cierre vaga da una comunità delle Marche d'Argento all'altra, facendo domande dove possibile o, in caso di necessità, tacendo e osservando con la massima attenzione quando non può parlare. Ogni mese e mezzo fa ritorno nello stesso punto delle Montagne Inferiori, situato poco più a sud della metà del Passo di Silverymoon, per incontrare i suoi contatti e comunicare le informazioni che ha appreso sui villaggi, sugli abitanti e sulla politica della confederazione.

dimostrano verso questi ultimi la loro alleanza o la loro amicizia, sono altrettanto a rischio di incorrere nell'ira funesta dei Daemonfey.

Per ulteriori dettagli sul Casato Dlardrageth, si consulti *Signori dell'Oscurità*.

Drow

Molto in profondità, lontano dalla superficie, giacciono le roccaforti, le città e gli avamposti degli elfi scuri. Di tanto in tanto i drow inviano esploratori e spie per raccogliere informazioni sugli ultimi avvenimenti in superficie. Al momento gli elfi scuri di Menzoberranzan hanno una spia di rilievo a spasso per le Marche d'Argento: Cierre, una ranger che è riuscita a speculare sulla reputazione di un altro famoso avventuriero della sua razza e dalla sua classe.

Giganti

I giganti sono sempre esistiti nella regione che oggi è conosciuta come le Marche d'Argento. Questi esseri giganteschi, dal Dorso del Mondo alle grotte della Grande Foresta, hanno costituito un notevole ostacolo alla colonizzazione della regione da parte delle altre razze. Infatti, le mura che circondano le città del Nord non furono costruite solo per scoraggiare le orde di orchi, ma anche per garantire un livello minimo di protezione contro la forza mostruosa dei giganti.

Cierre

Giganti del gelo

Molte persone hanno ascoltato i racconti di bande di troll in fuga dalla Brughiera Sterminata a causa della venuta dei giganti. Tuttavia, ciò di cui gli abitanti delle Marche d'Argento non hanno ancora preso atto è che quanto accaduto è il risultato di un preciso disegno di Gerti Orelsdottr, la principessa dei giganti del gelo, la cui speranza è quella, un domani, di portare alla vittoria la sua tribù contro le popolazioni del Nord.

Il padre di Gerti è Orel Manogrigia, jarl dei giganti del gelo. Egli è moribondo, sempre più minato nel fisico dalla malattia e ci si aspetta che non riesca a vivere abbastanza per vedere il prossimo inverno. Gerti è conscia del fatto che, alla scomparsa di suo padre, prenderà in mano le redini della tribù, ma non è disposta ad attendere fino a quel momento per prendere il potere. Ella è una seguace di Auril, la Vergine del Gelo, una divinità le cui aree di influenza, il freddo e l'inverno, riflettono la glaciale mentalità di oppressione. Quando avrà ereditato la corona da sua padre, Gerti è intenzionata a unire le tribù dei giganti del gelo e guidarle per portare un inverno eterno sulle terre del Nord.

In previsione dei suoi futuri piani, Gerti ha inviato due masnade di giganti del gelo nella Brughiera Sterminata con il compito di iniziare a trasformare quel territorio dirupato e desertico nella base da cui lei e la sua tribù potranno sferrare attacchi contro i nemici. Questo gruppo di giganti comprende un totale di venti guerrieri, sette non combattenti, otto lupi invernali e sei ogre. Il comandate in capo delle due bande è Snorri Eivarrson (Chr5 di Auril/Run1 gigante del gelo CM), addestrato in persona dalla stessa Gerti e iniziato alla pratica e fedele ai voleri della Vergine del Gelo.

Sin qui, Snorri ha eseguito il primo ordine di Gerti: scacciare e respingere per sempre i troll dalla Brughiera Sterminata e lasciare che terrorizzino le terre circostanti. È stato aiutato in questa impresa da Rynnarvyx, il drago alleato di Gerti. Snorri è attualmente impegnato a fondo per portare a termine la sua nuova missione, che consiste nella selezione di tutti i luoghi strategici tra i dirupi rocciosi e le cenge della Brughiera Sterminata per costruire avamposti di difesa a disposizione della tribù. Le truppe di Snorri sono alle prese con la fortificazione di ridotti, secondo gli ordini di Gerti, oltre a rifornirli di viveri di conseguenza. Da questi avamposti, altri giganti del gelo potranno fondare nuove roccaforti nelle brughiere. Quando Gerti sarà diventata il capo della tribù, avrà a sua disposizione una formidabile testa di ponte contro le terre del sud.

Giganti delle colline

I versanti delle Marche d'Argento sono un ambiente ideale per le numerose tribù di giganti delle colline. La più popolosa è la tribù situata lungo le alte pendici interne delle Montagne Inferiori, a ovest della Caverna di Morueme. Le bande di giganti delle colline, di tanto in tanto, escono dai loro rifugi e si muovono con passo pesante alla volta dei villaggi delle Marche d'Argento. Negli ultimi tempi, Deadsnows e Jalanthar, in seguito alle scorrerie dei giganti, hanno subito gravi danni con la perdita di numerosi capi di bestiame e di abili uomini in arme.

In ogni caso, i giganti delle colline originari di questa zona non solo gli unici esemplari della loro specie nella regione. Una piccola banda di sei giganti delle colline attualmente collabora con le truppe di Snorri nella Brughiera Sterminata. A differenza di alcuni giganti del gelo, Gerti è più che disposta ad accettare le alleanze con i giganti di altre specie se questo può servire ai suoi scopi. In questo caso, i giganti delle colline sono disposti a dare manforte a quelli del gelo pur di ottenere in cambio cibo migliore. I giganti delle colline hanno il compito di catturare il grosso della selvaggina per i due avamposti di giganti fondati nella Brughiera Sterminata.

Tenebre

Ascore, in passato il più grande centro mercantile dell'antico regno nanico di Delzoun, è al giorno d'oggi poco più di un rudere semisommerso dalle sabbie lungo il confine nord-occidentale dell'Anauroch. Le sabbie del deserto non hanno ancora reclamato del tutto il luogo, ma qualcun altro lo ha fatto, un contingente di Shadovar proveniente dalla Città di Shade. Un tempo remoto furono tra i più potenti maghi del perduto impero umano di Netheril, e ora le enigmatiche tenebre sono scampate all'apocalisse che le ha costrette a fuggire nel Piano delle Ombre.

Gli Shadovar non sono rimasti con le mani in mano neppure un istante da quando hanno fatto il loro improvviso

ritorno sul Faerûn. Oltre alla campagna di sterminio che hanno intrapreso contro i phaerimm, i loro antichi nemici, sono stati occupati a condurre scavi e spedizioni archeologiche presso le antiche rovine sparse qua e là per le Terre Centrali Occidentali. I Principi di Shade intendono reclamare il loro perduto impero, e, per assecondare tale desiderio, sono pronti a reclamare innanzi tutto i forzieri della magia e della tecnologia Netherese.

Dalle cronache dell'epoca non è dato sapere se i nani fossero consapevoli dell'esistenza di tali tesori sotto le fondamenta della loro più importante città mercantile. È inutile sottolineare quanto Re Harbromm e Re Warcrown siano preoccupati per ciò che hanno saputo riguardo agli scavi delle tenebre. Se non fosse per la perenne minaccia di un'invasione degli orchi, entrambi i monarchi avrebbero già inviato sul posto un robusto contingente di nani per investigare su quanto sta accadendo nell'antica roccaforte nanica. Harbromm si interroga se proclamare o meno la propria legittima sovranità sui reperti ritrovati tra le rovine di Ascore, ma considerando la reputazione delle tenebre e i loro poteri, non è sicuro che valga la pena di correre i rischi connessi a tale rimostranza. Entrambi i sovrani hanno fatto sapere, senza eccessivi clamori, di essere disposti a organizzare una spedizione comune per verificare con certezza che cosa stia accadendo ad Ascore... e, soprattutto, se le tenebre abbiano l'intenzione di utilizzare le loro scoperte contro le Marche d'Argento.

Gli Shadovar sono riusciti a infiltrare un numero ristretto di spie in alcune delle comunità delle Marche d'Argento, in particolare Jalanthar, Silverymoon e Sundabar. Questi agenti non sono Shadovar, bensì informatori a pagamento che sono stati assoldati per aiutare gli shavodar stessi a comprendere i complessi cambiamenti che ci sono stati nelle terre che un tempo erano il loro regno. Sin qui, questi infiltrati si limitano a osservare e riferire ciò che hanno visto, in particolare sugli spostamenti delle armate e sulle difese militari ma, di tanto in tanto, i loro padroni potrebbero chiedere di interpretare un ruolo più attivo (come ad esempio procurare oggetti o documenti di particolare interesse per i principi, o tenere d'occhio gli avventurieri che potrebbero rappresentare una minaccia per la riuscita dei piani di conquista delle tenebre).

Per maggiori informazioni sulla Citta di Shade e le tenebre, si consultino l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* e *Signori dell'Oscurità*.

servitori di divinità malvagie

Nessun luogo del Faerûn è al riparo dalla nefasta influenza esercitata dagli dei malvagi della terra. Le sette, le spie e gli agenti che venerano i poteri delle tenebre quali ad esempio Bane, Cyric e Shar avanzano furtivi nelle ombre, intenti a tessere nefasti intrecci per promuovere ovunque la causa dei loro patroni, e spingersi fino al vero e proprio centro nevralgico delle Marche d'Argento. Alcune divinità, trá cui Lolth e Malar, ottengono i servigi di una vasta schiera di creature malvagie; i servitori di queste divinità vengono trattati con dovizia di particolari in altri paragrafi di questo volume.

Rynnarvyx

Drago bianco adulto giovane immondo: GS 9; Drago Grande (freddo); DV 15d12+60; pf 175; Iniz +2; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa); scavare 9 m; CA 25 (contatto 11, colto alla sprovvista 23); Att +20 in mischia (2d6+6, morso), +16 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +15 in mischia (1d6+3, 2 ali), +15 in mischia (1d8+9, botta di coda); AS Arma a soffio, presenza terrificante, punire il bene 1 volta al giorno, capacità magiche; QS Vista cieca 45 m, sottotipo del freddo, riduzione del danno 10/+3, tratti dei draghi, camminare sul ghiaccio, resistenza fuoco 20; AL CM; TS Temp +14, Rifl +11, Vol +9; For 23, Des 14, Cos 19, Int 10, Sag 10, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Cercare +15, Diplomazia +2, Conoscenze (locali del Nord) +3, Intimidire +3, Nascondersi +6, Osservare +15, Raggirare +2; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Ghermire.

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo lungo 12 m una volta ogni 1d4 round, 5d6 danni, Riflessi dimezza (CD 21).

Presenza terrificante (Sop): Questa capacità funziona in modo automatico ogniqualvolta il drago attacca, carica o si innalza in volo. Influenza solo gli avversari con 14 o meno DV o livelli entro un raggio di 45 metri. La creatura influenzata deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o rimanere scossa. Un tiro effettuato con successo indica che la creatura rimarrà immune alla presenza terrificante di quel drago per un giorno.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno il drago può compiere un normale attacco per infliggere +15 danni contro un avversario buono.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *nube di nebbia*.

Sottotipo del freddo: Immunità ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati da fuoco a meno che non sia consentito un tiro salvezza per dimezzare, e in quel caso subisce metà danni in caso di successo e danni raddoppiati in caso di fallimento.

Tratti dei draghi: Immunità agli effetti di *paralisi* e di *sonno*; scurovisione 150 m; visione crepuscolare.

Camminare sul ghiaccio (Str): Come *movimenti del ragno*, ma funziona solo sulle superfici ghiacciate. È sempre in funzione.

Rynnarvyx è al servizio di Gerti Oreldottr per intercessione della dea Auril. La creatura è un'abitante dei reami malvagi ed è un fedele servitore della Vergine del Gelo. Ha il compito di proteggere gli interessi di Gerti e di eseguire il suo volere, e queste sono le ragioni che lo hanno condotto nelle Marche d'Argento. Si trova al seguito della banda di giganti che deve fondare gli avamposti nella Brughiera Sterminata e il suo compito è di tenere alla larga i troll o chiunque altro cerchi di avvicinarsi a questi luoghi. Gerti considera Rynnarvyx alla stregua di un preziosissimo cucciolo e, finché Gerti continuerà ad assecondare la volontà di Auril, il drago non ha alcun motivo per non beneficiare della relazione. In combattimento, finge di subire danni dalla magia basata sul fuoco che i nemici (inconsapevoli della sua vera natura) gli scagliano sempre addosso, per poi assaporare la loro sorpresa e il loro orrore quando si rendono conto che il drago non è affatto ferito come sembrava.

Bane

A causa delle forze armate che permettono a Sundabar di sopravvivere e di estendere il proprio dominio sulle terre selvagge, Bane non ha mai avuto alcuna difficoltà a trovare un piccolo numero di seguaci all'interno delle mura di questa città. Il ritorno del Signore Nero ha fatto sì che queste antiche tradizioni riaffiorassero nei vicoli più bui della città o tra i più spietati soldati dell'esercito. Il Signore del Terrore Holt Burukhan (Grr2/Chr9 di Bane umano LM) è già riuscito a raccogliere attorno a sé un folto numero di seguaci che nutrono le sue stesse idee, con l'intenzione di progettare la rovina della chiesa di Helm per dare spazio all'adorazione del Signore Nero.

In aggiunta al tempio segreto all'interno di Sundabar, il culto di Bane prospera tra le file dei nuovi coloni espatriati da Zhentil Keep. Alcuni di questi coloni tuttora venerano Bane e continuano a servirlo come facevano in patria. Al momento, questi seguaci restano vigili e in attesa di ricevere ulteriori istruzioni, sicuri del fatto che presto riceveranno nuovi rinforzi.

Cyric

Il Principe delle Menzogne non è il benvenuto nelle Marche d'Argento. La sua chiesa è stata messa al bando a Silverymoon e i suoi seguaci, ovunque vadano, sono piuttosto malvisti. Ciò nonostante, alcuni si annidano ancora nelle Marche d'Argento, per lo più a Everlund. La città è dominata da una selvaggia spinta al commercio che produce menzogne, inganni e occasionali assassini, per la gioia del Sole Nero. L'oro ha un modo tutto suo di fare breccia nei quartieri dei mercanti, sicché un gruppuscolo di seguaci di Cyric è riuscito a insediare una cabala segreta nel cuore degli affari della città. I preti di Cyric aspirano alla distruzione della Lega delle Marche d'Argento e al ritorno di tutta la regione in uno stato di anarchia, piagata da lotte intestine e da vendette trasversali. Sono già riusciti a conseguire il loro primo obiettivo con l'adesione alla loro causa del Custode del Ponte, e infatti, nel contempo, hanno ottenuto una voce nel consiglio che governa la città.

Shar

Così come esistono i seguaci di Selûne nelle Marche d'Argento, vi sono anche gli adepti di Shar. Shar prova un certo interesse per i complotti orditi dalla Confraternita Arcana, quindi è piuttosto probabile che prima o poi la dea ordinerà ai suoi seguaci di mettersi in contatto con la Maga Suprema Valindra Shadowmantle per stipulare un'alleanza con i maghi. Le Marche d'Argento, in particolare Silverymoon, hanno da sempre goduto della benevolenza di Selûne, e Shar è determinata a seminare morte e distruzione tra coloro che venerano la sua nemica mortale.

Talos

Pochi individui in tutto il Faerûn hanno il coraggio di dichiarare in pubblico la loro venerazione per Talos, ma le Marche d'Argento sono uno di quei luoghi dove i preti di Talos si radunano nel nome del loro dio portatore di rovina. Il rigore degli elementi e l'asprezza del terreno di questa regione dimostrano la portata del potere di Talos. Le sue tempeste di fulmini fendono i cieli estivi, i suoi venti sferzano le montagne e le sue improvvise gelide bufere accecano e congelano gli sprovveduti che osano avventurarsi all'aperto. Nessuna tra le principali città delle Marche si dedica alla causa del Signore delle Tempeste, ma gli insediamenti più piccoli cercano di placare la furia della divinità con l'intercessione dei preti itineranti di Talos. Shevael Wildwalker (Chr7 di Talos genasi dell'aria femmina CM), a capo di una specie di piccola confraternita di dervisci, vaga per la Valle Fredda incutendo timore in tutti i miscredenti che si imbattono sul suo cammino.

Eroi del Nord

Molti personaggi unici nel loro genere popolano le terre selvagge e le città delle Marche d'Argento. Gli uccisori di giganti vanno in cerca dei loro nemici prescelti, gli esploratori delle terre selvagge pattugliano i confini della civiltà e i frangi-orde disperdono ai quattro venti le opprimenti schiere dei loro nemici. Va da sé che gli uccisori di giganti sono per lo più guerrieri, ranger o maghi che si sono costruiti una reputazione combattendo e sconfiggendo giganti malvagi, ma una piccola parte di combattenti ha fatto di questa attività un vero e proprio mestiere.

Questo capitolo presenta sei classi di prestigio piuttosto diffuse nelle terre delle Marche d'Argento: l'arciere infallibile, il cavaliere errante di Silverymoon, il frangi-orde, l'esploratore delle terre selvagge, l'esploratore orchesco e l'uccisore di giganti.

Arciere infallibile

Molti eserciti annoverano tra le loro schiere guerrieri che utilizzano l'arco come propria arma principale, tuttavia ben difficilmente questi ultimi si addestreranno con lo stesso rigore dell'arciere infallibile. L'arciere infallibile dedica la sua vita a padroneggiare l'uso degli archi. Tutte le altre preoccupazioni sono secondarie. A suo dire, uno stato di grazia si realizza allorquando la freccia viene scoccata e tutto dipende da bontà della mira, fermezza della mano e padronanza dell'arma prescelta. Per gli arcieri più esperti, la vita assume pieno significato nell'eternità di quell'istante. La perfezione è centrare il bersaglio, tutto il resto non conta.

Guerrieri e ranger sono tra gli arcieri infallibili più comuni, ma talvolta anche barbari e paladini intraprendono questa strada. I monaci sono attratti dalla natura quasi mistica della disciplina. Si conoscono anche alcuni ladri e stregoni che hanno scelto questa classe, ma sono casi piuttosto rari. Infine, druidi e maghi ben difficilmente abbandoneranno i loro interessi per dedicare tutto il loro tempo a una sola arma.

Come PNG, gli arcieri infallibili sono spesso mercenari al soldo di ufficiali dell'esercito o di qualche nobile governante sia per aumentare il numero di soldati schierati in battaglia sia per compiere qualche missione speciale quale, ad esempio, abbattere gli incantatori dell'esercito avversario.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un arciere infallibile, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Artigianato (costruire archi) 10 gradi.

Talenti: Estrazione Rapida, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Competenza: Arco corto, arco corto composito, arco lungo o arco lungo composito.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arciere infallibile (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (costruire archi) (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Equilibrio (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Un arciere infallibile non ottiene alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Arciere esperto: Un arciere infallibile conosce alla perfezione la propria arma, con una padronanza che la maggior parte dei soldati di professione non avrà mai. Al 1° livello, l'arciere ottiene un bonus di +3 a tutte le prove di Artigianato (costruire archi).

Attacco furtivo a distanza (Str): Quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, un arciere infallibile può incoccare e scagliare una freccia in una frazione di secondo, cogliendo i propri avversari alla sprovvista. Si noti che il personaggio perde questa capacità speciale se indossa armature medie o pesanti. Al 1° livello, l'arciere infallibile ottiene la capacità di compiere un attacco furtivo a distanza allorquando sorprende un avversario che non è in grado di difendersi, colpendolo in un organo vitale per infliggere danni extra. In pratica, ogni volta che all'avversario dell'arciere infallibile viene negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (che abbia o meno un bonus di Destrezza), l'arciere

infallibile infligge +1d6 danni extra. Questi danni extra aumentano a +2d6 al 4° livello, +3d6 al 7° livello e +4d6 al 10° livello. Se l'arciere infallibile dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non verrebbero moltiplicati. Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se l'avversario si trova entro un raggio di 9 metri. L'arciere infallibile non può colpire con precisione oltre tale distanza.

Un arciere infallibile può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia discernibile. Creature incorporee, costrutti, melme, non morti e vegetali sono privi di organi vitali da colpire. Inoltre, tutte le creature immuni ai colpi critici sono invulnerabili agli attacchi furtivi. L'arciere infallibile deve essere in grado di distinguere nitidamente il bersaglio per capire quale sia un organo vitale, oltre a essere in grado di raggiungerlo. Un arciere infallibile non può compiere un attacco furtivo allorquando colpisca una creatura sotto occultamento (a meno che con la sua capacità di tiro esatto non riesca a superare l'occultamento, vedi sotto) o colpendo gli arti di una creatura i cui organi vitali siano fuori portata.

Arciere infallibile

Se l'arciere infallibile ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi (quali, ad esempio, i livelli di ladro), i bonus ai danni si sommano.

Tiro esatto (Str): La padronanza dell'arciere infallibile con l'arco è tale da permettergli di colpire con grande precisione i nemici, anche quelli che cercano di difendersi con copertura o occultamento. A partire dal 2° livello, i bersagli di un arciere infallibile ricevono copertura o occultamento di un grado inferiore rispetto a quello che dovrebbero ottenere. Ad esempio, un bersaglio con grado di copertura pari a "tre quarti" è come se ne avesse "metà". Al 5° livello, l'arciere infallibile ignora due gradi di copertura e occultamento, per cui il bersaglio del precedente esempio passerebbe da un grado di copertura pari a "tre quarti" a "un quarto". Al 9° livello, l'arciere infallibile ignora tre gradi di copertura o occultamento. Si noti che questa capacità non sortisce alcun effetto sui nemici che si difendono con una copertura totale.

Arceria (Sop): Al 2° livello, l'arciere infallibile ottiene la capacità di creare frecce magiche (e solo frecce) con un bonus di potenziamento +1, proprio come se possedesse il talento Creare Armi e Armature, avendo soddisfatto tutti i prerequisiti per la freccia che desidera fabbricare. Al 4°, 6°, 8° e 10° livello, i bonus delle frecce che può creare con questa capacità aumentato rispettivamente a +2, +3, +4 e +5.

Fabbricare frecce: La costruzione di una freccia perfetta richiede 5 mo di materie prime, un laboratorio di sorta e due giorni per ogni freccia (si noti che questa è un'approssimazione dei risultati medi di una prova di Artigianato; se si desidera calcolare i tempi esatti, si faccia riferimento alla descrizione dell'abilità Artigianato).

Potenziare frecce: Oltre a fabbricare le frecce, un arciere infallibile può consumare materie prime e spendere PE per creare frecce con un bonus di potenziamento, come riportato di seguito.

Bonus	Costo (1 freccia)	Costo (50 frecce)	PE(1 freccia)	PE(50 frecce)	Frecce al giorno
+1	20 mo	1.000 mo	1	80	25
+2	80 mo	4.000 mo	6	320	6
+3	180 mo	9.000 mo	14	720	3
+4	320 mo	16.000 mo	25	1.280	2
+5	500 mo	25.000 mo	40	2.000	1

Costo: L'investimento in materie prime necessario per fabbricare una o cinquanta frecce. Questo valore non comprende il costo delle frecce in sé.

PE: L'ammontare di PE da spendere per fabbricare una o cinquanta frecce.

Frecce al giorno: Il numero di frecce di un dato valore che possono essere fabbricate in una giornata di lavoro.

Tiro poderoso: Al 3° livello, l'arciere infallibile è diventato in grado di scagliare frecce straordinariamente potenti. Durante il proprio turno, prima di effettuare qualsiasi tiro per colpire, può decidere di sottrarre un numero da tutti i tiri per colpire a distanza e sommarlo a tutti i tiri dei danni a distanza. Questo numero non può superare il bonus di attacco base del personaggio. La penalità agli attacchi e i bonus ai danni si applicano fino alla successiva azione dell'arciere infallibile.

Minaccia: All'8° livello, un arciere infallibile, quando

Tabella 6–1: Arciere infallibile

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Arciere esperto, attacco furtivo a distanza +1d6
2°	+2	+3	+0	+0	Tiro esatto 1, arceria +1
3°	+3	+3	+1	+1	Tiro poderoso
4°	+4	+4	+1	+1	Attacco furtivo a distanza +2d6, arceria +2
5°	+5	+4	+1	+1	Tiro esatto 2
6°	+6	+5	+2	+2	Arceria +3
7°	+7	+5	+2	+2	Attacco furtivo a distanza +3d6
8°	+8	+6	+2	+2	Minaccia, arceria +4
9°	+9	+6	+3	+3	Tiro esatto 3
10°	+10	+7	+3	+3	Attacco furtivo a distanza +4d6, arceria +5

indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, ottiene la capacità di minacciare un'area vicina come se stesse brandendo un'arma da mischia con portata. Si noti che il personaggio perde questa capacità speciale se indossa armature medie o pesanti. Il suo arco funziona come un'arma con portata, ossia in grado di minacciare o colpire a 3 metri di distanza, ma non contro gli avversari adiacenti. Ogni attacco di opportunità che può infliggere in virtù delle aree minacciate viene trattato come un normale attacco a distanza, da conteggiare rispetto al massimo numero di attacchi di opportunità che può infliggere per round.

cavaliere errante di silverymoon

La milizia di combattenti professionisti che va sotto il nome di Cavalieri d'Argento, incaricata della salvaguardia della città di Silverymoon e dei suoi abitanti, è spesso l'ultimo baluardo che si frappone tra Silverymoon e i pericoli della frontiera. Pertanto, i cavalieri non sanno mai quale sarà la prossima missione che verranno chiamati a compiere: guerre di stato, perlustrazioni, interventi di soccorso, azioni diplomatiche sono tutti compiti che i cavalieri hanno portato a termine con onore, al servizio della loro patria. Quindi, gli appartenenti a questa classe di prestigio padroneggiano un'ampia varietà di capacità, così da essere in grado di affrontare qualsiasi compito venga loro assegnato.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un cavaliere errante di Silverymoon, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Abilità: Cavalcare 4 gradi, Conoscenza (locali del Nord) o Conoscenza (locali di Silverymoon) 4 gradi, Orientamento 2 gradi, Osservare 4 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (lancia da cavaliere leggera o pesante), Attacco in Sella, Combattere in Sella, Sopravvissuto.

Altro: Prestare servizio tra i Cavalieri d'Argento per almeno un anno e presentare domanda di distaccamento presso i cavalieri erranti al Gran Comandante del Cavalieri Sernius Alathar, oppure essere nominato cavaliere errante direttamente da Taern Hornblade in persona, l'Alto Mago di Silverymoon.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere errante di Silverymoon (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere errante di Silverymoon.

Cavaliere errante di Silverymoon

Competenza nelle Armi e nelle Armature: Un cavaliere errante di Silverymoon non ottiene alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Stemma: A prescindere dall'armatura, dalle armi e dall'equipaggiamento prescelti, ogni cavaliere, quale proprio caratteristico stemma, deve indossare obbligatoriamente un fermaglio d'argento a chiusura del mantello. Tale fermaglio è a forma di una luna crescente, aguzza come la punta di una spada lunga. Inoltre, ogni stemma è un *fermaglio della resistenza+1*. Qualora smarrisse il suo stemma, un cavaliere errante dovrebbe quanto prima acquistarne uno a Silverymoon (prezzo 1.000 mo).

Talento del guerriero: Un cavaliere errante di Silverymoon ottiene un talento bonus al 2°, al 5° e al 9° livello. Questi talenti bonus devono essere scelti dall'elenco di quelli a disposizione dei guerrieri.

Conoscenza delle Marche: Un cavaliere errante di Silverymoon diventa una ricca miniera di conoscenza e d'informazioni specifiche sulle Marche d'Argento man mano che interagisce con gli abitanti della regione. A partire dal 2° livello, un cavaliere errante di Silverymoon può effettuare una speciale prova di conoscenza delle Marche con un bonus pari al suo livello di cavaliere errante + il suo modificatore di Intelligenza per verificare se ha conoscenza di qualche informazione attinente a qualche persona degna di nota, luoghi od oggetti leggendari, o alla politica regionale. Questa prova non rivelerà i poteri di un oggetto magico, ma potrà fornire indizi sul suo funzionamento generale. Un cavaliere errante non può prendere 10 o 20 su questa prova. Il Dungeon Master stabilisce la Classe Difficoltà della prova, sulla base della seguente tabella.

CD	Tipo di conoscenza ed esempi
10	Comune, ossia conosciuta da una parte consistente degli abitanti delle Marche d'Argento. Esempio: L'aspra rivalità esistente tra Re Harbromm e Re Obould; popolari storie di fantasmi che circolano sui resti del Rifugio di Ghaurin.
15	Inconsueta, ossia conosciuta, ma nota a poche persone che abitano nella regione. Esempio: La rivalità esistente tra due professori dell'Università di Silverymoon.
20	Oscura, ossia conosciuta da pochi e difficile da sapere. Esempio: Un sentiero segreto che conduce attraverso il Fuoco Eterno al di sotto di Sundabar; la genealogia del cugino di primo grado di Bruennor Battlehammer.
25	Altamente oscura, conosciuta da pochissimi, addirittura dimenticata da coloro che una volta ne erano a conoscenza, o anche nota a coloro che non ne capiscono il significato. Esempio: Particolari della battaglia che diede a Deadsnows il suo nome.

Nemico giurato: Al 1° livello, un cavaliere errante dichiara suoi nemici giurati un certo gruppo di persone o di mostri. Questa è una categoria molto più ristretta di quella prevista per il nemico prescelto del ranger. I nemici giurati possono comprendere un qualsiasi gruppo, nazionalità, tribù, organizzazione, tipo o sottotipo di creature di cui si è al corrente o si sospetta costituire una minaccia nei confronti delle Marche

d'Argento. Alcune organizzazioni appropriate sono la Confraternita Arcana, i Daemonfey, il Popolo del Sangue Nero, la chiesa di Bane o quella di Talos. In genere, i mostri o i tipi delle creature dovranno essere indicati sia per tipo che per luogo quali, ad esempio, i drow di Menzoberranzan, i duergar di Gracklstugh, i giganti del gelo del Dorso del Mondo, gli hobgoblin di Doomspire, gli orchi della tribù Strappa Cuori o quelli della Fortezza della Freccia Oscura.

Un cavaliere errante ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggirare quando utilizza queste abilità contro il suo nemico giurato, e un bonus di +1 ai danni dell'arma contro queste creature. Questo bonus non si applica ai danni inflitti contro creature immuni ai colpi critici, e il cavaliere non ottiene questo bonus quando utilizza un'arma a distanza contro bersagli che si trovino oltre un raggio di 9 metri. Un cavaliere che fosse anche un ranger potrebbe scegliere un nemico giurato appartenente a un sottoinsieme del proprio nemico prescelto (ad esempio, gli orchi di Freccia Oscura, se i suoi nemici prescelti sono gli orchi), e in tal caso i bonus si sommerebbero.

Al 7° livello, un cavaliere errante può designare un secondo nemico giurato, e il bonus associato al nemico giurato precedente aumenta a +2.

Patria: Al 3° livello, un cavaliere errante ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge, Diplomazia, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Percepire Inganni effettuate entro la città di Silverymoon o in un raggio di ottanta chilometri dalle sue mura. (I cavalieri erranti che viaggiano nel Sottosuolo o in altri luoghi estranei, ad esempio sottacqua, non ottengono tale bonus).

Marce forzate (Str): A un cavaliere errante, da un momento all'altro, potrebbe essere ordinato di marciare o di muoversi a cavallo in un qualsiasi luogo delle Marche d'Argento. Tuttavia, il cavaliere errante ha una conoscenza talmente approfondita della geografia delle Marche d'Argento che, al 5° livello, il suo movimento via terra (o quello della sua cavalcatura) diviene una volta e mezzo il modificatore standard indicato per il tipo di terreno che sta attraversando (vedi il capitolo relativo al movimento sul *Manuale del Giocatore*). Un cavaliere errante può altresì guidare alcuni viandanti, conferendo questo stesso vantaggio a un numero aggiuntivo di creature pari al suo livello di classe x il modificatore di Carisma (se positivo), o a un minimo di una creatura per ogni livello di cavaliere errante che ha ottenuto.

Orientamento infallibile (Str): Al 7° livello, un cavaliere errante conosce le Marche d'Argento come le sue tasche, sicché ottiene un bonus di +10 a tutte le prove di Orientamento effettuate nelle Marche d'Argento o nelle terre immediatamente attigue alla lega.

Cavallerizzo esperto: All'8° livello, un cavaliere errante non subisce più alcuna penalità se monta in sella a cavalcature anche molto diverse dal tipo iniziale che ha scelto per la sua abilità di Cavalcare.

Suddito devoto (Sop): Al 10° livello, l'amore di un cavaliere errante per la sua terra e lo zelo con cui la difende gli conferiscono un bonus morale di +3 a tutti i tiri salvezza allorquando si trovi entro la città di Silverymoon o in un raggio di ottanta chilometri dalle sue mura. Allo stesso modo della capacità patria, questi benefici non valgono nel Sottosuolo o in analoghi luoghi estranei che si trovino entro ottanta chilometri dalla città, ma che vengono visitati assai di rado dai Cavalieri d'Argento.

Esploratore delle terre selvagge

Gli esploratori delle terre selvagge sono le spie della frontiera, che percorrono in lungo e in largo il territorio in cerca di informazioni preziose. Sono di grande aiuto per chiunque li assoldi, anche se spesso i loro servigi risultano piuttosto costosi. Gli esploratori delle terre selvagge di allineamento buono ricercano e fanno rapporto sui movimenti delle creature e delle forze malvagie nelle terre selvagge, in genere per conto di un nobile o di un villaggio. Gli esploratori delle terre selvagge malvagi fanno altrettanto per i loro datori di lavoro, tranne per il fatto che tengono d'occhio le forze del bene.

Gli esploratori delle terre selvagge sono per lo più barbari, druidi o ranger. Alcuni sono guerrieri o ladri che provano una certa affinità verso i luoghi silvani piuttosto che per le aree urbane. Maghi e stregoni sono piuttosto rari tra le loro fila.

Come PNG, un esploratore delle terre selvagge è in genere al soldo di qualche nobile, generale o villaggio. I personaggi potrebbero incontrarne uno impegnato come avanguardia di un esercito, o scoprire che essi stessi sono finiti sotto l'occhio vigile di un esploratore delle terre selvagge.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un esploratore delle terre selvagge, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (natura) 4 gradi, Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Nascondersi 8 gradi, Orientamento 4 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica, Seguire Tracce.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'esploratore delle terre selvagge (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Empatia Animale (Sag),

TABELLA 6-2: CAVALIERE ERRANTE DI SILVERYMOON

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Stemma, primo nemico giurato
2°	+2	+3	+0	+0	Talento del guerriero, conoscenza delle Marche
3°	+3	+3	+1	+1	Patria
4°	+4	+4	+1	+1	Marce forzate
5°	+5	+4	+1	+1	Talento del guerriero
6°	+6	+5	+2	+2	Orientamento infallibile
7°	+7	+5	+2	+2	Secondo nemico giurato
8°	+8	+6	+2	+2	Cavallerizzo esperto
9°	+9	+6	+3	+3	Talento del guerriero
10°	+10	+7	+3	+3	Suddito devoto

Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

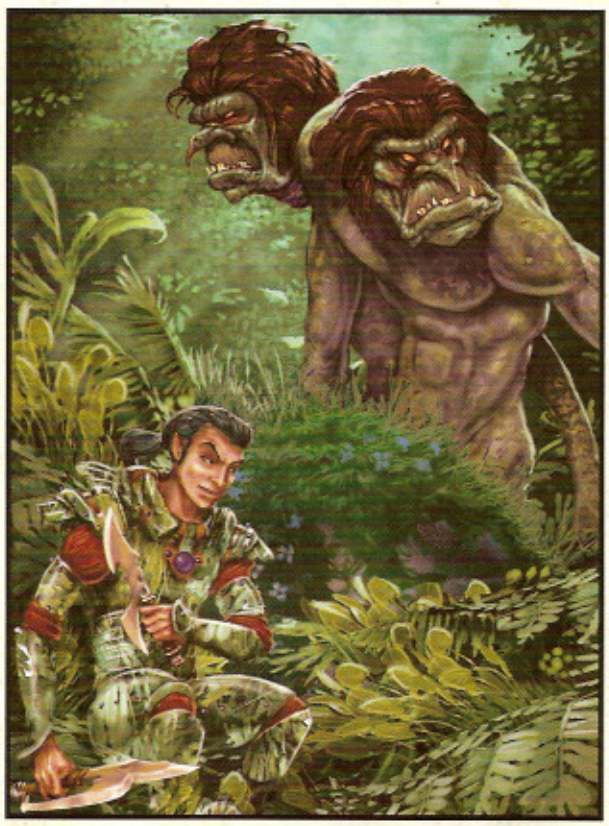
PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esploratore delle terre selvagge.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'esploratore delle terre selvagge è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi.

Seguire tracce migliorato (Str): Un esploratore delle terre selvagge apprende l'arte di seguire le tracce delle creature senza rallentare il proprio passo. Questa capacità funziona come il talento Seguire Tracce, tranne per il fatto che l'esploratore delle terre selvagge non subisce alcuna penalità di movimento. In altre parole, un esploratore delle terre selvagge può seguire le tracce muovendosi alla sua normale velocità e inoltre non subisce alcuna penalità se segue le tracce accelerando rispetto alla sua velocità base.

Controllo del territorio (Str): Ogniqualvolta si trovino in un territorio loro familiare, gli esploratori delle terre selvagge diventano avversari ancora più temibili. Al 1° livello, un esploratore delle terre selvagge indica il tipo di territorio che intende controllare, una superficie che si estende fino a 256 chilometri quadrati (16 chilometri per 16 chilometri). All'interno del territorio controllato, l'esploratore delle terre selvagge ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Orientamento. Il territorio controllato dall'esploratore delle terre selvagge, al 4° livello, si estende su una superficie massima di 6.400 chilometri quadrati (80 chilometri per 80 chilometri), per arrivare all'intera regione (come definita nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) all'8° livello, così da rendere l'idea che egli sia in grado di scorrazzare in lungo e in largo, per prestare servizio al suo padrone.



Esploratore delle terre selvagge

Talento selvaggio: Al 1° livello e di nuovo al 10° livello, l'esploratore delle terre selvagge può scegliere un talento bonus tra quelli riportati nel seguente elenco: Forestale, Furtivo, Resistere al Veleno, Robustezza, Scalatore di Alberi, Sopravvissuto.

Marce forzate (Str): Un esploratore delle terre selvagge si sposta attraverso diversi tipi di terreni e intraprende lunghi viaggi disagiati, pertanto la velocità è sempre basilare. L'esploratore delle terre selvagge ha una conoscenza talmente approfondita della conformazione del territorio che, al 2° livello, il suo movimento via terra (o quello della sua cavalcatura) diviene una volta e mezzo il modificatore standard indicato per il tipo di terreno che sta attraversando (vedi il capitolo relativo al movimento sul *Manuale del Giocatore*). Un esploratore delle terre selvagge può altresì guidare alcuni viandanti, conferendo questo vantaggio a un numero aggiuntivo di creature pari al suo livello di classe x il modificatore di Carisma (se positivo), o a un minimo di una creatura per ogni livello di esploratore delle terre selvagge che ha ottenuto.

***Anti-individuazione* (Mag)**: A partire dal 2° livello, un esploratore delle terre selvagge ha appreso il modo di assorbire l'energia dalle terre selvagge per confondersi in esse, così da evitare i tentativi di divinazione della sua presenza o delle sue azioni. Questa capacità magica funziona come l'omonimo incantesimo, ma solo quando l'esploratore delle terre selvagge si trova entro il territorio sotto il suo controllo e non all'interno di un'area urbana.

Mimetizzazione (Str): Un esploratore delle terre selvagge si addestra per trarre il massimo beneficio dall'ambiente circostante ogniqualvolta desideri rimanere nascosto. A partire dal 3° livello, quando un esploratore delle terre selvagge utilizza le peculiarità dell'ambiente (fogliame, alberi, macigni, dune di sabbia, cespugli, e così via) per coprirsi o occultarsi, aumenta il proprio grado di copertura di un incremento. Ad esempio, se l'esploratore delle terre selvagge fosse nascosto dietro a un albero che gli conferisce un grado di copertura pari a "metà", otterrebbe in realtà un bonus alla Classe Arma-

TABELLA 6-3: ESPLORATORE DELLE TERRE SELVAGGE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+0	Seguire tracce migliorato, controllo del territorio 1, talento selvaggio
2°	+1	+3	+0	+0	Marce forzate, *anti-individuazione*
3°	+2	+3	+1	+1	Mimetizzazione 1
4°	+3	+4	+1	+1	Controllo del territorio 2
5°	+3	+4	+1	+1	*Comunione con la natura* 1 volta al giorno
6°	+4	+5	+2	+2	Mimetizzazione 2
7°	+5	+5	+2	+2	*Comunione con la natura* 2 volte al giorno
8°	+6	+6	+2	+2	Controllo del territorio 3
9°	+6	+6	+3	+3	Mimetizzazione 3
10°	+7	+7	+3	+3	*Comunione con la natura* 3 volte al giorno

tura e al tiro salvezza sui Riflessi come se avesse un grado di copertura uguale a "tre quarti". Se fosse occultato dietro un fitto fogliame, cioè occultamento pari a "tre quarti" e probabilità di essere mancato del 30%, otterrebbe in realtà un occultamento di "nove decimi" e una probabilità di essere mancato del 40%. Al 6° livello, un esploratore delle terre selvagge ottiene i benefici di due incrementi del grado di copertura o di occultamento, e, infine, di tre incrementi al 9° livello. (Si noti che deve avere almeno un grado di copertura o di occultamento pari a "un quarto" o superiore per godere di questi benefici; nessun grado di copertura non aumenta a "tre quarti" di copertura, neppure nel caso di un esploratore delle terre selvagge di 9° livello).

***Comunione con la natura* (*Mag*):** A partire dal 5° livello, un esploratore delle terre selvagge è entrato in profonda armonia con le terre selvagge al punto di poter cogliere le tracce lasciate a terra o trasportate dal vento per individuare la presenza di altri luoghi e creature nelle terre selvagge. Una volta al giorno, può utilizzare *comunione con la natura* a un livello pari a quello che ha guadagnato come esploratore delle terre selvagge. Al 7° livello, un esploratore delle terre selvagge può utilizzare *comunione con la natura* due volte al giorno, e al 10° livello tre volte al giorno. L'esploratore delle terre selvagge può invocare questo potere solo quando si trova entro il territorio da lui controllato.

esploratore orchesco

L'esploratore, scendendo a valle attraverso alture brulle e silvane, giunge sino alle terre più civilizzate del sud, laddove inizierà la sua missione. Il suo compito non è di scontrarsi direttamente col nemico, ma piuttosto di ottenere informazioni basilari sulle forze, le debolezze e gli spostamenti del nemico. Grazie al supporto fornito dall'esploratore, che gioca un ruolo fondamentale, la disfatta del nemico non tarderà a venire. Il contributo dell'esploratore alla distruzione dei nemici non si evidenzia solo durante il compimento della missione assegnatagli, ma anche sul campo di battaglia, allorquando gli avversari capiscano di quante e di quali informazioni siano venuti in possesso i comandanti degli orchi.

In parte guerriero delle terre selvagge e in parte spia, l'esploratore orchesco è il beniamino del suo popolo. La sua fama non deriva dall'abilità dimostrata in battaglia, ma dal mettere a continuo repentaglio la propria vita per portare ai propri comandanti informazioni accurate sulle attività del nemico. L'esploratore orchesco si prepara a questo compito addestrandosi a sopravvivere in climi rigidi, a compiere ricognizioni segrete a distanza, e infine a ritornare in patria con le informazioni necessarie.

Gli esploratori orcheschi sono per lo più barbari, guerrieri o ranger che hanno deciso di venire addestrati per compiere missioni segrete per conto della loro tribù. In genere, gli esploratori orcheschi lavorano da soli o in coppia, tranne quando la missione da compiere sia troppo rischiosa, e allora scendono in campo in gruppi di tre. Il loro obiettivo è spiare il nemico e tornare in patria per riferire ciò che hanno scoperto.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un esploratore orchesco, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Orco, mezzorco o tanarukk.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 4 gradi, Nascondersi 6 gradi.

Talenti: Furtivo, Resistenza Fisica, Sensi Acuti.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'esploratore orchesco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Artigianato (Int), Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: L'esploratore orchesco è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra e nelle armature leggere.

Esperienza sul campo (Str): Al 1° livello, un esploratore orchesco ottiene un bonus per alcune abilità, in virtù dell'intenso addestramento che ha ricevuto. L'esploratore orchesco ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Guarire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientamento, Osservare e Scalare quando è impegnato in una missione esplorativa. Il bonus aumenta a +2 al 3° livello e a +3 al 5° livello.

Mimetizzarsi nelle terre selvagge (Str): Al 1° livello, l'esploratore orchesco apprende una tecnica per mimetizzare la sua figura, utilizzando pigmenti colorati, indossando vestiti scelte oculatamente e appostandosi immobile, rendendosi quasi invisibile allo sguardo altrui. Questa tecnica richiede 1 minuto di preparazione, ma conferisce all'esploratore orchesco un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Nascondersi. Un esploratore orchesco può utilizzare questa capacità solo quando si trova nelle terre selvagge e senza che qualcuno lo stia osservando. Se cambia posizione, perde i benefici della mimetizzazione e deve effettuare una normale prova di Nascondersi (si veda la descrizione dell'abilità Nascondersi).

Talento bonus: Al 2° livello e di nuovo al 4° livello, l'esploratore orchesco può scegliere un talento bonus tra quelli riportati nel seguente elenco: Forestale, Occhi Aperti, Resistere al Veleno, Robustezza, Scalatore di Alberi e Sopravvissuto.

Tabella 6-4: Esploratore orchesco

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Esperienza sul campo +1, mimetizzarsi nelle terre selvagge
2°	+1	+0	+3	+0	Talento bonus, movimento veloce (12 m)
3°	+2	+1	+3	+1	Esperienza sul campo +2, attacco furtivo +1d6
4°	+3	+1	+4	+1	Talento bonus
5°	+3	+1	+4	+1	Esperienza sul campo +3, movimento veloce (15 m)

Movimento veloce (Str): Al 2° livello, la velocità dell'esploratore orchesco aumenta a 12 metri, come riportato nella Tabella 6-4. Un esploratore orchesco che indossi un'armatura media o pesante, o che trasporti un carico medio o pesante, perde questa velocità extra. Al 5° livello, la velocità dell'esploratore orchesco aumenta a 15 metri. Gli esploratori orcheschi che hanno ottenuto livelli da barbaro sommano i bonus del movimento veloce di quella classe alla loro velocità base.

Attacco furtivo (Str): In molte occasioni, per portare a termine la sua missione, l'esploratore orchesco deve cogliere alla sprovvista l'avversario. Al 3° livello, l'esploratore orchesco ottiene la capacità di compiere un attacco furtivo allorquando sorprende un avversario che non è in grado di difendersi, colpendolo in un organo vitale per infliggere danni extra. In pratica, ogni volta che all'avversario dell'esploratore orchesco viene negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (che abbia o meno un bonus di Destrezza), l'esploratore orchesco infligge +1d6 danni extra. Se l'esploratore orchesco dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non verrebbero moltiplicati. Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se l'avversario si trova entro un raggio di 9 metri. L'esploratore orchesco non può colpire con precisione oltre tale distanza.

Esploratore orchesco

Illustrazione di Adam Rex

Con un manganello o con un colpo senz'armi, l'esploratore orchesco può compiere un attacco furtivo che infligge danni debilitanti invece che danni normali. Non può usare un'arma che infligge danni normali se vuole provocare danni debilitanti in un attacco furtivo, neppure con la penalità standard di -4, poiché sta utilizzando la sua arma in modo ottimale per compiere un attacco furtivo.

Un esploratore orchesco può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia discernibile. Creature incorporee, costrutti, melme, non morti e vegetali sono privi di organi vitali da colpire. Inoltre, tutte le creature immuni ai colpi critici sono invulnerabili agli attacchi furtivi. L'esploratore orchesco deve essere in grado di distinguere nitidamente il bersaglio per capire quale sia un organo vitale, oltre a essere in grado di raggiungerlo. Un esploratore orchesco non può compiere un attacco furtivo allorquando colpisca una creatura sotto occultamento o colpendo gli arti di una creatura i cui organi vitali siano fuori portata.

Se l'esploratore orchesco ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi (quali, ad esempio, i livelli di ladro), i bonus ai danni si sommano.

frangi-orde

Buona parte degli abitanti delle Marche d'Argento cova un'ostilità profonda nei confronti delle tribù e delle orde di umanoidi che minacciano in continuazione di distruggere la civiltà in questa regione. Questa antipatia è talmente radicata in alcune persone che giunge a sfiorare l'ossessione paranoica; tali individui giurano inimicizia eterna contro una o più razze di quegli umanoidi che si radunano in grandi gruppi, e in particolar modo contro quelli che si raccolgono per dare vita alle orde montane. Secondo il punto di vista di questi fanatici, il pericolo più grave che incombe sul mondo è rappresentato dalla crescente minaccia delle orde umanoidi, e credono che sia loro dovere scendere in campo per contrastarle.

Il frangi-orde è una persona che ha fatto dell'arte di disperdere le orde la sua ragione di vita. Si sottopone a severi addestramenti per diventare una perfetta macchina da guerra contro gli orchi. Spesso questi individui hanno subito delle perdite personali a causa delle orde umanoidi. Quale che sia la ragione, la missione del frangi-orde, cancellare dalla faccia della terra gli orchi e i loro simili, è la sua unica ragione di vita.

I frangi-orde sono per lo più barbari, originari di quelle tribù Uthgardt, in particolare la tribù dei Pony del Cielo, che considerano gli orchi la loro nemesi storica. Talvolta collaborano con gli altri frangi-orde, ma in genere sono piuttosto solinghi. Un'esistenza votata all'odio razziale non è molto adatta per stringere amicizie. Alcuni frangi-orde si uniscono alle compagnie di avventurieri, se queste ultime avranno qualche probabilità di imbattersi in orchi o saranno impegnati in una missione che scombussolerà i piani di un'orda orchesca.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un frangi-orde, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (locali) 5 gradi, Osservare 4 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato.

Abilità di classe

Le abilità di classe del frangi-orde (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (locali) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del frangi-orde.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un frangi-orde non ottiene alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Orda nemica: Un frangi-orde sceglie un'orda nemica tra le creature del seguente elenco: bugbear, coboldi, gnoll, goblin, hobgoblin o orchi. Qualsiasi creatura il cui tipo, secondo l'opinione del Dungeon Master, si raccolga in tribù o orde nella campagna giocata è una scelta altrettanto valida. Questa

capacità funziona come la capacità nemico prescelto della classe del ranger. Se un frangi-orde con livelli da ranger sceglie un'orda nemica che fa già parte dei suoi nemici prescelti, i rispettivi bonus si sommano.

Quando il frangi-orde raggiunge il 3° livello, il bonus contro la prima orda nemica aumenta a +2 e ottiene una nuova orda nemica a +1. Quando il frangi-orde raggiunge il 5° livello, il bonus contro la prima orda nemica aumenta a +3, il bonus contro la seconda orda nemica aumenta a +2 e ottiene una nuova orda nemica a +1.

Conoscenza dell'orda: Un frangi-orde diventa una ricca miniera di conoscenza e di informazioni specifiche sulle Marche d'Argento man mano che interagisce con gli abitanti della regione. A partire dal 1° livello, un frangi-orde può effettuare una speciale prova di conoscenza sull'orda con un bonus pari al suo livello di frangi-orde + il suo modificatore di Intelligenza per verificare se ha conoscenza di qualche informazione attinente a qualche tribù o orda umanoide del luogo quali, ad esempio, i rispettivi luoghi o oggetti sacri, o alla politica regionale. Questa prova non rivelerà i poteri di un oggetto magico, ma potrà fornire indizi sul suo funzionamento generale. Un frangi-orde non può prendere 10 o 20 su questa prova. Il Dungeon Master stabilisce la Classe Difficoltà della prova, sulla base della seguente tabella.

Frangi-orde

CD	Tipo di conoscenza ed esempi
8	Comune, ossia conosciuta da una parte consistente della popolazione locale. Esempio: Re Obould Molte-Frecce sta costituendo un'orda di orchi per schiacciare le terre a sud.
13	Inconsueta, ossia conosciuta, ma nota a poche persone che abitano nella regione. Esempio: La rivalità esistente tra Re Obould e i suoi numerosi figli.
18	Oscura, ossia conosciuta da pochi e difficile da sapere. Esempio: Un sentiero segreto che conduce all'accampamento militare di una tribù di goblin, oppure il punto esatto in cui è situata la tomba di un valoroso capotribù hobgoblin.
23	Altamente oscura, conosciuta da pochissimi, addirittura dimenticata da coloro che una volta ne erano a conoscenza, o anche nota a coloro che non ne capiscono il significato. Esempio: La precisa strategia militare utilizzata dalla città di Deadsnows per sconfiggere l'orda di orchi che tentò di distruggerla secoli or sono.

Resistere alla carica: Un frangi-orde si è addestrato a resistere alla possente carica dei nemici che si gettano in battaglia con grande impeto e furore. Al 2° livello, caricare in un'area minacciata da un frangi-orde conferisce a quest'ultimo un attacco di opportunità. L'attacco di opportunità del frangi-orde è istantaneo, e deve essere effettuato prima che l'attacco di carica sia stato completato.

Tenace (Str): Ogni frangi-orde è consapevole del fatto che prima o poi finirà col farsi del male. Al 4° livello, se i suoi punti ferita sono scesi tra -1 e -9, un frangi-orde può rimanere cosciente e compiere un'azione parziale ogni round. Si noti che il frangi-orde perde comunque 1 punto ferita per ogni round in cui i suoi punti ferita siano negativi (a meno che non venga stabilizzato) e muore se i suoi punti ferita scendono a -10. Se viene stabilizzato, il frangi-orde diviene incapacitato.

Bastione del fato (Str): Una volta al giorno, il frangi-orde, assumendo una particolare postura difensiva, può diventare un solido bastione vivente su cui i suoi nemici si vanno ineluttabilmente a infrangere. In tale postura difensiva, il frangi-orde ottiene una forza e una resistenza sovraumane, senza però potersi allontanare dal punto che sta difendendo. I benefici che ottiene sono i seguenti:

- Forza +2
- Costituzione +4
- Bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza
- Bonus per schivare +4 alla CA

L'incremento di Costituzione aumenta i punti ferita del frangi-orde di 2 punti per livello del personaggio; tuttavia, questi punti vengono perduti alla fine della postura difensiva, allorquando il punteggio di Costituzione si riduce di 4 punti. Questi punti ferita supplementari non vengono perduti per primi come accade per quelli temporanei.

Un frangi-orde impegnato nella postura difensiva non può utilizzare abilità o capacità che richiedano un cambiamento di posizione quali, ad esempio, Muoversi Silenziosamente o Saltare. Una postura difensiva dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione del frangi-orde.

Tabella 6-5: Frangi-orde

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Prima orda nemica, conoscenza dell'orda
2°	+2	+3	+0	+0	Resistere alla carica
3°	+3	+3	+1	+1	Seconda orda nemica
4°	+4	+4	+1	+1	Tenace
5°	+5	+4	+1	+1	Terza orda nemica, bastione del fato

(comprensivo del miglioramento). Il frangi-orde, a sua discrezione, può abbandonare la postura difensiva prima dello scadere di tale limite. Al termine della postura difensiva, il frangi-orde rimane spossato e subisce una penalità di -2 alla Forza per la durata dell'incontro. Evocare il bastione del fato in sé non richiede tempo, ma il frangi-orde può farlo solo nel corso della sua azione.

I bonus ottenuti dal bastione del fato non si sommano con bonus analoghi quali, ad esempio, quelli relativi alla posizione difensiva del difensore nanico.

Uccisore di giganti

Illustrazione di Richard Sardinha

Gli uccisori di giganti sono eroi valorosi, almeno finché si tratta di uccidere i giganti. Quando non sono impegnati nell'attività che sanno svolgere meglio, gli uccisori di giganti sono soliti ubriacarsi e fare a cazzotti con persone più grosse di loro. Alcuni uccisori di giganti dall'animo gentile esulano dallo stereotipo, ma per lo più ci si aspetta che un membro di questa classe di prestigio sia rude e vanaglorioso, e molti cercano di essere all'altezza del ruolo. Gli uccisori di giganti sono piuttosto frequenti nelle regioni in cui i giganti sono comuni.

Molti uccisori di giganti iniziano la loro carriera come barbari, guerrieri e ranger, ma chierici di alcune divinità, paladini e talvolta anche ladri scelgono di intraprendere questa strada. Non tutti i giganti sono malvagi, così come non tutti gli uccisori sono buoni. Tra le loro fila si conta una manciata di maghi e di stregoni, ma quasi nessun druido.

Come PNG, la maggior parte degli uccisori di giganti preferisce operare in solitario oppure si accompagna a individui della stessa risma. Molti di questi hanno giurato di vendicarsi di qualche torto subito o di qualche azione malvagia compiuta dai giganti quali, ad esempio, la distruzione della propria dimora o la morte di un familiare o di un congiunto. Laddove i giganti sono più numerosi, spesso alcuni uccisori di giganti uniscono le forze per riuscire a sconfiggere più facilmente i loro nemici giurati.

La recente invasione di giganti nella regione della Brughiera Solitaria, e il conseguente afflusso di troll trasferitisi nelle Marche d'Argento, ha dato luogo a una forte espansione dell'attività di uccisione dei giganti. Data l'elevata richiesta, uccisori di giganti provenienti da ogni parte di Faerûn si sono recati in questa regione per offrire i loro servigi al miglior offerente. Gli uccisori di giganti cercheranno di strappare il prezzo più alto possibile; inoltre, alcuni individui, quelli meno scrupolosi, rifiuteranno la prima offerta di un potenziale datore di lavoro, nella speranza che la situazione si incancrenisca e di poter così strappare una paga ancora più alta.

Un uccisore di giganti è un esperto nel suo campo, e molti di loro sono diventati indispensabili nei dintorni della Brughiera Sterminata e della città di Nesmé. Inoltre, alcuni uccisori di giganti sono nani originari di Cittadella Felbarr e di Mithral Hall; tuttavia questi ultimi riescono talvolta a intervenire in aiuto di altre comunità, mentre gli altri servono per lo più i soli interessi della loro patria. Lady Alustriel ha recentemente chiesto l'intervento di Re Warcrown a tal proposito, chiedendo al sovrano di inviare uno o due uccisori di giganti del suo regno per dare la caccia ai troll nei dintorni del Bosco d'Argento, prima che le creature diventino una minaccia ancora più pericolosa per la fattorie fuori dalle mura di Everlund.

Uccisore di giganti

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un uccisore di giganti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 4 gradi, Nascondersi 2 gradi.

Talenti: Mobilità, Robustezza, Schivare.

Speciale: Un personaggio deve avere ucciso almeno un gigante di qualsiasi tipo. Non è necessario che abbia compiuto questa impresa da solo, ma deve aver ferito il gigante con almeno un attacco da mischia.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'uccisore di giganti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Tabella 6-6: Uccisore di giganti

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Conoscenza dei giganti +1, mobilità migliorata, punire i giganti 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Riduzione del danno 1/-
3°	+3	+3	+1	+1	Conoscenza dei giganti +2, punire i giganti 2 volte al giorno
4°	+4	+4	+1	+1	Duro a morire
5°	+5	+4	+1	+1	Conoscenza dei giganti +3, punire i giganti 3 volte al giorno
6°	+6	+5	+2	+2	Riduzione del danno 2/-
7°	+7	+5	+2	+2	Conoscenza dei giganti +4, punire i giganti 4 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+2	Duro a morire 2
9°	+9	+6	+3	+3	Conoscenza dei giganti +5, punire i giganti 5 volte al giorno
10°	+10	+7	+3	+3	Riduzione del danno 3/-, duro a morire 3

Competenza nelle armi e nelle armature: L'uccisore di giganti è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, ma non ottiene alcuna competenza nell'uso di armature o di scudi.

Punire i giganti (Sop): Gli uccisori di giganti sanno come e dove colpire i loro nemici in modo da lasciare il segno. Una volta al giorno, un uccisore di giganti può tentare di punire un nemico che sia di taglia Grande o superiore (purché il nemico sia più grosso dell'uccisore di giganti) con un normale attacco in mischia. Occorre sommare il suo modificatore di Carisma (se positivo) al tiro per colpire e aggiungere 1 danno extra per livello di classe. L'uccisore di giganti può utilizzare questa capacità solo un numero limitato di volte al giorno, così come indicato dal suo livello. Gli uccisori di giganti barbari possono utilizzare la capacità di punire i giganti quando sono in preda all'ira barbarica. I bonus derivanti dalla capacità di punire i giganti si possono sommare a quelli che il ranger ottiene contro il nemico prescelto, e si possono altresì aggiungere a quelli di una capacità di punire ottenuta da un'altra classe quale, ad esempio, la capacità di punire il male del paladino.

Mobilità migliorata: Talvolta affrontare un gigante entro la portata delle sue possenti braccia è inevitabile. Per fortuna, l'uccisore di giganti sa come evitare i colpi quando si trova sotto i piedi del suo nemico giurato. Questa capacità funziona esattamente come il talento Mobilità, tranne per il fatto che il bonus alla CA dell'uccisore di giganti è di +8 invece di +4.

Conoscenza dei giganti: L'uccisore di giganti è una miniera di conoscenza e di informazioni relative ai suoi nemici prescelti. A partire dal 1° livello, un uccisore di giganti aggiunge questo bonus a tutte le prove di abilità utilizzate in situazioni che riguardino i giganti quali, ad esempio, una prova di Conoscenze (locali) effettuata per individuare la possibile ubicazione della tana di un gigante, o una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge effettuata per seguire le tracce di un gigante.

Riduzione del danno (Str): A partire dal 2° livello, l'uccisore di giganti ottiene la capacità straordinaria di ignorare una parte del danno di ogni colpo o attacco. Ogniqualvolta l'uccisore di giganti subisce dei danni, sottrarre il numero indicato nella Tabella 6-6. La riduzione del danno può ridurre il danno a 0 (zero), ma non al di sotto dello 0 (in altre parole, l'uccisore di giganti non può guadagnare punti ferita in questo modo).

Duro a morire (Str): Al 4° livello, se i suoi punti ferita sono scesi tra -1 e -9, un uccisore di giganti può rimanere cosciente e compiere un'azione parziale ogni round. Si noti che l'uccisore di giganti perde comunque 1 punto ferita per ogni round in cui i suoi punti ferita siano negativi (a meno che non venga stabilizzato) e muore se i suoi punti ferita scendono a -10. Se viene stabilizzato, l'uccisore di giganti diviene incapacitato.

All'8° livello, l'uccisore di giganti può agire normalmente ogni round allorquando i suoi punti ferita siano scesi tra -1 e -9, pur perdendo 1 punto ferita per ogni round (a meno che non venga stabilizzato) fino al sopraggiungere della morte a -10 o meno.

Al 10° livello, invece di morire a -10 o meno, può effettuare una prova di Costituzione (CD10 + 1 per ogni prova già effettuata) per rimanere in vita ancora per un round. Il personaggio muore all'istante se i suoi punti ferita scendono a -30 o meno.

Mostri delle Marche

Creature di tutti i tipi scorrazzano in lungo e in largo per le Marche d'Argento e la Frontiera Selvaggia. La maggior parte delle specie più pericolose o interessanti è già stata descritta nel *Manuale dei Mostri* e nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. Inoltre, il *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* contiene numerose creature originarie del Faerûn. Questo capitolo riporta un piccolo numero di creature native o diffuse nelle Marche d'Argento e nelle zone limitrofe.

Animale

Nelle Marche d'Argento si possono incontrare tutti gli animali contenuti nel *Manuale dei Mostri*, in particolare quelli che prediligono i terreni freddi, le foreste o le montagne.

Alce: Gli alci, i più imponenti tra gli appartenenti alla famiglia dei cervidi, sono una delle prede più appetibili nel Nord. Gli alci in genere si danno alla fuga durante un incontro, seppur talvolta reagiscano contro i predatori o i cacciatori di taglia inferiore alla loro.

Abilità: Gli alci ricevono un bonus razziale di +2 a tutte le prove di Nascondersi.

Cervo: Dato l'elevato numero di predatori mostruosi e magici che vagano per il Nord, i cervi giocano un ruolo importante nell'ecologia delle Marche d'Argento. Le femmine della specie vengono chiamate cerve o daini, mentre i maschi sono anche conosciuti come cerbio o cervio. I cervi in genere si danno alla fuga durante un incontro e reagiscono

	Alce **Animale Grande**	**Cervo** **Animale Medio**	**Tigre rossa** **Animale Grande**
Dadi Vita:	3d8+3 (16 pf)	2d8-2 (7 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)	+1 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	15 m	18 m	12 m, scalare 6 m
CA:	13 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale)	14 (+2 Des, +2 naturale)	15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale)
Attacchi:	2 zoccoli +4 mischia	Incornata +1 mischia o 2 zoccoli +1 mischia	2 artigli +11 mischia, morso +6 mischia
Danni:	Zoccolo 1d4+2	Incornata 1d4, zoccolo 1d2	Artiglio 1d8+6, morso 2d6+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	—	—	Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d8+3
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto	—
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +4, Vol +1	Temp +2, Rifl +5, Vol +1	Temp +10, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 14, Des 12, Cos 13, Int 2, Sag 13, Car 6	For 11, Des 14, Cos 9, Int 2, Sag 13, Car 6	For 23, Des 15, Cos 18, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità:	Ascoltare +5, Nascondersi +3, Osservare +5	Ascoltare +5, Nascondersi +7, Osservare +5	Ascoltare +3, Equilibrio +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +8*, Nuotare +6, Osservare +5, Scalare +16
Clima/Terreno:	Colline, foreste e montagne fredde	Qualsiasi terreno	Colline, foreste e montagne fredde
Organizzazione:	Solitario o branco (3-12)	Solitario o branco (6-24)	Solitario
Grado di Sfida:	1	1/6	4
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	—	—	9-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

solo quando non hanno altre vie di fuga o sono in fregola.

Abilità: I cervi ricevono un bonus razziale di +2 a tutte le prove di Nascondersi.

Tigre rossa: La tigre rossa, una variante della tigre diffusa nel Nord, prende anche il nome di gatto delle nevi. La pelliccia dell'animale muta con il cambiare delle stagioni: rosso ruggine in autunno, maculato di bianco in inverno e color miele in primavera ed estate. L'animale è alquanto più robusto e aggressivo delle tigri diffuse negli altri territori.

Balzo (Str): Se una tigre rossa salta addosso a un avversario nel corso del primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già effettuato un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): La tigre rossa, per utilizzare questa capacità, deve effettuare l'attacco con un artiglio o con il morso. Se riesce a trattenere la preda, può lacerarla con gli speroni.

Sperone (Str): Una tigre rossa che riesca a trattenere la preda, alzando le zampe posteriori, può effettuare due attacchi con gli speroni (+11 mischia) per 1d8+3 ciascuno.

Abilità: Le tigri rosse ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

*In autunno o in inverno, il bonus di Nascondersi aumenta di un +4 aggiuntivo.

Branta

Bestia Grande (Freddo)
Dadi Vita: 3d10+9 (25 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 15 m
CA: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale)
Attacchi: Incornata +6 mischia, 2 zoccoli +1 mischia
Danni: Incornata 1d8+4, zoccolo 1d4+2
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, scuotere
Qualità speciali: Olfatto acuto, sottotipo del freddo, incedere sicuro
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +6*, Nuotare +5, Osservare +3, Saltare +6
Clima/Terreno: Colline, foreste, montagne e pianure fredde o temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —

I branta sono erbivori dai piedi piatti, prede di molte creature nordiche. Non fanno mai passi falsi e sono resistenti, ma scappano via quando avvertono il pericolo.

I branta hanno colli lunghi per brucare tra gli alti rami di pino. Sono piuttosto simili ai cavalli, eccezion fatta per le loro zampe spesse e possenti, che sembrano terminare a forma di nodosi tronchi. Profondi strati di pelle avvolti attorno agli zoccoli dei branta aumentano l'attrito per avanzare sul ghiaccio o distribuiscono il peso quando si deve avanzare nella neve. La sommità della testa di un branta è un compatto groviglio di ossa, da cui si originano due corna parallele al muso. Il collo e il garrese sono molto muscolosi. I branta hanno forza a sufficienza per sradicare e abbattere un piccolo albero, oppure ferire e scuotersi di dosso gli assalitori.

Branta

Nessuno è finora riuscito ad addomesticare i branta, ma sia gli orchi che i draghi sono riusciti a intrappolare dei branchi di branta, ostruendo alcuni passi montani. La carne di branta è magra, bianca e molto nutriente. Diffusi quasi ovunque tranne che nelle montagne più dirupate o nelle foreste più fitte, i branta preferiscono brucare le piante alte, laddove i loro lunghi colli permettono di sorvegliare i dintorni.

combattimento

Al primo segno di pericolo i branta si danno alla fuga, ma se non trovano subito una via d'uscita, arretrano, ruotano bruscamente su se stessi e, a testa bassa, caricano l'avversario.

Afferrare migliorato (Str): Il branta, per utilizzare questa capacità, deve incornare l'avversario. Se riesce a trattenere la creatura, può scuotersela di dosso.

Scuotere (Str): I branta scuotono con violenza ogni creatura intrappolata nelle loro corna e la scagliano lontano, in una direzione qualsiasi. Si consideri lo scuotere come una spinta, che non provoca però un attacco di opportunità, ipotizzando che il branta, quando tenta di scuotersi di dosso, abbia già iniziato una lotta con il suo avversario. Il branta non ha bisogno di muoversi per scagliare il suo avversario oltre 1,5 metri di distanza. Se la vittima scossa supera la prova di Forza del branta, rimane nel quadretto della mappa attuale, senza subire alcun effetto avverso, e inoltre non è più coinvolta nella lotta. Le vittime scosse, impattando a terra, subiscono danni da caduta.

Sottotipo del freddo: Immunità ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati da fuoco a meno che non sia consentito un tiro salvezza per dimezzare, e in quel caso subisce metà danni in caso di successo e danni raddoppiati in caso di fallimento.

Incedere sicuro (Str): I branta ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Equilibrio effettuate quando camminano sul ghiaccio o sulla neve. I branta ignorano tutte le penalità relative ai terreni innevati.

Illustrazione di Richard Sardinha

Corvo gigante

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 3d10+3 (19 pf)
Iniziativa: +4 (Des)
Velocità: 6 m, volare 21 m (scarsa)
CA: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale)
Attacchi: Beccata +6 mischia, 2 artigli +1 mischia
Danni: Beccata 1d8+3, artiglio 1d4+1
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Eludere
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 19, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Orientamento +4, Osservare +7*, Percepire Inganni +4, Raggirare +5
Talenti: Schivare
Clima/Terreno: Qualsiasi montagna
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)

Illustrazione di Raven Mimura

Corvo gigante

I corvi giganti sono uccelli spazzini intelligenti e dispettosi che dimorano sugli alti picchi del Nord. La creatura è l'animale totemico della tribù dei Corvi Neri dei barbari Uthgardt, tribù che alleva gli uccelli sin da quando sono pulcini e li addestra a divenire cavalcature alate. Il corvo gigante è un uccello caparbio e dispettoso, incline a scherzi grossolani (quali, ad esempio, rubare l'elmo o l'arma del suo cavaliere e nasconderli in un luogo inaccessibile).

È raro che i corvi giganti nati e cresciuti allo stato selvatico attacchino altre creature, a meno che non si sentano minacciati o avvertano una minaccia per i loro nidi, i pulcini o le uova. I corvi giganti giovani possono essere addestrati come cavalcature alate ma sono più pregiati delle aquile giganti, dei gufi giganti o dei pegasi.

Combattimento

Quando combatte senza cavaliere, un corvo gigante preferisce tormentare il suo nemico, scendendo in picchiata per colpire e poi ritirarsi velocemente, piuttosto che ingaggiare un combattimento in piena regola. L'uccello è in grado di piombare sui bersagli da grandi altezze, utilizzando il suo becco aguzzo e gli artigli taglienti per sfregiare il volto dell'avversario. Una coppia affiatata attacca all'unisono e combatte fino alla morte per difendere il nido, la covata o i pulcini. Talvolta, alcuni corvi giganti si raggruppano insieme per difendere i loro nidi dai rapaci o dai predatori di uova.

Eludere (Str): Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un corvo gigante non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Abilità: *I corvi giganti ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Osservare effettuate durante le ore diurne.

Addestramento di un corvo gigante

Per addestrare un corvo gigante come cavalcatura alata è necessario superare con successo una prova di Addestrare Animali (CD 23 per una creatura giovane, CD 28 per un esemplare adulto) e che la creatura sia consenziente. I membri della tribù del Corvo Nero ottengono un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di questo tipo, data la loro naturale affinità con i volatili.

Le uova di corvo gigante hanno un prezzo di mercato di 1.500 mo ciascuna, mentre i pulcini valgono 3.000 mo cadauno. Un addestratore professionista può richiedere fino a 1.000 mo per allevare o addestrare un corvo gigante, che può essere montato solo con una sella esotica. Un corvo gigante è in grado di combattere mentre trasporta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a meno che non abbia effettuato con successo una prova di Cavalcare contro CD 10 (vedi la descrizione dell'abilità Cavalcare nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*).

Capacità di trasporto: Per un corvo gigante un carico è leggero fino a 68 kg; tra i 69 e i 136 kg è un carico medio; tra i 137 kg e i 204 kg è un carico pesante. Un corvo gigante che trasporta un carico pesante non è in grado di volare.

Drago delle rocce

Drago Grande
Dadi Vita: 8d12+24 (76 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 9 m, volare 15 m (maldestra)
CA: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale)
Attacchi: Morso +13 mischia, coda +11 mischia, 2 ali +11 mischia, 2 artigli +11 mischia
Danni: Morso 2d6+5/19-20, colpo di coda 1d8+7, ala 1d6+2, artiglio 1d8+2
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali: Raggio paralizzante, balzo
Qualità speciali: Guarigione rapida 1, imitazione, olfatto acuto, mimetismo
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 17, Int 12, Sag 14, Car 11
Abilità: Artigianato (costruire trappole) +8, Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +10*, Osservare +8, Raggirare +8*, Saltare +11, Utilizzare Oggetti Magici +10
Talenti: Critico Migliorato (morso), Multiattacco, Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Colline e montagne fredde o temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

I dragoni delle rocce vengono spesso scambiati per draghi. Questi rettili assomigliano ai draghi e alle viverne, ma hanno la tendenza a comportarsi da viscidi e astuti assalitori invece che da predatori ad ampio raggio. Dato che i dragoni delle rocce sono molto attenti ad assalire e a divorare creature isolate, le loro vittime vengono spesso attribuite ad altri predatori o briganti. I dragoni delle rocce, talvolta additati come "falsi draghi", possiedono robuste corazze di scaglie striate di grigio e di marrone, piccole ali più adatte al combattimento che al volo e musi aguzzi con fauci possenti e un terzo occhio, situato al centro della loro fronte. Le zampe anteriori dei dragoni delle rocce sono così agili che sono in grado di fungere da vere e proprie mani in una grande varietà di situazioni, mentre le loro code sono lunghe e muscolose.

I dragoni delle rocce popolano le aree montuose e fredde di tutto il Faerûn. Man mano che procede il disboscamento delle terre selvagge e incrementano i popolosi insediamenti nelle Marche d'Argento, i dragoni delle rocce sono sempre più una minaccia degna di nota.

Secondo alcune dicerie, questi predoni lavorerebbero insieme, tendendo agguati e spiando, così da scansare più agevolmente le bande armate e le guardie e concentrarsi su indifesi bersagli isolati.

I dragoni delle rocce nascondono i loro tesori (monete, gemme, utensili e altri oggetti che ritengono preziosi in vista di possibili scambi futuri o come semplice bottino personale) in cavità o in fenditure rocciose che sono in grado di occultare e di proteggere con trappole ingegnose, senza però possedere una vera e propria tana centrale. Dormono allo stesso modo in cui cacciano, giacciono immobili coperti dalle loro ali, con le scaglie delle loro corazze che si mimetizzano con il colore dell'ambiente circostante (in genere, rocce grigie o neve bianca).

Dragone delle rocce

combattimento

I dragoni delle rocce possono balzare addosso ai nemici, alzarsi silenziosamente in volo o proiettare il loro raggio paralizzante, stando perfettamente immobili in una posa statuaria che sono in grado di mantenere per ore. In genere, i dragoni delle rocce restano in agguato lungo i sentieri o seguono di nascosto le loro vittime, in attesa della possibilità di balzargli addosso. Spesso costruiscono delle trappole lungo i sentieri più utilizzati e poi colpiscono le vittime catturate o ferite. Questi spietati cacciatori possono imitare un'ampia varietà di voci e sono in grado di ricordare alla perfezione le frasi che hanno udito, così da far cadere le vittime nelle loro trappole o nelle loro grinfie.

I dragoni delle rocce spesso costruiscono trappole (o restano in agguato presso trappole costruite da altri) per avere la meglio sulle vittime ferite. In genere, tali trappole sono fosse profonde 6 metri, semplici o con spuntoni sul fondo, occultate da cespugli e rametti. I dragoni delle rocce hanno inoltre la malizia e la capacità di utilizzare diversi tipi di oggetti magici. In particolare, sono attratti dalle bacchette con incantesimi di protezione e di occultamento.

Raggio paralizzante (Sop): Il terzo occhio di un dragone delle rocce, una volta ogni 1d4 round, è in grado di proiettare un raggio paralizzante. Il raggio ha una gittata di 22,5 metri. Il dragone delle rocce deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza (bonus di attacco +10) per colpire il bersaglio. Coloro che vengono colpiti dal raggio devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti.

Balzo (Str): Se un dragone delle rocce salta addosso a un avversario nel corso del primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già effettuato un'azione di movimento.

Guarigione rapida (Str): Un dragone delle rocce recupera 1 danno per ogni round, purché possieda almeno 1 punto ferita.

Imitazione (Str): I dragoni delle rocce possono imitare quasi alla perfezione la maggior parte delle voci parlate, più altri suoni vocali che vanno dal tossire o dal raschiare la gola fino ai toni più acuti degli uccelli o al basso, tuonante gracidare. Ricordano e riproducono alla perfezione le frasi che hanno udito, oltre ad avere sviluppato un certo talento per la ripetizione degli intercalari del discorso e delle frasi fatte.

Abilità (Str): La capacità di modificare la lucentezza, il colore e la striatura delle loro pelli consente ai dragoni delle rocce di mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Negli ambienti rocciosi, questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8.

*La capacità di imitazione di un dragone delle rocce gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Raggirare ogni volta che tenta di ingannare i nemici imitando la voce di una persona o il richiamo di un animale.

Mantonevoso

Aberrazione Grande (Freddo)
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +3 (Des)
Velocità: 6 m, volare 18 m (normale)
CA: 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale)
Attacchi: Colpo di coda +5 mischia, 2 morsi +3 mischia, 2 artigli alati +3 mischia
Danni: Colpo di coda 1d6+2, morso 1d4+1, artiglio 1d2+2
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m (1,5 m con il morso)
Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche
Qualità speciali: Sottotipo del freddo, immunità, rigenerazione 2
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: For 14, Des 16, Cos 17, Int 11, Sag 15, Car 12
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9*, Osservare +5
Talenti: Attacco in Volo, Multiattacco
Clima/Terreno: Colline, montagne e pianure fredde
Organizzazione: Solitario o stormo (3-8)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 5-9 DV (Grande); 10-12 DV (Enorme)

Mantonevoso

Illustrazione di Jeff Easley

I mantinevosi, talvolta conosciuti come "fantasmi delle nevi" per la loro capacità di volare in silenzio tra le tempeste di neve allorquando attaccano le loro vittime, sono predatori aerei, simili a mante o a razze volanti, il cui habitat naturale è situato lungo le pendici del Dorso del Mondo. Incubi dei prospettori minerari o dei cacciatori (che odiano diventare prede a loro volta), i mantinevosi sono piuttosto apprezzati dagli alchimisti che ne estraggono il veleno.

I mantinevosi sono color grigio ardesia da un lato e bianco latte dall'altro; in genere, svolazzano con il lato scuro rivolto verso il basso, sbattendo delicatamente le ali e planando sulle lunghe distanze. Un mantonevoso possiede due lunghi colli sinuosi, terminanti in teste grigie costellate da fila di occhi argentei. Ogni testa ha un lungo becco appuntito rivestito da file di denti affilatissimi.

I mantinevosi sono predatori erranti, privi di tane. In genere, li si incontra occultati sulle alture innevate o in volo nel cuore di una tempesta di neve e in cerca di prede.

combattimento

I mantinevosi sono cacciatori astuti e pazienti, che spesso, al calare delle tenebre, volteggiano nell'aria per balzare addosso alle creature notturne che emergono dalle loro tane e buche.

I mantinevosi attaccano planando sulla sommità della creature e le mordono o le colpiscono con le terribili protuberanze ossee che crescono sulle loro code. I mantinevosi talvolta volano via dai nemici più formidabili che li hanno colpiti, evitando così le prede pericolose. Se credono che un nemico possa essere sconfitto, i mantinevosi adottano un'estenuante tattica di "mordi e fuggi", graffiando qua e là tra i loro nemici con attacchi in volo, per poi allontanarsi e recuperare le energie grazie ai loro poteri di rigenerazione, mentre le vittime designate si indeboliscono man mano ed esauriscono la magia, le armi da lancio e la volontà di opporre resistenza.

Capacità magiche: A volontà: *foschia occultante, sfocatura*; 3 volte al giorno: *dardo incantato, invisibilità*; 1 volta al giorno: *trama ipnotica*. Queste capacità funzionano come se fossero incantesimi lanciati da un incantatore di 4° livello. Inoltre, il mantonevoso può lanciare *porta dimensionale* due volte al giorno come un incantatore di 8° livello.

Sottotipo del freddo: Immunità ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati da fuoco a meno che non sia consentito un tiro salvezza per dimezzare, e in quel caso subisce metà danni in caso di successo e danni raddoppiati in caso di fallimento.

Rigenerazione (Str): I mantinevosi recuperano 2 danni per ogni round. Fuoco e acido infliggono danni normali a un mantonevoso.

Veleno (Str): Artigli alati; tiro salvezza sulla Tempra (CD 15); danno iniziale 1d4 danni temporanei alla Destrezza, danno secondario paralisi. La durata della paralisi indotta dal veleno del mantonevoso è di 1d4 round.

Immunità (Str): I mantinevosi sono caratterizzati da una bizzarra fisiologia. Tra le varie caratteristiche, il cervello di un mantonevoso è distribuito tra diversi centri cerebrali situati lungo tutto il suo corpo alato. I mantinevosi non sono soggetti ai colpi critici e sono immuni agli effetti di veleno e di malattia.

Abilità (Str): *La colorazione di un mantonevoso gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi negli ambienti innevati o ghiacciati.

Avventure nel Nord

Le possibilità di avventura abbondano ovunque nelle Marche d'Argento. Per alcuni sfortunati viandanti, riuscire ad attraversare il Nord per spostarsi da una città all'altra, sfidando un clima ostile e orde di mostri famelici, costituisce un'avventura di per sé. Nonostante le città abbiano la loro buona parte di cospirazioni, di omicidi e di spionaggio, le avventure nel Nord si incentrano per lo più sulle vaste e indomite terre selvagge o sui segreti che si trovano nascosti tra le rovine, le tombe e i dungeon assiepati sotto la sterminata chioma verde.

Questo capitolo descrive nei dettagli tre brevi siti d'avventura e una vera e propria campagna d'avventura. "Furia nera" descrive il ricetto dei licantropi di Gola dell'Artiglio, una roccaforte del Popolo del Sangue Nero che si trova nella regione settentrionale del Bosco della Luna. "Il Passo dell'Orco Morto" tratta di una piccola parte del famoso sentiero infestato dagli orchi che si dipana tra le Montagne Rauvin. "La Torre di Telkoun" descrive con dovizia di particolari la roccaforte di uno stregone malvagio e la pericolosa vallata che circonda la sua dimora. Infine, "Sangue e oro" è una campagna d'avventura ambientata nei dintorni della città di Deadsnows. È costituita da numerosi siti d'avventura collegati tra loro da un unico filo conduttore, che riprende il tema della scoperta dell'oro a Deadsnows.

Furia Nera

Le tane diurne della tribù del Sangue Nero che risiede nel Bosco della Luna sono costituite da numerosi altari dedicati a Malar e da una decina di "nascondigli" (ripari e osservatori occultati tra cespugli, rampicanti e alberi) sparsi qua e là lungo la parte a nord della foresta. Nel fitto del Bosco della Luna è situata Gola dell'Artiglio, il rifugio e il punto di raccolta del Popolo del Sangue Nero. Qui i licantropi soccorrono e assistono i feriti e gli ammalati e vi si rifugiano quando i Cavalieri d'Argento o altri campioni delle forze del bene danno loro la caccia nella foresta.

Se sopraffatto da forze ostili, il Popolo abbandonerà i feriti e si confonderà in forma animale nella foresta per adottare tattiche di mordi e fuggi, nel tentativo di assalire gli invasori sfruttando la propria conoscenza del Bosco della Luna e la copertura naturale che esso offre.

Il popolo di Gola dell'Artiglio

Gli abitanti di Gola dell'Artiglio comprendono i seguenti individui.

- Signore del Sangue Jarthon (Rgr5 tasso mannaro NM)
- Kuldus Droum (Chr6 di Malar orso mannaro CM)
- Sarissa Duncastle (Ldr4 topo mannaro femmina CM)
- 6 lupi mannari berserker (Bbr3 CM)
- 39 lupi mannari (Pop1 CM)
- 22 cinghiali mannari (Pop1 CM)

In ogni istante, circa metà tribù si trova al di fuori della palizzata, impegnata in battute di caccia nel Bosco della Luna e nelle terre circostanti o, in alternativa, si è semplicemente spostata altrove per qualche tempo. Nel caso di un attacco improvviso, si ipotizzi che siano sempre presenti il Signore del Sangue, Sarissa, quattro berserker, venti lupi mannari e dieci cinghiali, alloggiati presso le guardiole e nelle camere indicate nelle seguenti descrizioni. Se gli eroi dovessero tornare dopo aver attaccato una volta Gola dell'Artiglio, una parte delle perdite subite verrà in parte rimpiazzata dai cacciatori che hanno fatto rientro al campo. Nel caso in cui il Signore del Sangue venisse ucciso, Kuldus Droum, impegnato in una battuta di caccia nella Valle Fredda durante la prima incursione dei personaggi, ritornerà per assumere a sua volta il titolo di Signore del Sangue.

Tattiche: In forma umana, i licantropi sono sudici, scalzi e vestiti solo di stracci. Sono armati di balestre leggere, di giavellotti e di pugnali, tutti provenienti da una carovana di armi, assaltata di recente. Essi inoltre brandiscono morning star, impugnano una serie di armi appartenute alle vittime e utilizzano reti da lancio. Alcuni preferiscono il bracciale-artiglio, l'arma preferita di Malar.

Tutti i licantropi armati di balestra hanno con sé 1d4-2 dosi di amaunauth (CD 19, danni iniziali 2d4 pf, danni secondari privo di sensi) e, di conseguenza, intingono le punte dei loro quadrelli nel veleno. Si veda "Flora" nel Capitolo 2 di questo libro per una descrizione completa di tale veleno.

La palizzata

La roccaforte del Popolo è costituita da una doppia palizzata esterna (due anelli concentrici), rizzata attorno a un promontorio roccioso e un complesso di vaste caverne sotterranee.

Il Popolo difende Gola dell'Artiglio con balestre armate di quadrelli avvelenati, giavellotti e pietre scagliate al riparo degli arbusti intrecciati che sovrastano la palizzata. Se gli attaccanti cercano di scalare la palizzata per combattere il Popolo, i seguaci di Malar assumono forma animale per iniziare la battaglia, e poi tentano di far cadere gli invasori nel fossato.

1. Palizzate concentriche (LI 7)

Questo antico e solido recinto, costruito con tronchi d'albero dalla cima smussata, nel corso degli anni è stato rinforzato con terra, rampicanti spinosi e cespugli. Sebbene questo groviglio spesso e verdeggiante abbia reso la palizzata quasi del tutto impenetrabile, il Popolo conosce i rami su cui è più facile arrampicarsi e dispone altresì di piccole aree in cima alla cinta dove ci si può accovacciare di nascosto. Ci sono due palizzate circolari concentriche, che, viste dall'esterno, sembrano un terrapieno e una barriera di difesa. Sui lati interni in cui si affacciano una di fronte all'altra, entrambi gli steccati cadono a strapiombo su un fossato paludoso largo 9 metri che è stato scavato alla loro base. Alcuni degli adepti di Malar sono in grado di saltare questo baratro in forma bestiale. Altri, invece, devono attraversare ponti senza parapetti (singoli tronchi d'albero con tavole inchiodate sulla loro lunghezza), posizionati in caso di necessità dagli altri licantropi che si trovano sulla palizzata più interna; i ponti vengono alloggiati in apposite scanalature atte a impedire la rotazione dei tronchi sotto un passo affrettato.

In ogni instante, due lupi mannari sono appostati di nascosto lungo il perimetro dello steccato più esterno, in attesa di eventuali pericoli esterni. Due cinghiali mannari sono nascosti di fianco al cancello d'ingresso principale (uno stretto passaggio tra i tronchi della palizzata, vicino al ponte sospeso occidentale), all'erta contro attacchi diretti.

Se le sentinelle della palizzata danno l'allarme, tutti gli appartenenti al Popolo del Sangue Nero che si trovano presso il padiglione abbandonano le loro attività e, in fretta e furia, si raccolgono per respingere l'assalto.

Lupi mannari (2): 13 pf ciascuno.
Cinghiali mannari (2): 22 pf ciascuno.

2. Fossato (LI 6)

Tra una palizzata e l'altra, alla base di ciascuno steccato, due sottili strisce di terreno fangoso e malsano cedono presto il passo a un fossato ricoperto di melma. Il fossato è largo 7,5 metri e raggiunge una profondità di circa 4,5 metri al centro. Al di sotto della superficie scura e immota dell'acqua, la forma non morta di un gigante deforme solca queste acque. Tanti anni or sono, lo zombi venne animato da un mago ormai morto e defunto, allo scopo di fare la guardia a un passaggio situato in un'altra località del Bosco della Luna. Dopo aver scoperto lo zombi, i seguaci di Malar riuscirono a condurlo con l'inganno fino al fossato, che attualmente esso difende come se fosse il passaggio cui era stato in origine assegnato. Il mostro attacca soltanto le creature che finiscono nell'acqua.

Zombi Mastodontico: 133 pf.

3. Padiglione (LI 8)

Questo edificio ampio e malconcio è poco più di una tettoia inclinata ricoperta da muschio e da rampicanti che si avvolgono attorno a tozzi pilastri in legno. Se la battaglia dovesse raggiungere la roccaforte, il Popolo del Sangue Nero si sdraierebbe o si nasconderebbe sul tetto, in attesa di una possibilità di balzar fuori all'improvviso o di sparare contro gli avversari più in basso.

In tempo di pace, il Popolo si raduna attorno al padiglione per lavorare, cenare e conversare. Offre riparo a tre tavolacci di legno montati su cavalletti, ciascuno possiede due panchine e un mucchio di legna da ardere nel vicino braciere. Su un tavolo sono posate sette mannaie, una decina di picchetti in legno e tre mazzuoli per stendere le pelli degli animali. Su un altro tavolo si trovano due gabbiette per piccoli animali, il frutto di una scorreria di qualche anno addietro.

Poco sotto la tettoia si trovano due telai per stendere le pelli. All'ombra di un'estremità del padiglione, adagiata su una pila di tronchi che la tengono sospesa da terra, è collocata una grande gabbia in metallo per trasportare i prigionieri o i mostri molto grandi. È dotata di lucchetti e di catene del diametro di un pugno, oltre a due lunghi tronchi di legno che servono per sollevare la gabbia da terra. Decine di trappole, di tagliole, di corde e di reti da lancio sono sparse un po' ovunque.

In ogni istante, quattro lupi mannari, due cinghiali mannari e un lupo mannaro berserker sono impegnati in quest'area in qualche tipo di attività. Attaccano a vista qualsiasi intruso e scattano di corsa se le sentinelle della palizzata danno l'allarme.

Lupi mannari (4): 13 pf ciascuno.
Cinghiali mannari (2): 22 pf ciascuno.
Lupo mannaro berserker: 28 pf.

4. Colle dell'Artiglio e fontana

Colle dell'Artiglio è suppergiù una piramide di roccia nuda che si innalza verso il cielo nel bel mezzo del campo cinto

dallo steccato. È abbastanza alto da permettere a chi si trova sulla sua sommità di vedere al di là delle palizzate concentriche. Dalla cima della sua parete meridionale, sgorga una sorgente di acqua potabile chiara e cristallina che, lungo la roccia, attraversa una decina di piccole fenditure. L'acqua scorre tra le rocce fino a una piccola polla sassosa e poi curva verso sud-est, sotto le palizzate circolari, passando in mezzo a due canali di scolo. I canali di scolo sono dotati di una fitta rastrelliera di paletti appuntiti e induriti dal fuoco, così da dissuadere chi volesse cercare di passarvi in mezzo, mentre le acque che vi scorrono attraverso sono rapide e ghiacciate.

Al di sotto della cascata si trova un crepaccio nascosto. Lo stretto passaggio conduce in un dedalo di caverne calcaree scavate e occupate dal Popolo. Largo circa 1,5 metri, il passaggio dapprima sale e si restringe, poi scende per quasi 18 metri verso nord e poi si apre sulla caverna delle guardie.

5. Caverna delle guardie (LI 7)

Tre lupi mannari sono sempre appostati in questo luogo, al riparo offerto dalle due pareti di roccia. Ciascuno possiede due balestre con i quadrelli incoccati, pronti a sparare a qualsiasi creatura che non emetta il grugnito convenuto, prima ancora di dare l'allarme e afferrare due giavellotti appesi alle pareti. Il berserker si frappone lungo la stretta apertura tra le pareti di roccia, mentre gli altri arretrano e sparano dardi ai nemici o corrono a chiedere aiuto.

Se chiamati, i rinforzi provenienti dalla grande caverna (area 8) o dalle caverne dormitorio (aree 12, 13 e 14) si radunano e si trasformano di nascosto, al riparo delle rocce. Quando le sentinelle all'ingresso sono cadute o battono in ritirata, i rinforzi permettono agli invasori di avanzare oltre le rocce per poi sciamare su di loro.

Lupi mannari (2): 13 pf ciascuno.

Lupo mannaro berserker: 28 pf.

6. Vicolo cieco (LI 6)

Sebbene questo cunicolo si restringa fino a diventare un vicolo cieco naturale, i licantropi lo hanno trasformato in una trappola per gli intrusi. Si strofinano contro le pareti così da lasciare tracce del loro pelo e del loro odore, senza però spingersi fino al punto che farebbe scattare la trappola. Nel cunicolo sono state approntate due cadute massi, ottenute da cavità nel soffitto riempite di rocce chiuse da porte in legno spalmate di fango, che si aprono all'attivazione della trappola, liberando il loro carico di pietre sulle teste dei malcapitati che si trovassero a tiro.

Il primo innesco è costituito da un tronco di 1,2 metri che funge da sostegno lungo il passaggio, e su cui è stata appesa una scritta in Comune che riporta la frase "Suonate il segnale". Tre campane arrugginite pendono attaccate a una mensola vicino al cartello, di fianco a uno sbalzo in legno su cui è stata deposta una roccia della grandezza di una mano, che evidentemente va impiegata come percussore. Qualsiasi movimento tranne il tocco più lieve di una qualunque parte del passaggio, dei cartelli o delle campane causerà il crollo della struttura di legno, che ricadrà verso l'interno del cunicolo, aprendo, per mezzo di una corda tesa lungo una fenditura nella parete, la botola laggiù.

Caduta massi: GS 6; +15 in mischia (11d4) [colpisce tutti i personaggi che si trovano in due quadrati adiacenti di lato 1,5 metri]; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25).

La seconda trappola è identica alla prima a eccezione del sistema di attivazione che, in luogo di un portale, è costituito da un ripiglino di corde polverose intrecciate tra un morsetto di ancoraggio e l'altro, mentre si snodano dal pavimento al soffitto. Queste trappole, una volta fatte scattare, diventano inoffensive e tali rimangono fino a quando il Popolo non puntellerà le porte, e poi si arrampicherà lungo le pareti per riempire nuovamente le cavità di rocce (un processo laborioso che richiede parecchie ore).

7. Passaggio a gomito

Questo passaggio naturale dalle pareti scabre conduce fino alla tana del Popolo, ma lungo il suo percorso si torce a gomito. In genere, quest'area è deserta, ma se il Popolo è in stato d'allerta per un attacco di una certa entità, gli abitanti della prima caverna dormitorio si raduneranno in questo punto, oltre il gomito. Attaccheranno i nemici con armi a distanza, oltre a far cadere sulle loro teste due trappole, che vengono rilasciate tirando alcune corde annodate e tese oltre la curva. La trappola è costituita da due reti, una sovrapposta all'altra. La trappola inferiore è una semplice rete atta solo a intrappolare gli intrusi, mentre quella superiore trattiene una minacciosa caduta massi. Una volta che la rete è calata sugli intrusi, il contenuto della loro trappola può essere scaricato sulle loro teste, o su quelle degli altri personaggi impegnati a liberare i loro compagni imprigionati. Si noti che il Popolo non esiterà a scaricare raffiche di balestra contro i nemici così intrappolati.

Prima rete: GS 1; +5 attacco di contatto a distanza (tutti i personaggi che si trovano in un'area di lato 3 metri rimangono impigliati nella rete [For 18] se falliscono un tiro salvezza sui Riflessi [CD 14]); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25).

Caduta massi: GS 6; +15 in mischia (11d4) [colpisce tutti i personaggi che si trovano in due quadrati adiacenti di lato 1,5 metri]; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25).

8. Grande caverna (LI 9)

Questo ampio spazio residenziale e di lavoro conduce alle caverne dormitorio e alle dispense. Contiene tutto il bottino

che il Popolo deve ancora esaminare e dispiega un tappeto fatiscente di 12 metri per 24 metri, oltre a un trono di pietra trafugato da una rovina. Un lieve odore di latrina aleggia sul tappeto, che appare lacero e bucato in più parti.

Questa è un'altra trappola. Il tappeto copre un pozzo profondo che, dopo un salto di 24 metri, dà accesso alla caverna sottostante (area 9), dove il Popolo getta la propria spazzatura. Quando devono gettare la spazzatura nel pozzo, scoprono una logora parte del tappeto; chiunque cammini sul pozzo coperto cadrà nel pozzo attraverso il tappeto.

Fossa (profonda 24 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (6d6 danni più 2d6 danni debilitanti); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 0); Disattivare Congegni (CD 0). Qualsiasi personaggio decidesse di cercare sotto il tappeto prima di poggiarvi il piede potrebbe facilmente individuare la trappola.

Creature: Nonostante il frequente traffico di passaggio, è possibile che questa caverna rimanga sgombra per parecchie ore. Per ogni 10 minuti trascorsi in quest'area senza essere stati precedentemente individuati, esiste una probabilità del 30% che 1d3 lupi mannari e 1d3-1 cinghiali mannari si rechino o provengano dai dormitori (aree 12-14).

Nel caso di un assalto improvviso (o se gli eroi si sono aperti la strada fino alle caverne), si può ipotizzare che il Signore del Sangue Jarthon, Sarissa Duncastle, un lupo mannaro berserker e due lupi mannari presidino questa grotta contro gli intrusi. Il Popolo si batterà con tenacia in questa grotta e cercherà di beneficiare in tutti modi della trappola, spingendo o adescando gli avversari nel pozzo. Si noti che il Popolo non si ritroverà con le spalle al muro in questa stanza e potrà decidere di battere in ritirata, in attesa di una rivincita.

Signore del Sangue Jarthon: 44 pf.

Sarissa: 22 pf.

Lupo mannaro berserker: 28 pf.

Lupi mannari (2): 13 pf ciascuno.

Tesoro: Il Signore del Sangue, pur consentendo ai propri seguaci di dividere e di nascondere il bottino a loro piacimento, mantiene uno scomparto segreto personale (Cercare CD 20), occultato sotto il trono. Tale bottino comprende una borsa contenente 220 mo, 90 mp, due gemme del valore di 100 mo ciascuna, un pettine tempestato di rubini del valore di 400 mo e infine due *pozioni di cura ferite moderate*.

Signore del Sangue Jarthon

9. CAVERNA DELL'OTYUGH (LI 4)

Al fondo del pozzo si trova una grande caverna naturale tracimante rifiuti ed escrementi, dove è stato piazzato un otyugh in cattività, con il compito di smaltire e di ripulire la sporcizia del Popolo. L'otyugh venne catturato e imprigionato nel pozzo parecchi anni or sono. Storpiato dalla caduta, il mostro non può fuggire, è sempre affamato e attacca con ferocia tutte le creature viventi che si ritrovino entro quest'area. Non c'è alcun tesoro; il Popolo è molto scrupoloso nella scelta di ciò che viene gettato al "divoratore".

Otyugh: 33 pf.

10, 11. DISPENSE

Queste grotte naturali contengono tutto il bottino che il Popolo ha accumulato nel corso delle sue razzie, quali ad esempio lucchetti, serrature, cerniere, quadrelli, seghe, asce, ruote di carri, finimenti e armature.

12, 13, 14. DORMITORI (LI 8-10)

In queste caverne sono sparsi qua e là pagliericci e giacigli improvvisati (il fondo di vecchi carretti e simili), alternati a veri e propri nidi costruiti con rami di pino fragranti e coperti da foglie di alberi.

Creature: Tutti i membri della tribù del Sangue Nero possiedono nidi o giacigli in queste grotte. In ogni istante, solo un terzo circa degli abitanti della caverna si trova in quest'area, poiché molti sono a caccia al di là della palizzata, fanno la guardia o sono altrimenti affaccendati nel cortile dello steccato.

L'area 12 è attualmente occupata da due cinghiali mannari, tre lupi mannari e un lupo mannaro berserker.

L'area 13 è occupata da due cinghiali mannari, tre lupi mannari e Sarissa (a meno che non sia già stata incontrata nell'area 8).

L'area 14 è occupata da due cinghiali mannari, quattro lupi mannari e il Signore del Sangue Jarthon (a meno che non sia già stato incontrato nell'area 8).

Tesoro: Ogni caverna contiene 1d4 tesori personali, piccoli oggetti preziosi quali chiavi, gemme o una manciata di monete. Ciascuno di questi piccoli gruzzoli corrisponde a un tesoro di 1° livello, come indicato sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. I tesori sono ben nascosti tra le cenge più rialzate o infilati nelle fenditure delle pareti rocciose (Cercare CD 15). Molti licantropi portano con sé il proprio tesoro, in genere borsellini o borse da cintura, strappate dalle mani delle loro vittime.

15, 16 E 17. VIE DI FUGA

Questi umidi e fangosi cunicoli sono stati scavati nella roccia dal Popolo, in lunghi anni di faticoso e paziente lavoro. Sono lunghi circa quattrocento metri e passano sotto la palizzata e le radici degli alberi fino a sbucare in superficie attraverso delle uscite ostruite da macigni e coperte di detriti e di muschio. Sono da utilizzare solo come uscite di emergenza; alcune spranghe sono state lasciate in prossimità dei passaggi così da poter spostare velocemente le rocce. Le uscite dei cunicoli sono piuttosto difficili da individuare all'esterno (Cercare CD 25).

Signore del Sangue Jarthon Drael

Jarthon, un condottiero lucido e senza scrupoli, in grado di rispondere con rapidità ai cambiamenti, capace di ottenere la vittoria sia con l'astuzia e i sotterfugi sia con la forza bruta, è il capo della tribù del Bosco della Luna. In forma animale si trasforma in un guizzante e possente tasso. Jarthon preferisce evitare di trasformarsi in tasso, poiché in quella forma, se ferito, ha una spiccata tendenza a cadere in preda all'ira, ed egli si considera troppo astuto per rimanere coinvolto in un inutile scontro fino all'ultimo sangue. Se messo alle strette, cercherà di fuggire scavando una buca.

Jarthon: Mezzelfo tasso mannaro Rgr5; GS 5; Mutaforma Medio; AL NM; due forme alternative.

Forma di mezzelfo: DV 5d10+5; pf 44; Iniz +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 19 (contatto 12, colto alla sprovvista 17); Att +7 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*) e +7 in mischia (1d4+3/19-20, pugnale perfetto) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS Nemici prescelti orchi +2, nemici prescelti troll +1, empatia con i tassi; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +5; For 16, Des 15, Cos 12, Int 15, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +7, Cercare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +10, Controllare Forma +8, Empatia Animale +7, Guarire +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Nuotare +4, Orientamento +5, Osservare +9, Scalare +7; Forestale, Iniziativa Migliorata.

Forma di tasso: DV 5d10+25; pf 64; Iniz +9 (+5 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m, scavare 3 m; CA 20 (contatto 15, colto alla sprovvista 15); Att +10 in mischia (1d4+5, 2 artigli) e +8 in mischia (1d6+2, morso); AS Maledizione della licantropia, ira; QS Riduzione del danno 15/argento, empatia con i tassi; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +5; For 20, Des 21, Cos 20, Int 15, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +11, Cercare +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +10, Controllare Forma +8, Empatia Animale +7, Guarire +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Nuotare +6, Orientamento +5, Osservare +13, Scalare +11; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Forestale, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Nemico prescelto: Bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma contro gli orchi; bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma contro i troll.

Maledizione della licantropia (solo in forma di tasso): Qualsiasi umanoide che venga colpito da un attacco con il morso di Jarthon deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Ira (solo in forma di tasso): Se Jarthon subisce dei danni mentre si trova in forma di tasso, cade in preda di un'ira berserker nel round successivo. Jarthon non è in grado di porre volontariamente fine alla sua ira; l'effetto continua fino alla morte di quest'ultimo o a quella dell'avversario. Le seguenti modifiche valgono fino a quando Jarthon rimane in preda all'ira: CA 18 (contatto 13, colto alla sprovvista 13); pf 74; Att +12 in mischia (1d4+7, 2 artigli) e +10 in mischia (1d6+4, morso); TS Temp +13; For 24, Cos 22; Nuotare +8, Scalare +13.

Empatia con i tassi: È in grado di comunicare con i tassi normali e con quelli crudeli, ottiene un bonus di +4 alle prove per influenzare l'attitudine degli animali.

Incantesimi preparati (1): 1°-*zanna magica.*

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, spada lunga +1, pugnale perfetto, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, 10 quadrelli argentati.

Kuldus Droum

Kuldus Droum, un omone grande e grosso, ma altrettanto silenzioso, è un orso mannaro fin dalla nascita. È quasi sempre taciturno, tranne quando deve comunicare al Popolo il volere di Malar, e anche in quel caso, prende la parola solo quando non se ne può proprio fare a meno. Kuldus, anche se possiede la forza fisica per sfidare e molto probabilmente sconfiggere Jarthon, riconosce a quest'ultimo il fatto di essere un capo migliore di quello che lui mai potrebbe essere. Kuldus sosterrà Jarthon, fino a quando quest'ultimo guiderà il Popolo secondo i dettami di Malar.

Kuldus: Umano orso mannaro Chr6 di Malar; GS 6; Mutaforma Medio/Grande; AL CM; due forme alternative.

Forma umana: DV 6d8+12; pf 43; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 11, colto alla sprovvista 18); Att +10 in mischia (1d8+5, *mazza pesante+1*) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS Intimorire licantropi, intimorire non morti; QS Empatia con gli orsi, impresa di forza; TS Temp +9, Rifl +3, Vol +10; For 18, Des 12, Cos 15, Int 10, Sag 17, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +4, Concentrazione +11, Diplomazia +3, Guarire +11, Osservare +8, Sapienza Magica +4; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni.

Forma di orso: DV 6d8+36; pf 67; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 11, colto alla sprovvista 16); Att +16 in mischia (1d8+12, 2 artigli) e +14 in mischia (2d8+6, morso); AS Afferrare migliorato, maledizione della licantropia; QS Olfatto acuto, riduzione del danno 15/argento; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +4; For 34, Des 14, Cos 23, Int 10, Sag 17, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +8, Concentrazione +15, Diplomazia +3, Guarire +11, Osservare +12, Sapienza Magica +4; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Controllare Forma Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Multiattacco.

Afferrare migliorato (solo in forma di orso): Se colpisce con un attacco con gli artigli, può iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità.

Maledizione della licantropia (solo in forma di orso): Qualsiasi umanoide che venga colpito da un attacco con il morso di Kuldus deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Empatia con gli orsi: È in grado di comunicare con gli orsi normali e con quelli crudeli, ottiene un bonus di +4 alle prove per influenzare l'attitudine degli animali.

Impresa di forza: Aumenta la Forza di +6 per 1 round una volta al giorno.

Incantesimi preparati (5/5/5/4): 0-*cura ferite minori, individuazione del magico* (2), *luce, resistenza*; 1°-*contrastare elementi*, cura ferite leggere* (2), *favore divino, foschia occultante*; 2°-*bagliore lunare, blocca persone, calmare emozioni, cura ferite moderate, forza straordinaria**; 3°-*cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilità, lama lunare**.

*Incantesimi di dominio. Domini: Forza (impresa di forza 1 volta al giorno), Luna (scacciare o distruggere i licantropi 2 volte al giorno).

Proprietà: Corazza in pelle+1, mazza pesante+1, scudo grande, balestra leggera perfetta, pergamena di *camminare nell'aria.*

Sarissa Duncastle

Sarissa, fredda e calcolatrice, amante dell'efficienza, è la miglior esploratrice del Popolo. È a tutti gli effetti una donna senza paura, e nutre la segreta ambizione di rovesciare il Signore del Sangue con artifizi e inganni. Sarissa è un licantropo naturale, discendente di una lunga stirpe di topi mannari.

Sarissa: Umana topo mannaro Ldr4; GS 4; Mutaforma Medio; AL CM; tre forme alternative.

Forma umana: DV 4d6+4; pf 15; Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 19 (contatto 13, colto alla sprovvista 16); Att +7 in mischia (1d4+2, *pugnale+1*) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, schivare prodigioso (bonus Des alla CA), empatia con i topi; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +3; For 12, Des 16, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Ascoltare +11, Cercare +11, Disattivare Congegni +9, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Raggirare +7, Saltare +35, Scalare +8, Scassinare Serrature +10, Svuotare Tasche +6, Utilizzare Oggetti Magici +3; Arma Preferita (pugnale), Controllare Forma Migliorato, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Forma ibrida: DV 4d6+8; pf 19; Iniz +10 (+6 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 19 (contatto 16, colto alla sprovvista 13); Att +10 in mischia (1d4+2, *pugnale+1*) e +7 in mischia (1d4+1, morso) o +9 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Maledizione della licantropia, attacco furtivo +2d6; QS Riduzione del danno 15/argento, eludere, schivare prodigioso (bonus Des alla CA), empatia con i topi, olfatto acuto; TS Temp +5, Rifl +10, Vol +3; For 12, Des 22, Cos 15, Int 14, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +15, Cercare +15, Disattivare Congegni +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +15, Raggirare +7, Saltare +35, Scalare +16, Scassinare Serrature +13, Svuotare Tasche +9, Utilizzare Oggetti Magici +3; Arma Preferita (morso), Arma Preferita (pugnale), Combattere alla Cieca, Controllare Forma Migliorato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare.

Forma di topo: Come la forma ibrida, ad eccezione di: Piccolo; CA 20 (contatto 17, colto alla sprovvista 14); Att +10 in mischia (1d4+1, morso); Nascondersi +17 (non può utilizzare Scassinare Serrature in questa forma).

Maledizione della licantropia (solo in forma ibrida o di topo): Qualsiasi umanoide che venga colpito da un attacco con il morso di Sarissa deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Empatia con i topi: È in grado di comunicare con i topi normali e con quelli crudeli, ottiene un bonus di +4 alle prove per influenzare l'attitudine degli animali.

Eludere (Str): Se esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, Sarissa non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Proprietà: Giaco di maglia, *pugnale+1*, anello di saltare, pozione d'invisibilità.*

Lupi mannari berserker: Umano (lupo mannaro) Bbr 3; GS 3; Mutaforma Medio; AL CM; tre forme alternative.

Forma umana: DV 3d12+3; pf 23; Iniz +2; Vel 9 m; CA 19 (contatto 12, colto alla sprovvista 17); Att +7 in mischia (1d12+3/x3, ascia grande) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Ira 1 volta al giorno; QS Empatia con i lupi, schivare prodigioso; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +4; For 15, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Osservare +4, Scalare +5, Saltare +5; Arma Focalizzata (ascia grande), Controllare Forma Migliorato, Schivare.

Ira: Le seguenti modifiche valgono fino a quando il berserker in forma umana rimane in preda all'ira: CA 17 (contatto 10, colto alla sprovvista 15); pf 29; Att +9 in mischia (1d12+6/x3, ascia grande); TS Temp +8, Vol +6; For 19, Cos 15; Saltare +7, Scalare +7. Il suo attacco d'ira dura 5 round, dopodiché egli diviene affaticato (-2 alla Forza e -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quell'incontro.

Forma ibrida: DV 3d12+9; pf 29; Iniz +8; Vel 9 m; CA 18 (contatto 14, colto alla sprovvista 14); Att +8 in mischia (1d12+4/x3, ascia grande) e +1 in mischia (1d6+3, morso) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Ira 1 volta al giorno; QS Riduzione del danno 15/argento, empatia con i lupi, schivare prodigioso (bonus Des alla CA); TS Temp +8, Rifl +5, Vol +4; For 17, Des 18, Cos 17, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Cercare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Osservare +8, Saltare +7, Scalare +7; Arma Focalizzata (ascia grande), Arma Preferita (morso), Combattere alla Cieca, Controllare Forma Migliorato, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Ira: Le seguenti modifiche valgono fino a quando il berserker in forma ibrida rimane in preda all'ira: CA 16 (contatto 12, colto alla sprovvista 12); pf 35; Att +10 in mischia (1d12+7/x3, ascia grande) e +3 in mischia (1d6+5, morso); TS Temp +10, Vol +6; For 21, Cos 19; Saltare +9, Scalare +9. Il suo attacco d'ira dura 5 round, dopodiché egli diviene affaticato (-2 alla Forza e -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quell'incontro.

Forma di lupo: Come la forma ibrida, ad eccezione di: Att +7 in mischia (1d4+4, morso); QS Maledizione della licantropia.

Maledizione della licantropia (solo in forma di lupo): Qualsiasi umanoide che venga colpito da un attacco con il morso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o contrarre la licantropia.

Empatia con i lupi: È in grado di comunicare con i lupi normali e con quelli crudeli, ottiene un bonus di +4 alle prove per influenzare l'attitudine degli animali.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, ascia grande perfetta, balestra leggera, 20 quadrelli.

passo dell'orco morto

Il Passo dell'Orco Morto è una delle poche vie attraverso cui i viandanti possono sperare di riuscire ad attraversare le gelide e tempestose Montagne Rauvin. Il passo, che costituisce la tratta più diretta da Cittadella Felbarr a Cittadella Adbar, è aperto tutto l'anno; il calore geotermico sprigionato dalla Gola dell'Arcobaleno mantiene il passo sgombro dalle nevi. La Gola dell'Arcobaleno e il Passo dell'Orco Morto, nel loro insieme, formano un valico attraverso le Montagne Rauvin.

Le genti civilizzate per lo più pensano che il passo sia sede di una città di orchi ammassati gli uni sugli altri, pronti in ogni istante a fare razzie, ma ciò solo in parte corrisponde al vero. Le guide locali, i cacciatori, i prospettori e le tribù Uthgardt sono al corrente della verità. Gli orchi del Teschio Lacero dichiarano loro territorio il passo e spesso vi scorrazzano in lungo e in largo, ma essi, oltre a non presidiare in maniera costante il sentiero, vivono in grotte che si trovano a parecchi chilometri di distanza dal Passo dell'Orco Morto.

La sommità del passo è desolata e spazzata dal vento, un luogo dove persino gli orchi preferiscono non sostare a meno che non debbano propiziarsi il favore di Gruumsh presso la Fauce dei Teschi o restare in attesa di assalire qualche viandante che sta percorrendo la "loro" strada. Il Passo dell'Orco Morto è poco più di un avamposto degli orchi delle Montagne Rauvin, un luogo che spesso rimane deserto, in particolare nei mesi più freddi dell'anno o nelle occasionali lunghe giornate di caldo di mezza-estate.

Negli ultimi mesi, gli orchi del Teschio Lacero hanno stanziato una guarnigione permanente formata da un artiglio (otto grinfie, ciascuna composta da dieci orchi, più una manciata di staffette e di comandanti d'élite) per attaccare o tenere alla larga chiunque cerchi di attraversare il passo. Una piccola compagnia bene armata che si muove in fretta potrà riuscire a sgusciare tra le grinfie senza troppe difficoltà, ma gruppi più lenti e più numerosi andranno incontro a una resistenza via via crescente, che al culmine sarà

costituita da furiose ondate di orchi in calata dalla sommità del passo. Il signore della guerra Koront spera, con la completa chiusura del passo, di indurre le Marche d'Argento a organizzare una spedizione affrettata nelle Montagne Rauvin per riaprire il valico.

Gli avventurieri, gli esploratori e le compagnie di ventura che si addentrano nel Passo dell'Orco Morto incontreranno le difese descritte di seguito. Le alture e i cumuli ritti sono tipiche costruzioni degli orchi, disseminate un po' ovunque in tutto il Nord. Gli unici altri orchi organizzati in battaglia come lo schieramento del Teschio Lacero sono quelli che militano nell'armata di Re Obould presso la Fortezza della Freccia Oscura.

Artiglio di Vaug

Ottanta guerrieri orchi attualmente presidiano il Passo dell'Orco Morto, insieme ai loro comandanti e a una manciata di esploratori e di messaggeri. Questo artiglio è sotto il comando di Vaug il Forte (Rgr2/Grr4 orco NM), un orco feroce che fa capo alla ristretta cerchia di seguaci di Koront, il signore della guerra. Secondo le usanze dei Teschi Laceri, l'artiglio viene designato con il nome del suo comandante, per cui sarà l'Artiglio di Vaug.

Orchi degni di menzione

Il luogotenente di Vaug e il capo degli esploratori è un'astuta femmina di nome Anya (Ldr2/Grr2 mezzorca CM). Sono poche le orche che possono combattere al fianco dei maschi, ma Anya è una delle favorite di Baerzel, e ha ucciso più di un guerriero che pensava di riuscire a possederla con la forza e la violenza.

Vaug ha inoltre l'appoggio del Vecchio Puchk (Chr5 di Gruumsh orco CM), un prete di Gruumsh che veglia sulla Fauce dei Teschi e sul santuario a prescindere dal fatto che i Teschi Laceri stiano presidiando o meno il passo. Puchk si lancia spesso in strali furiosi in cui esorta gli orchi a compiere il loro dovere in nome del dio con un unico occhio. Una coppia di preti apprendisti assiste il Vecchio Puchk nel vigilare sul suolo sacro di Gruumsh, oltre a fungere da guardia del corpo.

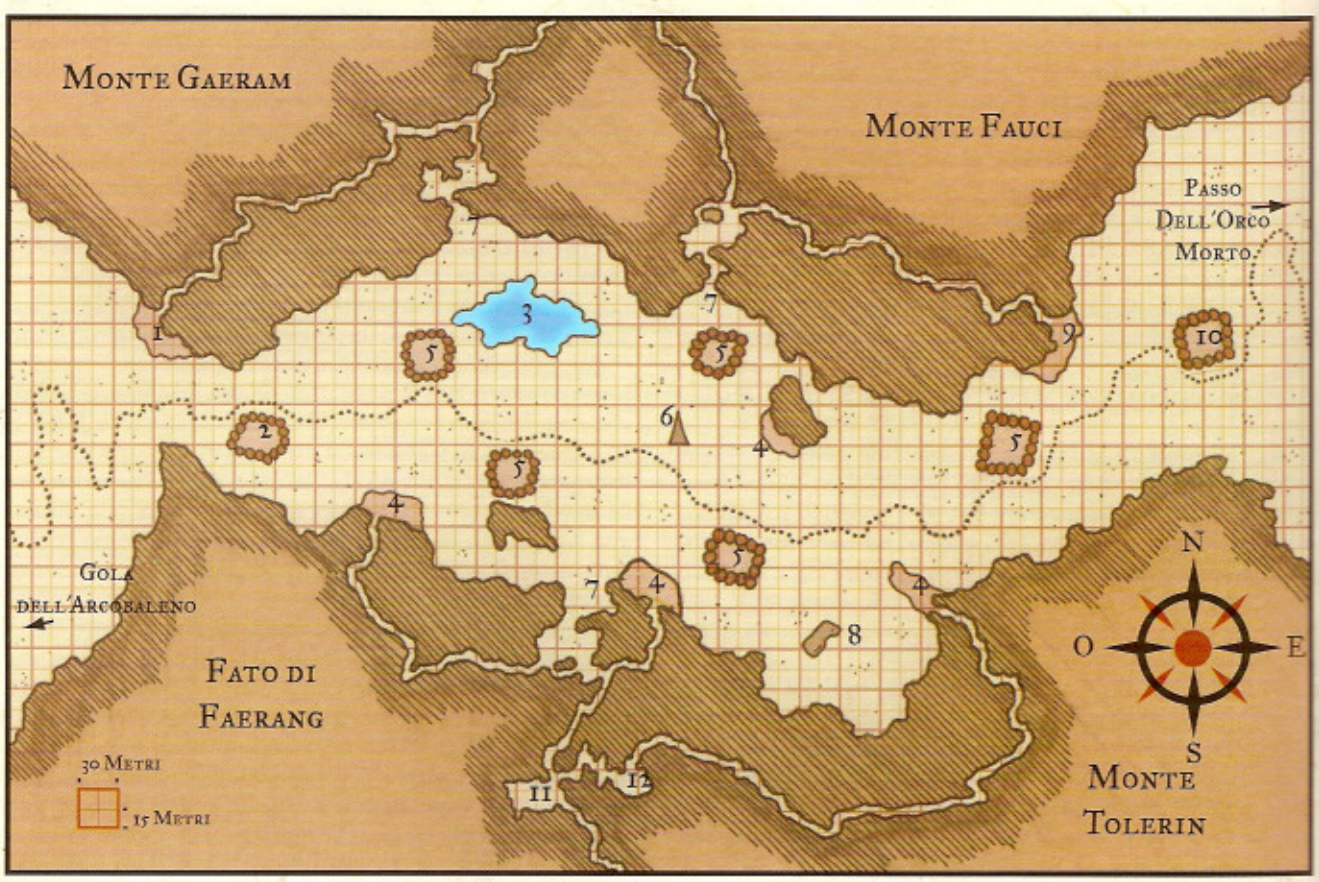
Disposizione delle guardie

In ogni istante, tre grinfie montano di guardia. Una grinfia presidia l'altura di rocce occidentale (area 2), una il cumulo ritto orientale (area 10) e una si suddivide in due gruppi per vigilare gli accessi a nord e a sud del valico (aree 1 e 9). Delle cinque restanti grinfie, due sono in genere a caccia nei pressi della Gola dell'Arcobaleno o lungo il limitare inferiore del passo, mentre le altre tre di solito riposano o si nutrono nelle rispettive grotte (area 7).

Il passo

Gli orchi dell'Artiglio di Vaug non sono particolarmente vigili, specie durante le dolorose ore del giorno. Tuttavia, poiché si è sparsa la voce che gli orchi del Teschio Lacero presidino in forze il Passo dell'Orco Morto, ben pochi viandanti si sono avventurati da queste parti negli ultimi mesi. Gli orchi di guardia presso l'altura di rocce occidentale (area 1) cercano di avvistare chiunque tenti di risalire la Gola dell'Arcobaleno. Il sentiero serpeggia lungo un campo di macigni ricoperti di muschio verde, che corrispondono a boscaglia, sterpi o cespugli ai fini di determinare la distanza di individuazione (vedi *Guida del Dungeon Master*). Gli orchi nelle aree 1 e 2 sono in genere ben camuffati tra le alture e i cumuli ritti (Osservare CD 27 per i personaggi in avvicinamento).

Se gli orchi individuano una grande forza in avvicinamento, segnalano l'allarme generale con torce e corni. Se scorgono una piccola compagnia in avvicinamento, inviano le



staffette per avvertire silenziosamente le grinfie più vicine che dispongano un agguato lungo il passo, a meno che non siano stati a loro volta scoperti, e, in quel caso, suoneranno l'allarme generale.

Le stesse regole valgono per le compagnie che giungono da est, tranne per il fatto che gli orchi dell'altura di rocce orientale (area 9) hanno la responsabilità di vigilare in quella direzione. La porzione superiore del sentiero sul versante orientale attraversa uno spiazzo che offre ben poca copertura, e quindi i viandanti sono individuabili da una distanza all'incirca maggiore.

1. ALTURA DI ROCCE OCCIDENTALE (LI 4)

Sulla cima di questa elevata cornice di roccia, gli orchi hanno ordinato ai loro schiavi goblin di scavare i versanti della montagna e di impilare i macigni così ottenuti, pronti per rotolare lungo il ripido costone fino a schiantarsi sul sentiero sottostante. Ogni altura di rocce possiede suppergiù una riserva di cento massi di dimensioni adeguate, ciascuna del peso di 45 kg. L'altura di rocce si trova a oltre 30 metri di altezza sul livello del sentiero, perciò un macigno andato a segno infliggerà 5d6 danni a chiunque venga colpito.

Ciascun orco presente sulla cornice di roccia è in grado di far rotolare un macigno ogni tre round, poiché occorrono due azioni di round completo per issare un macigno fino al bordo della cengia e imprimere la forza necessaria per spingerlo. Per attaccare con un macigno rotolante, un orco deve effettuare un attacco di contatto a distanza con un bonus di attacco +0, senza applicare nessuno degli altri modificatori, eccetto gli incrementi di gittata e il grado di copertura del bersaglio. I pietroni rotolanti hanno un incremento di gittata di 12 metri, ossia, da questa altura di rocce, una penalità di -6 ai tiri per colpire degli orchi. Se un macigno rotolante manca il bersaglio, lo si consideri come un'arma deflagrante (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*). Gli orchi in cima all'altura di rocce sono inoltre armati di archi corti e armi da mischia per difendersi contro gli eventuali assalitori che riuscissero a risalire la cima. Questa altura di rocce è collegata agli antri rocciosi (area 7) attraverso uno stretto cunicolo che serpeggia lungo i fianchi della montagna.

Orchi combattenti (4): 4 pf ciascuno. Ascia grande, arco corto, 20 frecce, macigni in caduta (vedi sopra).

Orco capo della grinfia: 16 pf.

2. CUMULO RITTO OCCIDENTALE (LI 5)

Questo fortino è formato da un anello di pietre protettive. Si tratta di una delle tante costruzioni di questo tipo disseminate lungo il passo. Presso il cumulo ritto occidentale sono stanziati una grinfia di otto orchi combattenti, una staffetta e un capo della grinfia. Il fortino ha in dotazione un corno da richiamo e un fuoco di segnalazione, ossia una torcia che può essere innalzata fino a 6 metri da terra lungo un palo e che pesca combustibile di riserva da una bacinella di metallo in cui è stata immersa. Se gli orchi individuano gli intrusi e pensano di non essere stati a loro volta scoperti, la grinfia cercherà di cogliere alla sprovvista gli invasori con una salva di frecce.

Le mura del cumulo ritto sono alte circa 1,8 metri e larghe 1,5 metri alla base. Alcuni ripiani di combattimento alti 1,5 metri, disposti sul lato interno, permettono ai guerrieri di scagliare dardi oltre il parapetto, beneficiando inoltre di metà copertura. Gli attaccanti che si trovino all'esterno del cumulo abbisognano di armi con portata (o una portata naturale di 3 metri) per attaccare in mischia gli orchi situati al di là del parapetto. Gli orchi di guardia nel cumulo possiedono archi corti e lance lunghe per sfruttare al meglio i vantaggi offerti dalla loro posizione sopraelevata.

I cumuli ritti non hanno alcun ingresso; è necessario effettuare con successo una prova di Scalare (CD 15) per superare le pareti del fortino dall'esterno (in genere gli orchi all'interno gettano una corda per aiutare i loro compagni a scalare le mura). Chiunque si trovi su un ripiano di combattimento può saltar fuori dal cumulo ritto con un'azione equivalente al movimento, atterrando alla base delle mura senza alcuna difficoltà.

Orchi combattenti (8): 4 pf ciascuno. Lancia lunga, pugnale, arco corto, 20 frecce.

Orco staffetta: 4 pf.

Orco capo della grinfia: 16 pf.

Fauce dei Teschi

Illustrazione di Paddhead

3. POLLA NERA

Questa polla spesso gelata è lunga circa 18 metri e larga quasi 9 metri. Si tratta di una buca ripida contenente acqua venefica, scura e maleodorante contaminata da infermità accecante (vedi la sezione riguardante le malattie sulla *Guida del DUNGEON MASTER*).

Sul fondo, situato a una profondità di 9 metri, si sono depositati i resti delle numerose creature uccise dalle frecce degli orchi nel corso degli anni. Sparsi tra la poltiglia di fango e di ossa, si contano 120 ma, 44 mo, un paio di gemme del valore di 30 mo, un braccialetto del valore di 90 mo e un *anello di amicizia con gli animali* (Cercare CD 15 per individuare l'anello). Va da sé che chiunque si immerga nelle acque per cercare gli oggetti nella melma molto probabilmente riemergerà dalla polla circondato dai guerrieri dell'Artiglio di Vaug.

4. ALTURE DI ROCCE SGUARNITE

Queste quattro cornici di roccia sono uguali in tutto e per tutto a quella dell'area 1, tranne per il fatto di essere al momento sguarnite. Nel caso di risposta a un attacco di massa, le grinfie dell'area 7 potrebbero raggiungere, tutte o in parte, queste cornici di roccia attraverso i cunicoli che si snodano lungo i fianchi della montagna.

5. Cumuli ritti sguarniti

Questi cinque fortini sono uguali in tutto e per tutto a quello dell'area 2, tranne per il fatto di essere al momento sguarniti. Nel caso di risposta a un attacco di massa, le grinfie dell'area 7 potrebbero rapidamente occupare questi capisaldi.

6. Fauce dei teschi

Questo pinnacolo è circondato dai teschi ingialliti delle vittime del Teschio Lacero, tra cui spiccano i crani giganteschi di alcune belve zannute. La fauce di roccia alta 12 metri è stata legata con diverse corregge di cuoio, non solo per reggere i teschi decrepiti, ma anche per servire da scala grezza per salire in cima al torrione di roccia. Gli orchi utilizzano il pinnacolo come punto di vedetta quando ci sono degli intrusi che si avventurano nel passo.

Cadenti frammenti di ossa giacciono sparsi un po' ovunque attorno alla base della fauce. A detta di molti avventurieri, esisterebbe un *portale* sulla cima del picco, ma nessuna versione di questa diceria concorda con le altre sulla sua eventuale destinazione.

7. Antri rocciosi (LI 4)

Le entrate alle caverne del Cuore del Rauvin sono situate su entrambi i versanti a nord e a sud del passo. All'interno di ciascun antro roccioso si trovano delle camere di guardia che servono come rozze baracche per l'artiglio di Vaug; in ogni istante, tutte le grinfie sono presenti nelle rispettive caverne. Viveri, fuochi da campo e luridi giacigli sono impilati in ogni caverna.

Le cavità dei due antri settentrionali conducono per oltre un chilometro e mezzo di tortuosi cunicoli e di passaggi angusti fino alla più vicina comunità sotterranea dei Teschi Laceri, ai piedi di Monte Fauci. Oltre cinquecento orchi, compresi due artigli di guerrieri, abitano queste brumose caverne; nel caso di un attacco in massa, un artiglio di guerrieri può raggiungere il Passo dell'Orco Morto in poco meno di un'ora. Gli altri cunicoli che si dipanano dalle caverne delle guardie conducono alle rispettive alture delle rocce situate sul versante settentrionale del valico (aree 1 e 9).

L'antro meridionale presenta due piccoli cunicoli che risalgono sia alle alture situate su quel versante del passo (area 4) sia a un passaggio più ampio, sempre diretto verso sud. Dopo aver percorso una breve distanza, attraverso quest'ultimo, si giunge al Santuario di Gruumsh (area 11) e ai quartieri di Vaug (area 12); se si prosegue il cammino, dopo altri cinque chilometri, si incontra un'altra comunità degli orchi del Teschio Lacero.

Orchi combattenti (8): 4 pf ciascuno.
Orco staffetta: 4 pf.
Orco capo della grinfia: 16 pf.

Tesoro degli orchi

Gli orchi dell'Artiglio di Vaug possiedono un po' di monete e di oggetti preziosi. Ogni orco porta con sé il proprio tesoro.

Tutti i guerrieri e le staffette possiedono in genere 1d6x10 mr, 2d4x5 ma e 1d6 mo, trasportati in cenciose borse da cintura o sacchetti.

Tutti i capipattuglia, gli adepti e i sacerdoti minori possiedono 2d4x10 mr, 2d6x5 ma e 2d6x5 mo. I capi, in aggiunta ad alcuni oggetti speciali, possiedono un'analoga quantità di denaro.

8. Altare del Vecchio Teschio

Questo luogo, un imponente tavolo in pietra ricavato da un lastrone di roccia piatto e rettangolare largo 3,6 metri e lungo 9 metri, viene in genere utilizzato dai Teschi Laceri per compiere sacrifici rituali (in particolare, i nemici più valorosi) in nome di Gruumsh. Il Vecchio Puchk, a suo piacere, fustiga o rompe le ossa a quegli orchi che si sarebbero macchiati di tradimento, come esempio per tutta la tribù. Poiché tutto ciò che viene deposto sull'altare appartiene a Gruumsh e deve rimanere nel punto esatto in cui è stato lasciato, le vittime, prima di subire l'orrendo tormento che le aspetta sul lastrone, sono spogliate di ogni bene.

Sull'altare giacciono reliquie di passate occasioni in cui queste precauzioni non sono state adottate: armi e corazze spuntate e arrugginite, manciate di monete e altre cianfrusaglie sparse. Gli orchi non toccheranno alcuno di questi oggetti e impediranno a chiunque di fare altrettanto, perché credono che Gruumsh colpirà a morte tutti coloro i quali cercheranno di toccare gli oggetti, suoi di diritto.

9. Altura di rocce orientale (LI 4)

Questa cornice di roccia è identica a quella occidentale (area 1) ed è presidiata in modo analogo. Al pari della cengia occidentale, dispone di centinaia di rocce da far franare sul sentiero sottostante. Questa altura è leggermente più scostata rispetto a quella occidentale e si trova a 45 metri dal sentiero.

L'altura di roccia è collegata agli antri settentrionali (area 7) attraverso un piccolo cunicolo che serpeggia lungo i fianchi delle montagne.

Orchi combattenti (4): 4 pf ciascuno. Ascia grande, arco corto, 20 frecce, macigni in caduta (vedi area 1 per i dettagli).
Orco staffetta: 4 pf.

10. Cumulo ritto orientale (LI 5)

Questo fortino è identico a quello occidentale (area 2). Allo stesso modo di quello situato sull'altro capo del passo, il cumulo ritto orientale è presidiato da una grinfia di otto orchi combattenti, una staffetta e un capo della grinfia. Si veda l'area 2 per i dettagli delle tattiche e delle difese degli orchi disposti all'interno del cumulo ritto.

Orchi combattenti (8): 4 pf ciascuno. Lancia lunga, pugnale, arco corto, 20 frecce.
Orco staffetta: 4 pf.
Orco capo della grinfia: 16 pf.

11. Santuario di Gruumsh (LI 6)

Circa 60 metri lungo il costone, a sud dell'antro meridionale, ci si imbatte nel Reliquario di Gruumsh, una piccola caverna grezza illuminata da bracieri ardenti. Il Vecchio Puchk e i suoi due adepti risiedono qui, sebbene almeno una volta al giorno si rechino in visita sia alla Fauce dei Teschi (area 6) sia all'altare (area 8) per compiere i rituali di Gruumsh sul passo.

Vecchio Puchk: 29 pf.
Orchi chierici (2): 4 pf ciascuno.

12. Quartieri di Vaug (LI 7)

Vaug il Forte ha insediato il proprio alloggio e quartiere generale in un piccolo e spartano insieme di stanze, poco distanti dal Santuario di Gruumsh. Vaug possiede una stanza, Anya un'altra e i due adepti di Vaug dividono una terza camera in questa area. Le due staffette assegnate al comandante dormono sull'uscio della sua stanza e fungono inoltre da guardie del corpo personali; non che poi Vaug abbia veramente bisogno di essere protetto, almeno non dagli orchi che guida in battaglia. Anya di solito è altrove; ella trascorre la maggior parte del suo tempo a esplorare la zona circostante. Per certo, una vera e propria battaglia che dovesse esplodere

in questo posto attirerà l'attenzione del Vecchio Puchk e dei suoi preti, che, nel giro di pochi secondi, si precipiteranno a investigare sull'accaduto.

Vaug il Forte: 44 pf.

Orchi sciamani (2): 10 pf ciascuno.

Orchi staffette (2): 4 pf ciascuno.

Tesoro: In aggiunta al tesoro personale posseduto da ciascun orco, queste stanze contengono alcune merci voluminose depredate ad alcuni sfortunati viandanti, ignari del fatto che i Teschi Laceri si fossero acquartierati sul passo. In una caverna giacciono dieci voluminose gerle da carico strappate alle bestie da soma di una carovana di nani, e poi stipate al di là di un rozzo portale in legno (gli orchi, dopo averli cotti a puntino, si sono mangiati tutti i muli). Le merci della carovana comprendevano 36 kg di filato di lino (del valore di 320 mo), 90 kg di tabacco (del valore di 100 mo), 270 kg di farina (del valore di 12 mo), 9 kg di sale (del valore di 100 mo), 20 picconi da minatore, 20 badili, 4 palanchini, 10 mazzuoli, 8 martelli da fabbro e 6 barili da 40 litri ciascuno di ottima birra di Sundabar.

Orco staffetta: Orco Com1; GS 1/2; Umanoide Medio; DV 1d8; pf 4; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13 (contatto 11, colto alla sprovvista 12); Att +2 in mischia (1d8+1/x3, lancia corta) o +2 a distanza (1d6+1, giavellotto); QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +2, Rifl +1, Vol -1; For 13, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 8, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +5, Scalare +5; Sensi Acuti.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Corazza di cuoio, 3 giavellotti, lancia corta.

Orco capo della grinfia: Orco Com3; GS 2; Umanoide Medio; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +0; Vel 6 m; CA 15 (contatto 10, colto alla sprovvista 15); Att +6 in mischia (1d12+4/x3, ascia grande) o +3 a distanza (1d6+3, giavellotto); QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol -1; For 17, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 6, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +2, Professione (ingegnere d'assedio) +4; Robustezza, Sensi Acuti.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Cotta di maglia, ascia grande, 3 giavellotti, pugnale, arco lungo, 20 frecce.

Orco sacerdote minore di Gruumsh: Orco Chr1 di Gruumsh; GS 1; Umanoide Medio; DV 1d8; pf 4; Iniz -1; Vel 6 m; CA 15 (contatto 9, colto alla sprovvista 15); Att +1 in mischia (1d8+1, mazza pesante); QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +2, Rifl -1, Vol +2; For 13, Des 8, Cos 10, Int 10, Sag 11, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +2, Guarire +2, Osservare +3; Sensi Acuti.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Incantesimi preparati (3/2; CD base = 10 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico*; 1°-*arma magica, protezione dal bene**.

*Incantesimi di dominio. Domini: Forza (impresa di forza 1 volta al giorno), Male (può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: Corazza a scaglie, scudo grande di legno, mazza pesante.

Orco sciamano: Orco Adp3; GS 2; Umanoide Medio; DV 3d6; pf 10; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15 (contatto 12, colto alla sprovvista 13); Att +2 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale); QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +4; For 12, Des 14, Cos 10, Int 11, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +6, Nascondersi +2, Osservare +4; Incantesimi in Combattimento, Sensi Acuti.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Incantesimi preparati (3/3; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, luce, suono fantasma*; 1°-*cura ferite leggere, mani brucianti, sonno*.

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato, pugnale, *bacchetta di cura ferite leggere*.

Vaug il Forte: Orco Rgr2/Grr4; GS 6; Umanoide Medio; DV 2d10+2 più 4d10+4; pf 44; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17 (contatto 11, colto alla sprovvista 16); Att +11 in mischia (1d6+8/x3, *ascia gelida+1*) e +11 in mischia (1d6+4/x3, ascia perfetta) o +7 a distanza (1d8+3/x3, arco potente lungo composito [bonus di For +3]); QS Scurovisione 18 m, nemici prescelti nani +1, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +3; For 20, Des 13, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Guarire +2, Nascondersi +6, Osservare +3, Scalare +13; Arma Focalizzata (ascia), Attacco Rapido, Mobilità, chivare, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (ascia), Volontà di Ferro.

Nemico prescelto: Bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Percepire Inganni e Raggirare e ai tiri dei danni dell'arma contro i nani.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, ascia gelida+1, ascia perfetta, arco potente lungo composito [bonus di For +3], 20 frecce, *pozione di cura ferite moderate, pozione di invisibilità*.

Vecchio Puchk: Orco Chr5 di Gruumsh; GS 5; Umanoide Medio; DV 5d8+5; pf 29; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 11, colto alla sprovvista 18); Att +7 in mischia (1d8+3, *mazza pesante+1*); QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +6; For 14, Des 12, Cos 13, Int 7, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Concentrazione +5, Guarire +2, Osservare +3; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantesimi in Combattimento.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Incantesimi preparati (5/5/4/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico* (2), *resistenza*; 1°-*contrastare elementi**, *cura ferite leggere, devastazione, incuti paura, scudo della fede*; 2°-*blocca persone, cura ferite moderate, evoca mostri II, forza straordinaria**; 3°-*scagliare maledizione, veste magica**.

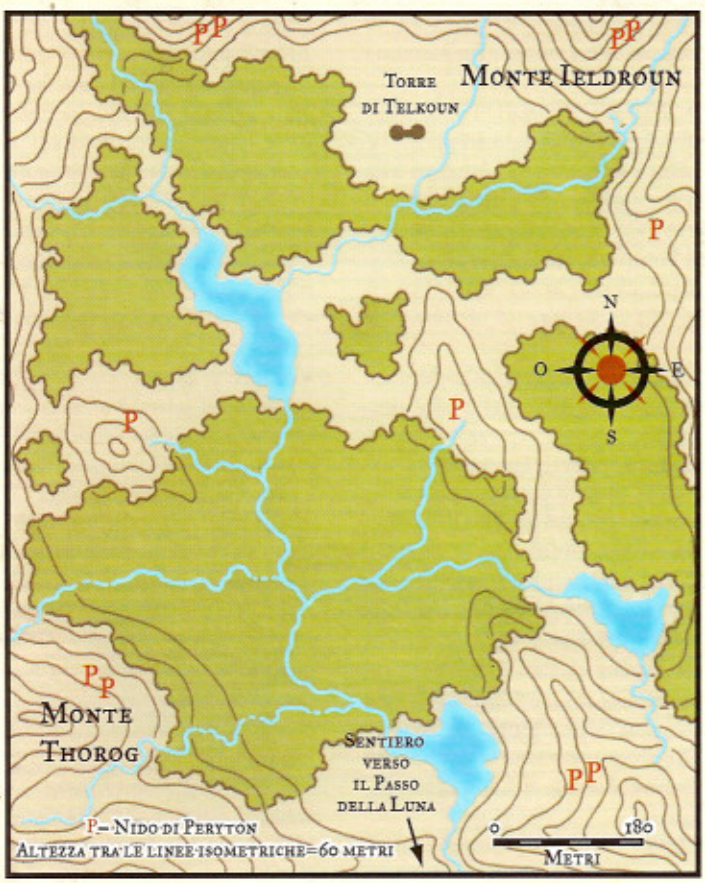
*Incantesimi di dominio. Domini: Forza (impresa di forza 1 volta al giorno), Male (può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: Cotta di maglia+1, scudo grande di metallo, *mazza pesante+1*, pergamena di *dissolvi magie, pozione di cura ferite leggere, pozione di volare*.

Torre di Telkoun

Nelle Montagne Inferiori, tra il Monte Thorog e il Monte Ieldroun, sorge una vallata inaccessibile conosciuta come Alta Thorog. Feroci peryton si lanciano in picchiata da queste remote alture per ghermire persone, bestie, animali da soma e persino cuccioli, che poi trascinano nella loro valle segreta. Alcune di queste creature scompaiono per sempre; si aggiungono alla lunga schiera di vittime delle Montagne Inferiori.

Nonostante i soliti orchi, i mostri di montagna e persino i draghi cacciatori dei Morueme minaccino l'incolumità delle creature che si avventurano sulle cime attorno all'Alta Thorog, esistono alcuni valichi per attraversare in relativa sicurezza questo gruppo montuoso; per raggiungere la valle, invece di scalare la montagna, si deve per lo più avanzare tra le rocce o ci si deve aprire una strada a colpi d'ascia attraverso gli arbusti e la vegetazione. L'accesso più agevole alla valle si trova a sud, dove uno sbarramento morenico tra il Monte Thorog e il picco a est formano un piccolo laghetto montano.



Alta Thorog

A prima vista, la vallata sembra disabitata, occupata solo da una foresta selvatica di conifere, di foglieblu, di alberi del crepuscolo, di felsul e di chiomenere, il cui sottobosco è ricoperto di spine di Helm e di cespugli di bacche. Numerosi getti d'acqua potabile sgorgano dai picchi della conca e serpeggiano a valle fino al laghetto di montagna. A eccezione della doppia torre nera, la Torre di Telkoun, che sorge in una selva di chiome-nere lungo i confini orientali della valle, l'Alta Thorog si presenta come una terra selvaggia verdeggiante e incontaminata.

In verità, l'Alta Thorog è un campo di battaglia per le belve, battuta da bestie affamate provenienti dalla Torre di Telkoun e abbandonate a se stesse (per il divertimento e l'osservazione di Telkoun, oltre a servire come guardiani contro i visitatori indesiderati). Questi predatori che da tempo hanno fatto piazza pulita di tutta la fauna e la flora, a eccezione dei volatili e delle pianticelle più minuscole, si mordono l'uno con l'altro. Gli stessi peryton si tengono alla larga e battono altri territori: qualsiasi creatura che osasse artigliare una preda tra la selva dell'Alta Thorog, per i mostri che infestano la valle diventerà subito un bersaglio, su cui convergeranno per spolparla viva con fauci e artigli sul posto.

Belve di Telkoun

Numerosi mostri provenienti dalla Torre di Telkoun popolano la valle. Tra questi si annoverano un achaierai, un terzetto di assimilatori, due girallon, un'idra di lerna a sei teste, uno squartatore grigio e una coppia di orsigufo. I mostri scorrazzano per il fondovalle in maniera più o meno erratica; per ogni 5 minuti che gli intrusi passano nella valle, esiste una probabilità del 20% di incontrare una di queste creature selvagge. Si consulti la seguente tabella per individuare il mostro incontrato dalla compagnia di avventurieri.

d%	Incontro	LI
01-10	Achaierai	5
11-30	Assimilatori (3)	9
31-45	Girallon (2)	7
46-60	Idra di lerna a sei teste	8
61-70	Orsigufo (2)	6
71-85	Squartatore grigio	8
86-100	Lo Xaos	10

Una volta ucciso o altrimenti sconfitto, ogni mostro o ciascun gruppo di mostri va escluso dalla tabella. Il DM tratti ogni successivo risultato indicante un incontro con quella creatura come "nessun incontro". È bene notare che la maggior parte di queste creature si terrà alla larga dalla spianata antistante la torre.

Lo Xaos è una bestia del caos di dimensioni doppie rispetto a quelle normali, da poco fuoriuscita dalla sfera di stasi che si trova nella Torre di Telkoun. La creatura, a causa di un incantesimo *charme sui mostri*, è al momento sotto il controllo dello stregone. La belva del caos si limita a spingere gli altri mostri verso la foresta, per tenere sgombra l'area attorno alla torre. Se Telkoun si accorge della presenza di intrusi nella valle, ordina allo Xaos di stanarli e di attaccarli. Le statistiche dello Xaos sono descritte alla fine di questa sezione.

Nidi dei peryton

Sulle alture che si affacciano lungo i costoni della vallata sono situati i nidi di undici peryton (ciascuno dei quali è stato contrassegnato sulla mappa con la lettera "P"), quattro coppie e tre solitari, che servono Telkoun con cieca obbedienza. In genere, lo stregone lancia *charme sui mostri* sul peryton più grosso, oltre a rinforzare questa persuasione magica con ricche ricompense. Lo stregone permette ai suoi alleati peryton di tenere il grosso del bottino rubato alle carovane e ai viandanti, e talvolta aiuta i peryton a conquistare dei tesori che sarebbero altrimenti fuori dalla loro portata. In ogni istante, circa la metà dei peryton è a caccia sulle montagne e sui passi limitrofi, in cerca di creature da ghermire o di carovane da assalire. I peryton hanno l'ordine di sorvegliare la vallata e di fare rapporto sui movimenti di eventuali

intrusi a Telkoun; non attaccheranno a meno che gli intrusi non cerchino di volare o di arrampicarsi sui piani alti della torre dello stregone.

Peryton (11): 32 pf ciascuno. Si veda il *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* (o si sostituisca tale mostro con l'aquila gigante immonda).

Tesoro: Ogni nido contiene 1d6x500 mr, 1d4x500 ma e 1d4x100 mo. I nidi delle coppie inoltre contengono 1d4 gemme, 1d4 oggetti comuni e 1d3 oggetti magici minori. Una certa quantità di merci rubate è sparsa per ogni nido quali, ad esempio, pellicce, rotoli di tessuto, sacchi di farina e così via. I peryton non traggono alcuna utilità da questi oggetti, tuttavia sono impegnati in un battibecco costante e continuo su chi possiede il nido più riccamente decorato con la merce trafugata.

Torre di Telkoun

Il maniero dello stregone è formato da una minacciosa torre doppia. Le torri gemelle, due cilindri costruiti con pietre nere fuse e saldate tra loro, sono sormontate ciascuna da due spirali aguzze che si innalzano alte e acuminate al cielo. Un breve tratto di passaggio o condotto collega le due torri, così da formare una vista in pianta simile a un bilanciere sportivo. Un portale situato al piano terra della torre orientale permette l'accesso all'interno dell'edificio. Un numero esiguo di finestre è stato ricavato lungo le pareti della torre; ove presenti, le finestre sono state indicate nelle stanze descritte nel seguito. Ogni finestra è costituita da una stretta feritoia all'incirca alta 1,2 metri e larga suppergiù 30 centimetri, e da un vetro simile al cristallo spesso 7,5 centimetri.

La torre è protetta da una piccola schiera di gargoyle al soldo dello stregone (soggetti a *charme* se necessario), per garantire la loro fedeltà assoluta.

1. Portale della torre (LI 6)

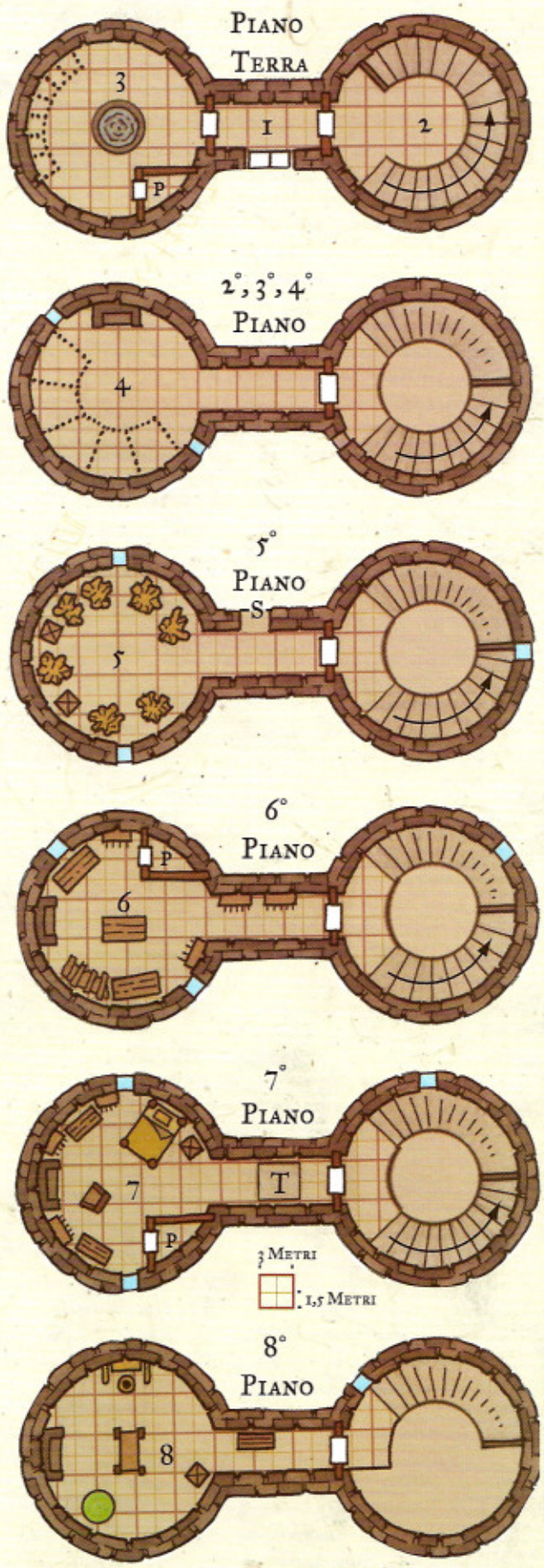
Al piano terra, all'altezza della strozzatura che collega le due torri, è situato un ampio portale rivestito di metallo, alto 2,4 metri e largo 1,5 metri, racchiuso da un passaggio a volta, scolpito con figure deformi, in netto contrasto con le superfici lisce del resto della torre. Due gargoyle sono ivi appostati di guardia, immobili accanto allo sfondo di sculture che circonda il portale. Essi sfruttano al meglio la loro capacità razziale di rimanere perfettamente immobili e di mimetizzarsi con la pietra scolpita. Telkoun è solito lanciare *forza straordinaria* sui gargoyle che fanno la guardia al portale della torre.

Gargoyle (2): 38 pf ciascuno.

Il portale è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 30, rompere CD 28) e Telkoun porta con sé l'unica copia della chiave. In ogni caso, è possibile aprire il portale dall'interno. In quelle rare occasioni in cui Telkoun riceve ospiti, i gargoyle dell'area 2 hanno l'ordine di non importunare i visitatori che vengono a fargli visita.

2. Torre orientale

Nel salone cui si accede entrando dal portale, una piccola porticina di legno conduce su un'ampia apertura centrale che costituisce l'intera torre orientale. La torre orientale è percorsa nella sua interezza da una scala a chiocciola che, lungo le pareti della torre, costeggia l'apertura centrale, con un pianerottolo all'altezza di ogni piano. Porte in legno spoglie a ogni piano permettono l'accesso alla torre occidentale. Alcune torce incantate da *fiamma perenne*, poste a una distanza di 6 metri l'una dall'altra lungo la scala a chiocciola, illuminano questo vano vertiginoso.



Nell'area 5, ossia il quinto piano della torre occidentale, stanno appollaiati sette gargoyle, di cui due sono sempre all'erta fuori dall'area 1, mentre altri due fanno la guardia nella torre orientale. Tali creature amano posarsi sui piane-

rottoli del secondo e del terzo piano, dove possono tenere d'occhio il piano terra senza farsi scoprire.

Gargoyle (2): 38 pf ciascuno.

Nel caso di un attacco imponente contro la torre, un gargoyle ivi appostato si recherà nell'area 5 per chiedere ai tre gargoyle presenti in quella stanza di unirsi alla mischia, mentre gli altri gargoyle di guardia si sposteranno nell'area 7 per avvertire lo stesso Telkoun. I gargoyle che combattono in questo spazio fanno il possibile per lottare con gli avversari sprovvisti di armi e trascinarli lungo i gradini o buttarli giù nella tromba delle scale. Si noti che essi eviteranno le azioni di lotta contro quegli avversari da cui potrebbero subire un attacco di opportunità.

Combattere lungo le scale: I personaggi che subiscono danni mentre si trovano sui gradini devono effettuare con successo una prova di Equilibrio (CD 5) per non scivolare in basso lungo la scala. I personaggi in caduta arretrano di 1d2x3 metri. Se un personaggio arretra di 6 metri, deve effettuare con successo una prova di Scalare (CD 10) o scivolare e cadere nel vuoto. In questo caso, si applichino i normali danni da caduta in relazione all'altezza da cui il personaggio è precipitato (ogni piano della torre è alto 4,5 metri).

3. Piano terra

Questa stanza contiene un pozzo (con due secchi pieni e una corda), e sette piccole gabbie di metallo in cui confinare i prigionieri appena catturati. Sei sono vuote, ma una contiene tre sfere oculari affini dei beholder. Telkoun ha dedicato poca attenzione all'alimentazione di queste creature che, pertanto, sono piuttosto inclini a utilizzare la loro capacità di *raggio di gelo* contro chiunque o qualsiasi cosa entri nella stanza.

Affine dei beholder sfera oculare (3): 3 pf ciascuno. Si veda il *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* (o si sostituisca tale mostro con la lucertola folgorante).

4. Secondo, terzo e quarto piano

In origine, quando venne edificata la torre, queste stanze erano destinate alle guardie e ai servi. Al presente, Telkoun le ha risistemate secondo le proprie esigenze. Tutte le stanze contengono grosse e pesanti gabbie dotate di lucchetti, in grado di imprigionare creature di taglia Grande. La maggior parte è vuota e non chiusa a chiave, senza chiave (Telkoun ha sempre con sé un passe-partout per tutte le gabbie), ma all'interno di una gabbia al terzo piano sono rinchiusi due giovani avventurieri, Osten (Chr3 di Tyr umano NB) e Niema (Mag4 elfa del sole CB). Questi sono gli unici superstiti di una compagnia di sei avventurieri che si era addentrata nei dintorni ed è stata attaccata dai peryton di Telkoun. Sono stati imprigionati nella torre da poco più di una decade e saranno più che contenti di contribuire alla sconfitta dello stregone malvagio, nonostante siano privi di tutto il loro equipaggiamento e non abbiano preparato alcun incantesimo.

5. Stanza del quinto piano (LI 7)

Questa stanza è la tana dei gargoyle della torre. Sette creature popolano la torre, ma solo tre si trovano al suo interno a ogni dato istante. Su richiesta dei gargoyle, Telkoun ha fatto costruire una porta segreta lungo l'imboccatura che permettesse loro di andare e venire in volo dalla torre. È in pratica impossibile scorgere tale passaggio dal campo alla base della torre, ma un invasore in volo che effettuasse un'attenta ispezione dello spazio tra le torri del quinto piano potrebbe riuscire a trovarlo. La porta non è chiusa a chiave e si apre con un semplice gancio.

Gargoyle (3): 32 pf ciascuno.

Tesoro: I gargoyle di Telkoun sono ben pagati per i loro servigi. Due pesanti scrigni in legno appoggiati contro la parete contengono 6.500 ma, 440 mo, una statuetta di drago in avorio del valore di 380 mo, una piccola borsa di gemme (quattro gemme ciascuna del valore di 20 mo, due del valore di 40 mo e una del valore di 300 mo), una corazza di piastre perfetta, una *pozione di vigore* e una *pozione di cura ferite moderate*. Inoltre, sparsa un po' ovunque, si trova una piccola pila di equipaggiamento, ossia gli oggetti degli avventurieri imprigionati nell'area 4. Questa comprende una *mezza armatura+1*, un *pugnale gelido+1*, una mazza pesante perfetta, una *pergamena di neutralizza veleno* e due zaini riempiti di varie merci (razioni, corde, e così via).

6. Stanza del sesto piano

Lungo questa dispensa sono allineati scaffali stipati di ogni tipo di cibaria; infatti, i peryton di Telkoun sono riusciti a depredare molte carovane. La stanza funziona altresì da cucina e utensileria. Su una parete, sotto a un tavolo e di fianco a un acquaio, è stata ammassata una gran quantità di legna da ardere. Sulla parete di fuori si trovano un camino, la cui canna fumaria dà sull'esterno, dei calderoni e dei ganci da muro. A fianco dell'altra parete sono allineati tavoli da lavoro sovrastati da scaffali contenenti corde, fili metallici,

sfera di stasi

Questo apparato è costituito da una sfera di cristallo verdastro e luminescente, del diametro di circa 2,4 metri. Al tocco e al comando del suo padrone, una creatura che si trovi entro un raggio di 9 metri dalla sfera viene risucchiata in una *stasi temporale* e finisce imprigionata nel centro della sfera. Alla vittima viene concesso un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) per opporsi a tale effetto. La sfera conduce a un'altra dimensione dove si possono rinchiudere fino a cinquanta creature di qualsiasi taglia. Con un secondo comando, è possibile liberare una creatura imprigionata. Se il padrone della sfera non specifica il nome, il tipo o non fornisce una descrizione minuziosa dell'aspetto fisico dell'essere che si intende liberare, la sfera libererà una creatura imprigionata a caso.

Se la *sfera di stasi* viene incrinata (durezza 20, 50 pf), tutte le creature imprigionate vengono liberate all'istante. Una volta che la *sfera di stasi* è stata attivata cinquanta volte per imprigionare delle creature (ossia, ogni volta è stata consumata una carica dell'oggetto) non potrà imprigionarne altre. In ogni caso, le creature intrappolate possono permanere nella *stasi temporale* per un periodo illimitato. Quando l'ultimo prigioniero verrà liberato e la sfera avrà terminato le sue cariche, l'apparato imploderà in una massa indistinta di vetro fumante.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *imprigionare*, *stasi temporale*; *Prezzo di mercato:* 137.700 mo; *Peso:* 450 kg.

cassette, picchetti, serrature, cardini e altre merci e utensili comuni. Esiste una probabilità del 50% di rinvenire uno o più oggetti comuni (oggetti del valore di 2 mo o meno) tra quelli elencati nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*; esiste inoltre una probabilità del 10% di trovare un qualunque oggetto insolito o raro. Una piastrella allentata nel pavimento nasconde un piccolo oggetto in pietra, la chiave del portale nell'area 8 (Cercare CD 20).

7. Stanza del settimo piano (LI 4)

La porta che dà accesso a questa stanza è in genere chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 30). Telkoun, anche in questo caso, ha sempre con sé l'unica copia della chiave. Una trappola elettrica protegge il salone che dal pianerottolo conduce fino alla torre occidentale. Chiunque attraversi questa zona innesca la trappola, a meno che non abbia in tasca un apposito contrassegno. Va da sé che Telkoun avrà sempre il suo e ne potrà prestare altri cinque ad altrettanti ospiti, cosa che talvolta potrebbe non accadere.

Corridoio elettrificato: GS 4; corridoio (3d10); tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) per dimezzare i danni; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Telkoun cattura un intruso

Illustrazione di Michael Dubisch

Lo stregone di solito è qui presente o può essere incontrato nell'area 6. La stanza del settimo-piano comprende il soggiorno, la sala da pranzo e lo studio di Telkoun. Sono visibili una poltrona, un letto con coperte e uno scrittoio; su un tavolo vicino alla porta è stata posata una *sfera di cristallo* mentre gli scaffali sprofondano sotto il peso di numerosi libri sulla magia e sulle tradizioni magiche.

Tesoro: Un piccolo scrigno in ferro sotto il letto contiene 5.400 ma, 1.100 mo e 60 mp. A fianco del camino si trova un'arpa antica, intarsiata in argento, di pregevole fattura e del valore di 600 mo. Sul comodino accanto al letto sono deposti un vassoio d'argento, una brocca e due boccali con la stessa foggia, per un valore complessivo di 180 mo.

8. Stanza dell'ottavo piano (LI 14)

Il soffitto di questa vasta stanza supera i 9 metri di altezza. Al suo interno è presente un tavolo in pietra, ricavato da un unico blocco, contornato da manette in grado di imprigionare un gigante. A ridosso della parete meridionale, una luminescente sfera di cristallo verde del diametro di 2,4 metri emette una luce fioca che fa riflettere i coltelli e i punteruoli affilati, lunghi come un braccio umano, deposti su un piccolo tavolino vicino alla porta. Il globo è una *sfera di stasi* (vedi riquadro) sotto il controllo di Telkoun. L'apparato è stato lasciato nella torre dal suo precedente proprietario e in realtà si tratta di una reliquia dell'antica Netheril. È stata utilizzata per imprigionare trentatre creature, di cui undici sono state liberate da Telkoun (questi sono i mostri che vagano per l'Alta Thorog). Poiché lo stregone non è in grado di sapere chi o che cosa salterà fuori dalla sfera, effettua questo processo con molte precauzioni. In caso di attacco, Telkoun si riparerà dietro la sfera e utilizzerà il suo potere per imprigionare tutti i nemici che si trovino entro la portata utile. Egli è conscio del fatto che la sfera possieda solo un numero limitato di cariche e cercherà di far cessare le ostilità dopo aver catturato uno o due avversari, con la speranza di riuscire a negoziare la liberazione dei rispettivi compagni. In caso di estrema necessità, Telkoun potrebbe anche decidere di liberare creature a caso con la speranza di riuscire a distrarre i suoi nemici e tentare la fuga attraverso il *portale* che si trova sulla parete a nord.

Sulla parete a nord di questa stanza è stato costruito un arco a volta spoglio, un *portale* attivabile con una particolare chiave. Esso conduce a un analogo *portale*, controllato allo stesso modo, che si trova in cima a una collina boscosa, poco distante da Scornubel, dove Telkoun era solito recarsi per le trattative commerciali. La chiave, pendente dal portachiavi di Telkoun, è una pietra acuminata a forma di cuspide. Altre chiavi di riserva sono sepolte sulla collina e una nascosta sotto una pietra mobile della cucina (area 6).

Abitanti di Alta Thorog

I mostri della vallata, così come i peryton e i gargoyle che custodiscono la torre di Telkoun, corrispondono tutti alle descrizioni standard dei rispettivi tipi di mostri. Invece, lo Xaos e lo stesso Telkoun sono riportati nel seguito.

Telkoun Adranther: Umano mezzo-immondo Str12; GS 14; Esterno Medio; DV 12d4+36; pf 67; Iniz +8; Vel 9 m; CA 22 (contatto 17, colto alla sprovvista 18); Att +7 in mischia (1d6+1, morso) e +2 in mischia (1d4, 2 artigli) o +9/+4 in mischia (1d8+3/x3, *mezza lancia+2*); QS Scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza ad acido, elettricità, freddo e fuoco 20; AL CM; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +9; For 12, Des 19 (con *anello*), Cos 16, Int 14, Sag 13, Car 20.

Abilità e talenti: Alchimia +7, Ascoltare +6, Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +12, Nascondersi +14, Osservare +7, Sapienza Magica +15, Scrutare +12; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato Superiore (Ammaliamento), Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità, veleno*; 1 volta al giorno: *blasfemia, contagio, dissacrare, influenza sacrilega*.

Incantesimi conosciuti (6/8/7/7/7/6/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo, 19 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento): 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, suono fantasma*; 1°-*caduta morbida, charme, dardo incantato, identificare, scudo*; 2°-*forza straordinaria, invisibilità, risata incontenibile di Tasha, splendore dell'aquila, vedere invisibilità*; 3°-*dissolvi magie, fulmine, suggestione, velocità*; 4°-*autometamorfosi, charme sui mostri, porta dimensionale*; 5°-*blocca mostri, cono di freddo*; 6°-*fuorviare*.

Proprietà: Mezza lancia+2, anello della Destrezza+2, bracciali dell'armatura+4, fermaglio dello scudo, mantello del pipistrello, bacchetta di lentezza (16 cariche restanti), *pozione di cura ferite moderate*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 2 pugnali (negli stivali), chiave della torre, chiave della gabbia, contrassegno della trappola (per l'area 7), chiave del *portale*.

Telkoun, nato dall'unione di una strega malvagia e di un potente demone, da sempre brama il potere magico. Man mano che le sue capacità di stregone si sono affinate con il passare del tempo, si è avventurato in lungo e in largo per tutto il Faerûn, alla ricerca dei segreti del vero potere. Circa venti anni fa egli e i suoi compagni si imbatterono nella roccaforte perfetta, l'antica torre Netherese di Alta Thorog. Dopo aver scacciato i mostri che la infestavano, Telkoun attaccò i suoi compagni e li ridusse in schiavitù, proclamandosi il solo e unico padrone della torre.

Negli ultimi anni Telkoun ha cercato di svelare i misteri della torre. Il più grande e il più pericoloso di questi è la *sfera di stasi*. È convinto che tra le creature intrappolate nella sfera vi sia un principe dei demoni, e tenta, con molta cautela, di effettuare esperimenti che gli permettano di identificare gli occupanti della sfera prima di rilasciarli. Lo stregone sogna di liberare il prigioniero segreto della sfera e spera di ricevere una grande e potente ricompensa per i suoi servigi.

Lo Xaos: Bestia del caos avanzata; GS 10; Esterno Grande (caotico); DV 16d8+48; pf 125; Iniz +4; Vel 6 m; CA 16 (contatto 9, colto alla sprovvista 16); Att +21 in mischia (1d4+6 e instabilità corporea, 2 artigli); AS Instabilità corporea, RI 15; QS Scurovisione 18 m, immunità alle trasformazioni, immunità ai colpi critici; AL CN; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +10; For 22, Des 11, Cos 17, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Artista della Fuga +16, Ascoltare +19, Nascondersi +15, Nuotare +12, Osservare +19, Saltare +22, Scalare +24; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spinta Migliorata.

Instabilità corporea: Qualsiasi creatura colpita da un attacco in mischia dello Xaos deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 21) o si trasforma in un informe ammasso spugnoso. La creatura influenzata non è in grado di reggere o di utilizzare alcun oggetto, non può lanciare incantesimi e non è in grado di distinguere tra amici e nemici. La sua velocità si riduce a 3 metri o a un quarto del normale, quale che sia la minore, e attacca come se fosse accecata. Ogni round trascorso in stato amorfo infligge la perdita permanente di 1 punto di Saggezza; se la Saggezza scende a 0, la creatura diventa a sua volta una bestia del caos. La creatura, effettuando con successo una prova di Carisma (CD 15), può ritornare alla sua forma originaria per 1 minuto e può ritentare tale prova ogni round fino a quando non ha successo.

L'instabilità corporea non è né una malattia né una maledizione e quindi si rimuove con difficoltà. Un incantesimo *pelle in pietra* o *trasformazione* non cura la creatura influenzata, ma stabilizza la forma di quest'ultima per la durata dell'incantesimo. Gli incantesimi *guarire, ristorare* o *ristorare superiore* rimuovono l'afflizione (tuttavia, è necessario un *ristorare* separato per ogni punto di Saggezza perso).

Immunità alle trasformazioni (Str): Nessun incantesimo o effetto può fissare la forma dello Xaos, neppure gli effetti di metamorfosi o di pietrificazione.

sangue e oro

"Sangue e oro" è una breve campagna ambientata nelle Marche d'Argento; si tratta di un dettagliato milieu fantastico costituito da terreni scoscesi, siti d'avventura e situazioni pericolose, che avvengono tutti entro un'area geografica circoscritta. L'azione si svolge nei pressi del villaggio di Deadsnows. Tutti i siti d'avventura e gli eventi di "Sangue e oro" sono stati progetti per essere indipendenti gli uni dagli altri, seppure risultino in un qualche modo collegati tra loro.

Tutti gli incontri di "Sangue e oro" sono adatti a quattro personaggi giocanti di 5° livello.

background

Il villaggio di Deadsnows, per buona parte della propria storia, è stato una piccola e anonima comunità come tante altre, che qua e là punteggiano il Nord. I suoi abitanti sono sopravvissuti ai rigori della vita di frontiera, tra cui orde di orchi, animali feroci e rigidi inverni. La popolazione di Deadsnows, a causa di questi pericoli, è diventata prudente e determinata. Finora i cittadini sono riusciti ad avere la meglio su tutte le minacce che hanno affrontato, riuscendo inoltre a conseguire un certo grado di relativa stabilità. Almeno, così è stato finora.

Questa situazione si interruppe bruscamente quando, qualche mese fa, un cacciatore scoprì per caso l'oro nelle acque di un torrente limitrofo. La remota località dell'insediamento non fu affatto un ostacolo per la diffusione delle notizie e delle voci sul ritrovamento dell'oro, che diedero fuoco alle ambizioni dei prospettori e degli avventurieri. Deadsnows è attualmente la meta preferita di esploratori speranzosi di trovare fortuna tra le pericolose alture che sormontano il paese. Inoltre, questi ultimi si sono portati appresso chi non è interessato alla caccia all'oro, bensì vuole trarre profitto dalla situazione. Taluni sperano di guadagnare denaro fornendo beni e servizi ai prospettori, mentre altri pensano di arricchirsi con attività meno lecite, quali, ad esempio, la vendita di concessioni fasulle o la ruberia bell'e buona.

sintesi dell'avventura

"Sangue e oro" è un'avventura localizzata. Tuttavia, a differenza della maggior parte degli scenari di questo tipo, i luoghi dove si svolgono gli eventi non sono legati a un unico ambiente composto da aree separate quale, ad esempio, un dungeon o una città. I personaggi giocanti, oltre a visitare lo stesso villaggio di Deadsnows, possono esplorare tre siti d'avventura che si trovano nei pressi di questo borgo ("La morte piomba dal cielo", "L'accampamento degli orchi" e "Il Pozzo dell'Oscurità"). Ognuno di questi luoghi contiene incontri separati e auto-conclusivi che si possono giocare anche senza far riferimento agli altri episodi, sebbene alcuni elementi della trama li colleghino in un qualche modo tra loro, così da coinvolgere i personaggi in una storia di più ampio respiro.

Ne "La morte piomba dal cielo", i personaggi devono affrontare una coppia di viverne che assale le greggi della città. Il nido delle viverne è situato a circa tre chilometri dal paese.

"L'accampamento degli orchi" descrive il rifugio temporaneo di Ugreth, uno dei figli di Re Obould, a capo di una feroce banda di orchi bellicosi, intenzionata a mettere a ferro e fuoco la vicina città.

"Il Pozzo dell'Oscurità" è imperniato su un tempio di Shar, nascosto in una miniera abbandonata che si trova abbastanza vicina alla città.

Oltre ai siti d'avventura sopra citati, qui vengono presentati due incontri attivati da un evento scatenante: "I cacciatori sanguinari", un confronto con due crudeli worg, che per una strana coincidenza sono anche i "cuccioli" di Ugreth, e "Usurpatori di concessioni minerarie", un incontro con alcuni degli avidi cacciatori d'oro che negli ultimi tempi affollano Deadsnows.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

Quali ragioni potrebbero spingere i personaggi dei vostri giocatori ad avventurarsi nel contado di Deadsnows? Si tenga presente che questo scenario è poco meno di una storia lineare e qualcosa di più di una serie di siti d'avventura collegati tra loro. È possibile iniziare l'avventura nel luogo che si ritiene più adatto tra quelli proposti. In quanto alle motivazioni dei personaggi, il Dungeon Master potrà inventare alcune spiegazioni che avrebbero spinto i personaggi giocanti a recarsi in quella zona, oppure scegliere tra una delle seguenti opzioni.

Messaggeri: La compagnia è stata assoldata per trasportare messaggi o documenti importanti da Silverymoon a Deadsnows. Questi messaggi potrebbero essere riconducibili agli attuali problemi della comunità o, al contrario, non avere alcun legame con essi.

Febbre dell'oro: Le notizie della corsa all'oro di Deadsnows solleticano l'ambizione dei personaggi con promesse di facili guadagni. Interessati alla possibilità di fare fortuna o alle prospettive d'impiego che la situazione offre, i personaggi sono partiti alla volta di Deadsnows.

Legge e ordine: La compagnia di avventurieri, dopo aver avuto notizia dei grattacapi che affliggono Deadsnows, si è offerta di riportare la pace e l'ordine agli abitanti del villaggio. Se i personaggi hanno già ottenuto la cittadinanza delle Marche d'Argento, potrebbero ricevere l'incarico di rappresentare gli interessi della lega a livello di Deadsnows.

Appello del dovere: Le voci che circolano sulle attività della Confraternita Arcana, degli orchi o dei kir-lanan nei dintorni di Deadsnows richiedono un'investigazione da parte degli Arpisti. Un agente degli Arpisti suggerisce alla compagnia di avventurieri di rendersi utile, effettuando una ricognizione nella zona di Deadsnows per conto della società segreta.

Deadsnows

Non appena i personaggi siano giunti presso la comunità, leggete ad alta voce o parafrasate ai giocatori il seguente testo:

> Il piccolo insediamento di Deadsnows è annidato sulle pendici più a nord delle Montagne Inferiori. Le coste delle montagne limitrofe proiettano le loro lunghe e fredde ombre sul villaggio. Le greggi, sorvegliate da pastori armati di balestre, pascolano lungo i pianori e brucano l'erba grossa che cresce tra un affioramento roccioso e l'altro. Oltre i terreni tenuti a pastura, la valle s'inerpica su erti dirupi chiazzati qua e là da abeti, per poi ancora volgere al cielo tra le nebbiose Montagne Inferiori.
> A questa altitudine, un torrente limpido e veloce, che forma tante piccole cascatelle, precipita a valle e oltrepassa la città. Un piccolo abitato di circa duecento edifici di legno circondato da antiche mura di pietra si trova sul fondo di questa valle alpina. Fuori le mura, un ammasso di tende, di tettoie e di altri ripari cresce come una macchia di malerba selvatica.

Una volta giunti in paese, starà ai personaggi decidere come impiegare il loro tempo. È probabile che essi si siano recati a Deadsnows con un preciso intento, ovvero in conseguenza degli eventi della campagna o una ragione fornita dal DM (vedi il paragrafo "Agganci per i personaggi"). Si consulti la mappa di Deadsnows per individuare la posizione dei luoghi importanti richiamati in questa avventura.

BENI DI PRIMA NECESSITÀ

Ospizio di Marthammor (area 1): I viandanti che si fermano all'ospizio, a prescindere dalle loro possibilità economiche, possono contare su un giaciglio dove dormire e un piatto di pane raffermo e di formaggio da mangiare. In genere, i nani accolgono tra i cinque e i dieci viandanti per notte, ma, alla bisogna, possono ospitare fino a venti persone. Dopo aver trascorso la prima notte e aver consumato il primo pasto gratuito, un giorno di alloggio costa 2 ma per un pagliericcio nel dormitorio comune, più 1 ma per un austero piatto di pane e di formaggio. I chierici di Marthammor mettono gli ospiti alla porta dopo una decade, a meno che non si tratti di nani o di qualcuno che ha fatto qualcosa per meritarsi la speciale amicizia di Kerrilla Gemstar.

Il Blasone (area 3): Questa taverna serve arrosto di montone o di manzo, con contorno di patate e di verdure, per 5 ma a piatto. Inoltre, ci sono tre camere per la notte, due delle quali già occupate. La terza stanza può ospitare fino a sei persone in modo abbastanza confortevole. Il proprietario, Lonnor, sa quanto siano rare le sistemazioni decenti in questi giorni, e fa pagare 5 mo a notte.

Maniero degli Icespear (area 7): I nobili in visita o gli eroi di chiara fama possono alloggiare, senza alcun limite di tempo, nella dimora di Lady Icespear; tuttavia le buone maniere suggerirebbero di non fermarsi oltre due decadi, un tempo più che sufficiente per chiunque. Gli eroi cortesi intenzionati a restare a Deadsnows per un periodo più lungo dovrebbero cercare un altro alloggio. I servitori di Lady Icespear forniscono una stanza confortevole e tre eccellenti pasti al giorno a ciascun ospite, senza attendere o richiedere alcun compenso in cambio.

Lady Icespear mette a disposizione il suo maniero agli avventurieri solo se si sono fatti una buona reputazione nelle Marche d'Argento (sebbene individui spregiudicati potrebbero tentare delle prove di Raggirare per estorcere l'ospitalità).

Casa di Vandar (area 9): Questo vecchio fienile in cattivo stato a malapena può essere scambiato per una locanda. Il proprietario è una mezzorca di nome Vandar (Ldr6 mezzorca NM) che riesce a stipare una settantina di ospiti su pagliericci freddi e umidi, al costo di 3 ma per notte, o di 5 ma se si vuole consumare un magro pasto di gallette e una tazza di brodo dove inzupparle. Vandar inoltre ha in gestione una "taverna" formata da una tenda, i cui scaffali sono stracolmi di birra scadente, la più economica in circolazione, che vende al prezzo di 1 ma al boccale. Nonostante il prezzo e lo squallore, gli affari vanno a gonfie vele.

La Rosa e il Martello (area 10): La Rosa e il Martello, l'unica locanda degna di essere chiamata in questo modo all'interno delle mura di Deadsnows, è affiliata sia all'Ospizio che alla Torre di Guardia. Mette a disposizione dodici stanze private (tutte le camere sono doppie, al costo di 4 mo al giorno)

e un dormitorio comune che può ospitare fino a venti persone (un pagliericcio costa 6 ma a notte). Il prezzo dell'alloggio comprende due pasti semplici e piuttosto scarsi al giorno.

Periodo dell'anno

L'avventura ipotizza che gli eventi si svolgano nel mese di Eleasis, poco dopo la notte di Mezzestate. Il DM si senta pure legittimato a scegliere il periodo dell'anno più adatto alla propria campagna. Se questi preferisce l'inverno, i dintorni di Deadsnows saranno quasi del tutto impraticabili, e persino brevi escursioni nelle terre selvagge diventeranno pericolosissime a causa delle condizioni atmosferiche dominanti.

A caccia di notizie

Una serata trascorsa sui tavoli del Blasone, della Rosa e il Martello o della Casa di Vandar e una spesa di 5 mo o più consente al personaggio di effettuare una prova di abilità di Raccogliere Informazioni. Più sarà alto il risultato della prova, maggiore sarà il numero di informazioni raccolte dal personaggio. (È inoltre possibile interpretare l'acquisizione delle notizie; se così fosse, una prova di abilità potrebbe essere del tutto superflua).

I personaggi giocanti che avvicinassero in prima persona il Capitano Mannock, Lady Icespear o i chierici preminenti del paese, chiedendo notizie sul da farsi, quasi certamente verrebbero indirizzati sulla prima traccia (la battuta di caccia al mostro) o verso gli orchi a ovest, nel caso in cui avessero richiesto una seconda opzione.

CD 10: È stata messa in palio una taglia di 300 mo per l'uccisione di un grosso mostro volante che di notte attacca le greggi sugli altipiani (vedi "Pascoli d'altura", di seguito).

CD 15: Alcuni viandanti non sono mai giunti a destinazione o sono stati dati per dispersi. La maggior parte degli scomparsi era in viaggio lungo la Strada della Forca. Grandi lupi sono stati avvistati da quelle parti (vedi "Strada della Forca", di seguito).

CD 15: Gli usurpatori di concessioni minerarie hanno messo in fuga dei prospettori che avevano trovato alcuni ricchi giacimenti (vedi "campi d'oro", di seguito).

CD 20: Un'armata di orchi pronta a scendere in campo è stata avvistata lungo le alture ad ovest del paese (vedi "L'accampamento degli orchi").

CD 25: Un prospettore nanico partito parecchie decadi or sono alla ricerca di una miniera abbandonata a nord della Strada della Forca, è stato ritrovato morto stecchito lungo il sentiero che conduce a Deadsnows, con alcune parti del suo corpo apparentemente dissolte. I chierici dell'Ospizio gli hanno dato sepoltura (una visita all'Ospizio potrebbe gettare un po' di luce su questa notizia, e condurre fino a "Il Pozzo dell'Oscurità").

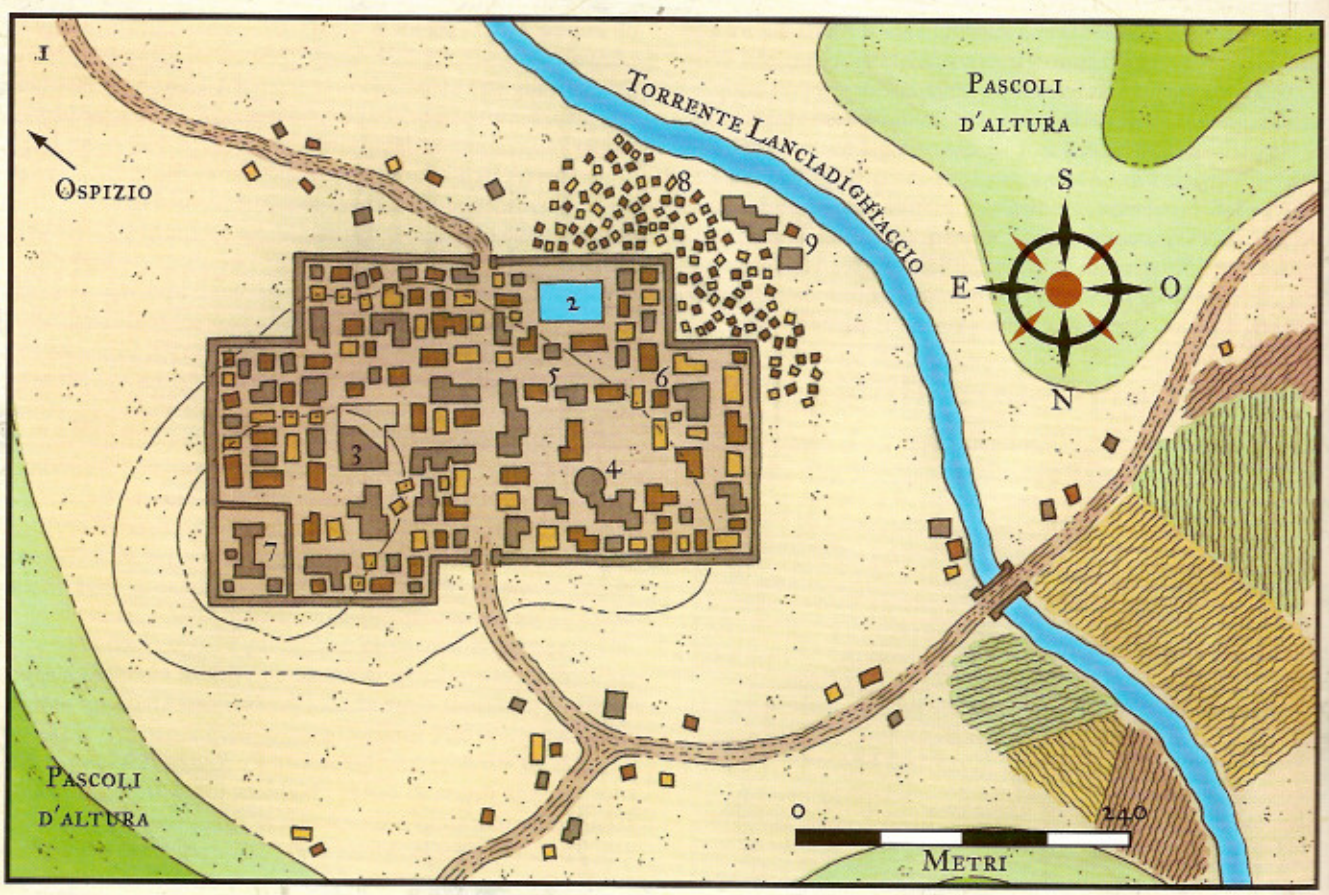
Luoghi importanti di Deadsnows

La maggior parte degli abitanti di Deadsnows è costituita da pastori di pecore e di capre, taglialegna, cacciatori e minatori (le montagne circostanti sono ricche di giacimenti d'argento, di rame e di ferro).

1. Ospizio di Marthammor

A circa tre chilometri da Deadsnows si innalza un'abbazia fortificata dedicata a Marthammor Duin, la divinità nanica che vigila su quei nani che dimorano tra le comunità umane del Nord. L'area di influenza di Marthammor comprende guide, esploratori, viaggiatori e fulmini. La chiesa dell'Errante è piccola, ma i suoi seguaci sono fedeli, e quei nani che, per seguire la loro strada, sono costretti a stare lontani, non si dimenticano mai di rendergli omaggio. Molti avventurieri nanici venerano Marthammor, in particolare coloro i quali si spostano da un luogo all'altro quasi per caso o verso l'ignoto.

L'Osservatrice Kerrilla Gemstar (Chr8 di Marthammor



nana degli scudi NB) amministra l'abbazia. Al suo seguito, ci sono decine di chierici, sette monaci, dieci frati (per lo più Pop1 e Pop2 che hanno preso i voti) e una dozzina di guardie. I nani curano un ospizio e un refettorio per i viandanti bisognosi, che negli ultimi tempi è quasi sempre pieno.

Kerrilla curerà di buon grado le persone di allineamento buono in cerca d'aiuto, ma per il suo intervento chiederà qualcosa in cambio. In genere, al beneficiario di tale intervento divino verrà assegnato un incarico da svolgere per conto dell'abbazia. Tra i servizi che di norma vengono assegnati si annoverano: aiutare la milizia cittadina a mantenere l'ordine pubblico, fare luce su una delle dicerie allarmanti o risolvere un problema che grava sul paese.

Se le si chiede qualche informazione sul prospettore citato tra le notizie elencate in precedenza, Kerrilla racconterà alla compagnia di avventurieri che, grazie a un incantesimo *parlare con i morti*, è venuta a conoscenza di come Bromgart, il prospettore, avesse incontrato dei "chierici oscuri" e una "bestia nera" nelle antiche Miniere di Ironhand. Inoltre, ella mostrerà alla compagnia di avventurieri il luogo ove sono ubicate le antiche miniere (si veda il sito d'avventura "Il Pozzo dell'Oscurità", più avanti in questa sezione).

Illustrazione di Richard Sardinha

Il paese di Deadsnows

2. Torre di Guardia del Mattino

Questa torre affusolata, che si staglia oltre le mura cittadine, proietta la sua ombra sulla porta principale. Uno stendardo raffigurante l'alba raggiante di Lathander, il Signore del Mattino, sventola sulla sommità del torrione più rialzato. La Torre di Guardia è la dimora di cinque chierici di Lathander e di un paio di guardie che vigilano sulla sicurezza e la salvaguardia del tempio. Il Signore del Mattino Ashnar l'Umile (Chr4/Pal3 di Lathander umano LB) è a capo del tempio.

Ashnar è in ottimi rapporti con Kerrilla dell'Ospizio, con la quale, di tanto in tanto, si incontra per discutere dei problemi che interessano la comunità. Il consiglio e il sostegno che essi possono offrire sono di grande aiuto e di conforto alla maggior parte dei loro compaesani e, a quanto si dice, la coppia di chierici finora non si è mai rifiutata di aiutare un bisognoso. Allo stesso modo dei chierici dell'Ospizio, i chierici di Lathander stanziati presso la Torre di Guardia soccorrono le persone di allineamento buono bisognose di attenzioni (si veda "Guarigione" nel Capitolo 3 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Ashnar è una specie di idealista, propenso a spingere gli avventurieri ad intraprendere missioni ardite e coraggiose.

3. Il Blasone

I personaggi in cerca di un posto dove mettere qualcosa sotto i denti verranno indirizzati verso questo piccolo edificio costruito in legno. Il Blasone, di proprietà e gestito da Lonnor (Pop3 umano N), un abitante nativo di Deadsnows, è considerato uno dei migliori ritrovi del paese. Sulla sua insegna lignea è stato dipinto uno scudo grande di legno, il cui campo verde è diviso a metà da un'ampia striscia bianca. Quando gli si chiede dello stemma, Lonnor fa spallucce e spiega che questo era già lì prima ancora che comperasse lo stabile vent'anni fa.

I clienti abituali del Blasone sono taglialegna, pastori e mercanti del posto che cercano un po' di riparo dal baccano e dal trambusto che attualmente infestano quello che una volta era un paese tranquillo. Sono piuttosto ostili nei confronti dei forestieri, più di quanto lo sarebbero stati prima che iniziasse la febbre dell'oro, e infatti la loro reazione iniziale è neutrale.

4. Emporio di Haskar Riverside

Haskar Riverside (Esp3 halfling LN) solo fino a pochi mesi fa si lamentava, con chiunque gli prestasse ascolto, di quanto andassero male i suoi affari. Attualmente il suo emporio è uno dei più prosperi del paese poiché vende ai prospettori le attrezzature a prezzi gonfiati. In passato, tra la sua clientela si contavano taglialegna, cacciatori di pellicce e di selvaggina, ai quali egli rifilava corde, frecce, manici, tagliole, teste d'ascia e zaini scompagnati. Al contrario, negli ultimi tempi si è messo a vendere acciarini, attrezzi da scalata, borracce, coti, lanterne, olio da lanterna, picconi, razioni di ferro e vanghe, oltre a una serie di altri oggetti indispensabili per coloro che cercano fortuna nei campi d'oro.

La convenienza della bottega di Haskar, il solo e unico emporio di Deadsnows, sebbene alcuni concorrenti siano spuntati qua e là nella Città delle Nevi (si veda l'area 8 nella mappa di Deadsnows), abbinata alla sua capacità di ottenere la merce in modo regolare a dispetto della scarsità di beni in tutto il villaggio hanno accresciuto di gran lunga il numero dei suoi clienti. Al momento, i prezzi dell'emporio sono gonfiati del 40% rispetto a quelli indicati nel *Manuale del Giocatore*.

5. Speziale

Morwenna Dresdtinn, speziale ed erborista, provvede alla fornitura dei rimedi curativi di Deadsnows fin da quando, circa venti anni or sono, ereditò questa piccola bottega da suo padre. Morwenna (Adp6 umana CB) era sulla cinquantina allora, e oggi non è più una giovincella, come ama ripetere ai suoi clienti. Tuttavia, è rinomata per la sua perizia, oltre che per la cura e lo scrupolo con cui seleziona, prepara e imbottiglia gli ingredienti per le medicine contro i malanni di stagione. La gente del paese vi si reca per trovare balsami contro i reumatismi, cataplasmi per alleviare il mal di denti e tè o tisane per aiutare la digestione. Morwenna possiede le abilità e le risorse per creare *pozioni di cura ferite leggere*, *cura ferite moderate* e *contrastare elementi*, che vende al prezzo standard. Negli ultimi giorni, dopo la scoperta dell'oro, la sua bottega è stata visitata da molti clienti. La maggior parte dei prospettori si è recata nel suo negozio per acquistare pozioni e, negli ultimi tempi, Morwennà è piuttosto sotto pressione nel tentativo di far fronte alle numerose richieste ricevute.

6. Prigione cittadina

Questo edificio a un piano è stracolmo di detenuti. I carcerati sono per lo più umani e nani provenienti dalla Città delle Nevi (vedi area 8), arrestati per ubriachezza molesta o disturbo della quiete pubblica. Alcuni sono detenuti per aver commesso reati minori quali, ad esempio, furti di speciale tenuità, reati contro il patrimonio o aggressioni. Lady Arletha Icespear pronuncerà il suo giudizio nei confronti di questi ultimi, per quanto compatibile con i suoi impegni.

Al crescere della popolazione di Deadsnows, l'oberata milizia ha via via aumentato il numero di arresti, al punto che la prigione non è più in grado di accettare alcun detenuto. La milizia ha ridotto la pena a una notte di prigione per la maggior parte dei reati minori, mentre Lady Icespear e il suo consiglio sono impegnati nell'istituzione di alcune sanzioni pecuniarie da sostituire o cumulare alle usuali condanne. I personaggi colti in flagranza di reato per aver violato le leggi comuni delle comunità del Nord, quasi per certo passeranno una notte in gattabuia.

Mannock, Capitano della Guardia: Umano Com5, umanoide Medio (umano); GS 4; DV 5d8+8; pf 32; Iniz +1; Vel 6 m; CA 18 (contatto 11, colto alla sprovvista 17); Att +9 in mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga+1*) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL CB; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +0; For 15, Des 13, Cos 12, Int 13, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +4, Intimidire +1, Osservare +5, Scalare +1; Arma Focalizzata (spada lunga), Robustezza, Sensi Acuti.

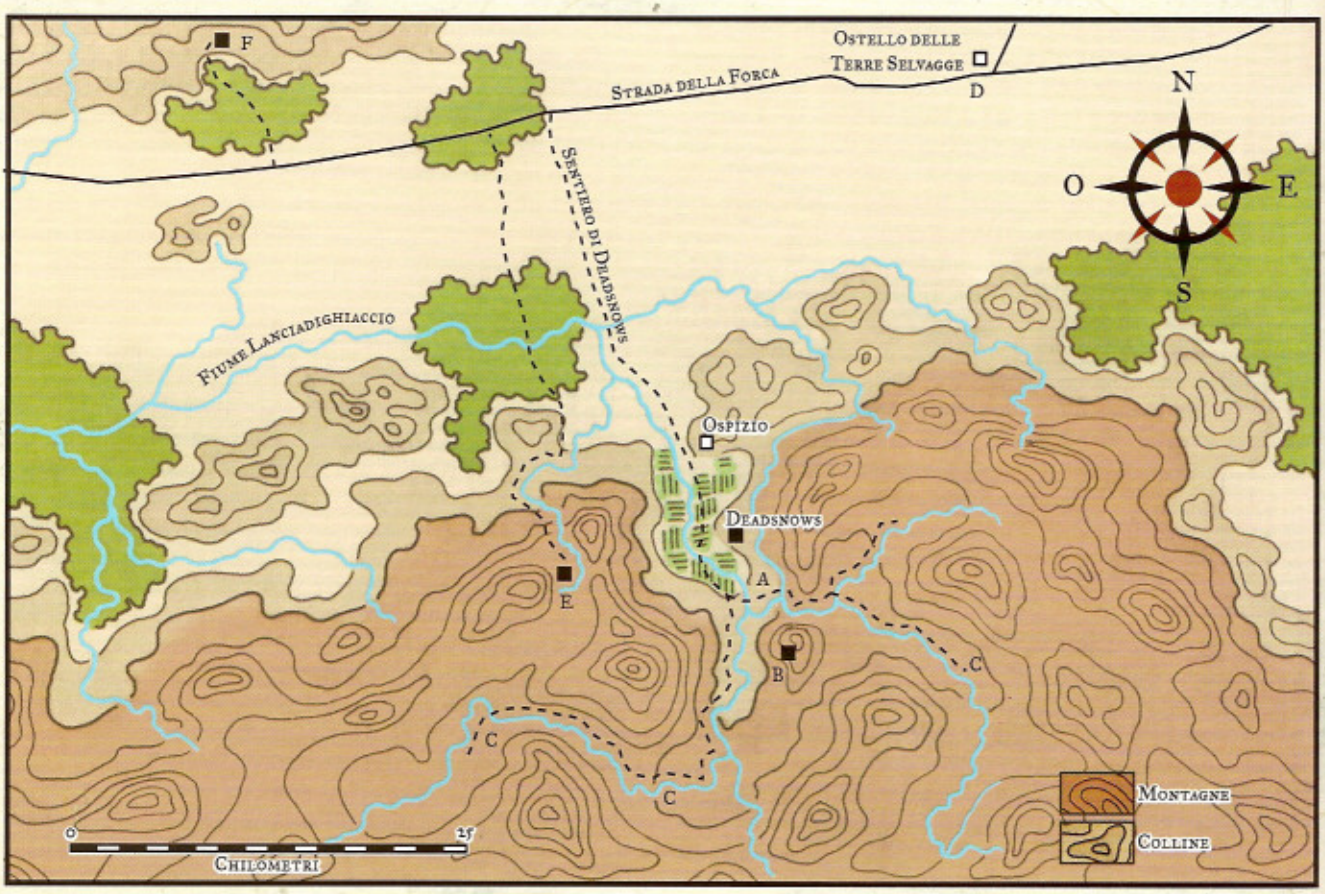
Proprietà: Spada lunga+1, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, corazza di piastre perfetta, scudo grande di legno, *pozione di cura ferite moderate*.

7. Maniero degli Icespear

Questo maniero su due piani di legno e di pietra, seppur vetusto, è uno degli edifici più imponenti di tutta Deadsnows. Questa che è stata la dimora della famiglia degli Icespear per generazioni, è attualmente il seggio di Lady Arletha, l'unica nobile ereditaria del paese e il capo nominale della comunità. La Guardia della Dama, un drappello di otto mercenari al comando del Capitano Rivha Stormevik (Grr3 umano CB), vigilano sul cancello di ferro che chiude le mura di pietra, erette a difesa del maniero. Il maniero si trova al centro di un parco curato e ben tenuto.

Le guardie si rifiutano di lasciar passare chiunque non abbia anzitempo fissato un appuntamento per incontrare Lady Icespear, o che non si trovi a Deadsnows per qualunque tipo di incarico ufficiale. Gli emissari della lega delle Marche d'Argento o i messi che provengono da altre città confederate possono entrare, ma solo durante le ore del giorno e solo dopo essere stati annunciati da una delle guardie alla signora del castello. Tutti gli altri (compresi gli avventurieri che desiderano prestare i loro servigi, ad esempio) devono scrivere una lettera in cui si richiede udienza e consegnarla a una guardia, che la consegnerà a Lady Arletha. A meno che lo scrivente non sia un perditempo o abbia una cattiva reputazione, la signora gli concederà una breve udienza presso la sua dimora, udienza che, in genere, si terrà l'indomani.

Lady Arletha degli Icespear è la legittima sovrana di Deadsnows, e l'ultima erede della sua famiglia. Suo fratello ereditò il titolo dalla loro madre dieci anni fa, ma morì prematuramente in battaglia cinque anni più tardi durante uno scontro della milizia cittadina contro una banda di troll che terrorizzava gli alpeggi della valle. Da allora il titolo di famiglia passò ad Arletha, comprese le responsabilità ad esso associate, che ella ha finora gestito con grazia e abilità. Arletha si appoggia su un concilio informale come supporto alle decisioni. I membri del suo concilio sono i comandanti della Torre di Guardia del Mattino, Feldys Oakshadow (un druido illustre) e Mannock, il Capitano della Guardia. Talvolta, quando l'ordine del giorno riguarda il commercio, invita alcuni dei mercanti più benestanti di Deadsnows a prendere parte alle



discussioni del concilio, in qualità di consiglieri speciali.

Gli abitanti di Deadsnows rispettano Lady Icespear per la sua fermezza di giudizio e la sua equanimità. In particolare, apprezzano la sua mancanza di ostentazione; ella non è interessata a interpretare il ruolo della castellana o del signorotto che governa i suoi "sudditi". Nonostante il fatto che sia una delle più grandi proprietarie terriere della regione, non ha mai profittato di questa posizione per trattare in modo ingiusto uno dei suoi fattori. Tuttavia, l'andazzo corrente è divenuto impegnativo per Arletha, che comincia a credere di aver quasi esaurito la sua pazienza.

Lady Icespear riceve i suoi ospiti in modo cordiale nella sua dimora graziosa, seppur cadente. Se gli ospiti sono gentili e cortesi, li ricambierà ben volentieri; viceversa, i prepotenti e gli scostumati saranno messi alla porta da una delle guardie del maniero. La signora ha poco tempo da perdere in chiacchiericci, poiché è sempre indaffarata nel tentativo di tenere la situazione sotto controllo. Sebbene concordi che la corsa all'oro abbia portato qualche beneficio di sorta a Deadsnows, teme che ciò, prima della fine, condurrà il paese alla rovina. È estremamente grata per tutto l'aiuto che i personaggi vorranno dare e, nonostante la città non sia in grado di offrire grandi ricompense per i servigi prestati dagli avventurieri, farà in modo che questi ultimi ricevano la benevolenza di tutta la cittadinanza.

Lady Arletha Icespear: Umana Ari5; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 5d8-5; pf 19; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (contatto 14, colta alla sprovvista 14); Att +4 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +6 a distanza (1d8/x3 arco lungo perfetto); AL NB; TS Temp +0, Rifl +3, Vol +7; For 10, Des 14, Cos 9, Int 14, Sag 13, Car 15. Altezza 1,77 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cavalcare +10, Comunicazione Segreta +5, Conoscenze (locali del Nord) +6, Conoscenze (nobiltà) +6, Conoscenze (storia del Nord) +6, Diplomazia +10, Leggere Labbra +6, Osservare +5, Percepire Inganni +9, Raggirare +6; Combattere in Sella, Schivare, Volontà di Ferro.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, spada lunga perfetta, arco lungo perfetto, 20 frecce, giaco di maglia perfetto (in genere, non indossato e quindi non incluso nella CA di cui sopra), *pozione di cura ferite moderate, pozione del nuotare.*

8. Città delle Nevi

Quando la popolazione di prospettori andò ben oltre la capacità di accoglienza delle locande, delle taverne e delle foresterie del paese, i nuovi cacciatori d'oro ebbero il permesso da Lady Icespear di montare un campo temporaneo fuori le mura cittadine. Questo accadeva circa un mese fa. Attualmente, la popolazione di Città delle Nevi (così chiamata dagli abitanti del luogo che scommettono sulla sua scomparsa entro le prime nevicate autunnali) è diventata più numerosa di quella di Deadsnows.

Lo spiazzo è un dedalo di piccoli rifugi malconci, abitati da una o due persone, buttati a casaccio qua e là. Di giorno, Città delle Nevi è quasi del tutto deserta, poiché la maggior parte dei suoi abitanti si trova nelle colline limitrofe, alla ricerca dell'oro. Di notte, il campo diventa un luogo chiassoso e turbolento, alimentato dall'alcool e dagli spiriti speranzosi. Tutti i tipi di pericoli e di vizi, che fino a poco tempo fa erano quasi del tutto sconosciuti, sono arrivati a Deadsnows, e tra essi si contano giochi d'azzardo, sostanze illecite e prostituzione, giusto per citare i principali. Un forestiero all'oscuro di tutto, che trascorre una notte a Città delle Nevi, si espone a rischi molto maggiori rispetto a quelli cui andrebbe incontro se alloggiasse entro le mura di Deadsnows. Prospettori ubriachi, rapaci usurpatori di concessioni, agili tagliaborse e svariati incontri altrettanto sgradevoli impongono, al calare delle tenebre, di stare sempre sul chi vive.

9. Casa di Vandar

La Casa di Vandar, uno dei pochi edifici robusti di Città delle Nevi, è una grossa e decrepita "locanda", costituita da un vecchio granaio umido e da diverse piccole costruzioni adiacenti, collegate tra loro da un tendone all'aperto. Vandar (Ldr6 mezzorca NM), la proprietaria, e la sua combriccola di ruffiani derubano senza alcuna pietà i poveri o gli sventurati che si mettono nelle loro mani; molti prospettori, dopo aver fatto ritorno dai campi d'oro, sono stati derubati di notte, mentre dormivano ignari nei loro alloggi. Vandar è riuscita a corrompere un paio di guardie della milizia cittadina, e sta valutando la possibilità di far sparire il Capitano Mannock dalla scena, poiché quest'ultimo è un po' troppo interessato agli affari della locandiera.

10. La Rosa e il Martello

Negli ultimi tempi, per effetto della corsa all'oro, questa accogliente locanda è quasi sempre piena. Ciò nonostante, tutti i personaggi, tranne gli indigenti che mendicano un posto all'Ospizio o quelli famosi che sono stati invitati presso la dimora degli Icespear, possono trovare una sistemazione presso la Rosa e il Martello.

La locanda è di proprietà e gestita da Hedrick Torlund, detto "il Martello" (Grr3/Esp2 umano N), un guerriero a riposo, e da sua moglie Rosa (Pop2 umana N). In genere, sono persone sorridenti e di buon umore, che accolgono ben volentieri chi varca la loro soglia, almeno fino a quando non gli viene dato un motivo per fare altrimenti.

Terre selvagge

Ogni volta che i personaggi abbandonano la relativa tranquillità di Deadsnows e si aggirano nel contado, cadono nelle grinfie del clima rigido e dei pericolosi mostri che popolano le terre selvagge. Deadsnows e le terre a nord vanno considerate alla stregua di "aperta campagna" per la determinazione del tempo atmosferico casuale (vedi Capitolo 2), mentre le altre località nei dintorni del paese vanno per lo più assegnate alla categoria delle regioni alpine.

Ai fini degli incontri nelle terre selvagge, si considerino Deadsnows e le terre a nord appartenenti al gruppo delle Terre della Luna, della Valle di Adbar e della Valle Fredda (Tabella 2-2). Va da sé che chiunque si addentri nelle aree montagnose circostanti di fatto attraversa le Montagne Inferiori (Tabella 2-6). Alcuni incontri casuali nelle terre selvagge potrebbero risultare letali per una compagnia di avventurieri di livello medio, pertanto si corregga il numero o il tipo dei mostri incontrabili, così da rientrare in un intervallo di LI tra il 2° e l'8° (nell'ipotesi che i personaggi giocanti siano in media del 5° livello). La probabilità di un incontro per ogni ora di viaggio dipende dal modo di procedere dei personaggi, se cauto o affrettato (vedi "Incontri nelle terre selvagge" nel Capitolo 2).

Nessun incontro casuale nelle terre selvagge si verifica entro tre chilometri dalle mura cittadine durante il giorno o di un chilometro e mezzo di notte o in condizioni meteorologiche avverse. Persino i mostri lasciano al paese un po' di respiro, a meno che uno non voglia proprio andare in cerca di guai.

A. Pascoli d'altura (LI 7)

Il paese, da tempo immemore, utilizza questi alpeggi per condurre al pascolo le greggi, composte per lo più da pecore,

capre e bestiame. Al presente, queste zone sono diventate il terreno di caccia di una coppia di viverne (vedi "La morte piomba dal cielo", più avanti in questo capitolo). La Vallata di Deadsnows si snoda tra Monte Grimfang e Monte Oervhek per molti chilometri, e, nel corso dell'estate, i pastori di pecore e di capre del paese pascolano le greggi lungo le coste delle montagne. I pastori e le loro famiglie sono circa un centinaio degli abitanti di Deadsnows, la maggior parte dei quali vive in piccoli casolari di pietra a secco che punteggiano la valle un po' ovunque.

Negli ultimi tempi, i pascoli d'altura vengono infestati dagli attacchi notturni di una coppia di viverne. Le creature si rintanano sotto un affioramento roccioso che si trova sulle alture scoscese a circa cinque chilometri da Deadsnows e, da questa base, all'incirca ogni notte, scendono in picchiata sulle greggi addormentate per ghermire qua e là qualche preda appetitosa. Gli eventi hanno preso questa brutta piega da poco più di una decade, e per questi motivi i pastori di Deadsnows sono stremati, assonnati e caduti in paranoia. Sanno che qualcosa li può attaccare ed è in grado di portare via i capi in loro custodia, ma non sono ancora riusciti a capire di che cosa si tratti, perché gli attacchi sono rapidi e notturni.

I personaggi possono venire a conoscenza di questa situazione in quasi tutti i punti di ritrovo di Deadsnows. Nel caso in cui questi ultimi avessero bisogno di ulteriori incentivi all'investigazione, in paese tutti sanno che i pastori sono riusciti a raggranellare una ricompensa di 150 mo per chiunque riesca a far cessare questo terrore; tale ammontare si sommerà a un premio analogo, che verrà corrisposto da Lady Icespear. Se i personaggi sono giunti a Deadsnows come ambasciatori delle Marche d'Argento o di Lady Alustriel, la stessa Lady Icespear potrebbe chiedere loro di aiutare il paese a risolvere questo impiccio. I personaggi potrebbero chiedere ai pastori che cosa hanno visto, ma non otterranno alcun altro indizio, in aggiunta a quelli discussi sopra.

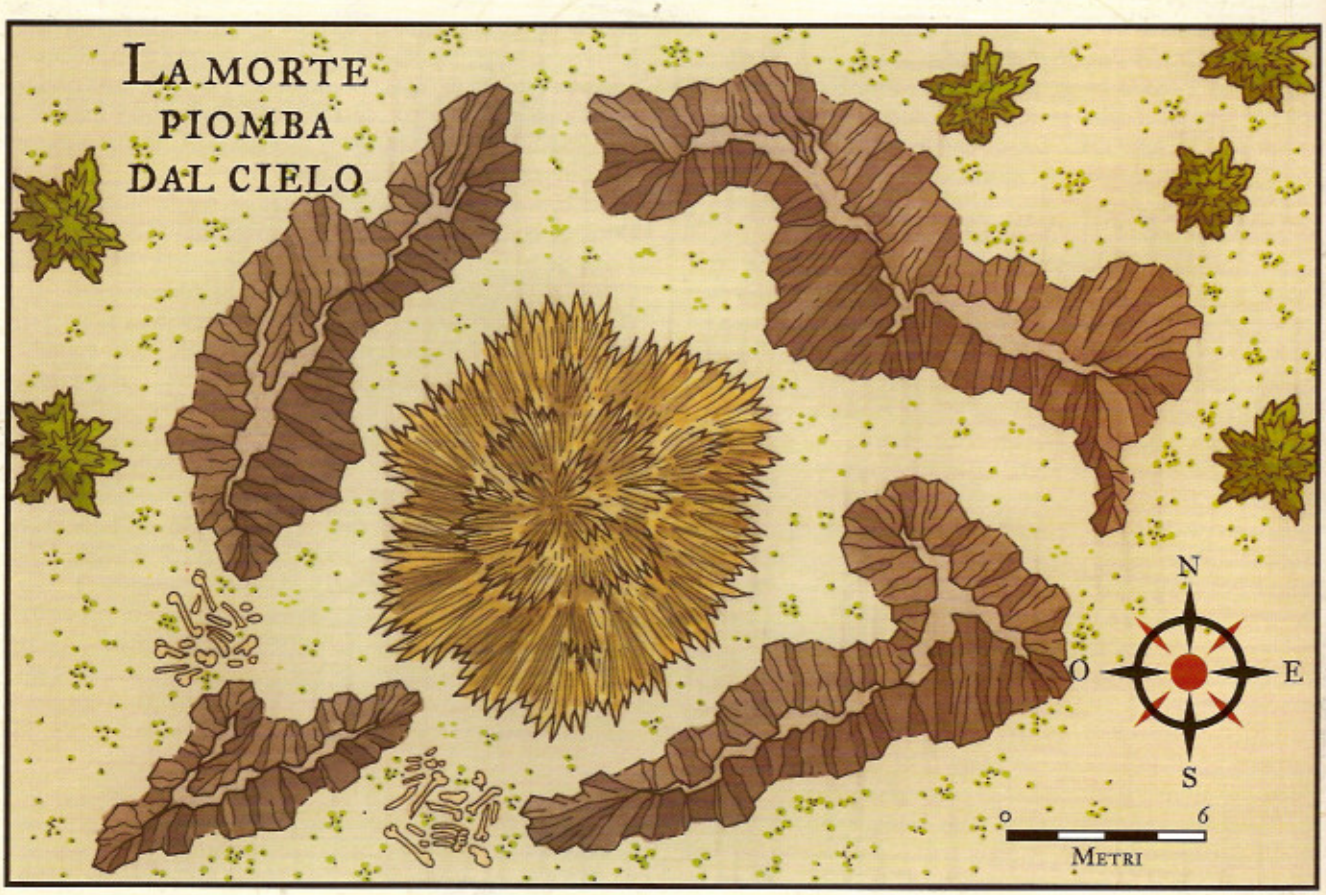
La morte piomba dal cielo

Le viverne, ignare del fatto che qualcuno sia stato incaricato di fermare i loro assalti (in ogni caso, qualora ne fossero al corrente, non si preoccuperebbero affatto), danno la caccia alla carne fresca come sempre, colpendo un pascolo differente ogni notte. Il modo migliore per gli eroi di riuscire a catturarle è scegliere un gregge e fare la guardia; c'è un 20% di probabilità per ogni notte di vigilanza che si trovino nel giusto pascolo quando le viverne attaccano. Se i personaggi riescono a trovare il pascolo più invitante (pascolando più greggi insieme, così da sorvegliarle tutte in una sola volta, o anche utilizzando incantesimi divinatori), tale percentuale sale al 50% per ogni notte di vigilanza.

Poiché i pascoli sono quasi del tutto privi di copertura, la distanza di individuazione per l'incontro è uguale a 6d6 x 6 metri. Ai fini di questo incontro, si assuma che la luna sia parzialmente coperta dalle nubi, ossia equivalente al chiarore della luce stellare. I personaggi che tengono d'occhio il terreno possono scorgere le viverne a una distanza di individuazione casuale con una prova di Osservare effettuata con successo (CD 22). Se i personaggi cercano di restare nascosti, diventa difficoltoso per le viverne riuscire a scorgerli entro la distanza di individuazione (CD 35 per la prova di Osservare più il peggiore dei modificatori di Nascondersi dei personaggi, a causa della luce stellare). Vedi la sezione sulla distanza negli incontri sulla *Guida del Dungeon Master*. Si noti che è alquanto improbabile che le viverne scoprano i personaggi nascosti persino a metà della distanza d'incontro, e che potrebbero scendere in picchiata per ghermire le greggi senza aver affatto percepito la presenza dei personaggi.

Viverne (2): pf 66, 53.

Tattica: La coppia collabora per respingere gli attacchi; le viverne scendono in picchiata l'una dopo l'altra oppure giungono da due direzioni opposte, e una combatte mentre l'altra volteggia nell'attesa che si apra un varco dove colpire. Le



creature fuggono e si rifugiano nella loro tana se una delle due perde più della metà dei suoi punti ferita totali o se una delle due viene uccisa.

Ricompensa: I pastori e Lady Icespear hanno raccolto una ricompensa di 300 mo per l'uccisione di qualsiasi mostro o mostri che attacchino le greggi del paese. Prima che i pastori consegnino le loro sudate monete, vorranno avere una prova del successo dei personaggi. (Rimane evidente che cacciatori di mostri senza scrupoli potrebbero anche segnalare l'uccisione di una sola viverna come soluzione dell'intero problema e reclamare così la ricompensa). Nel caso in cui non venga presentata la carcassa di un mostro, una decade trascorsa senza successivi attacchi verrà accettata come prova dell'avvenuta risoluzione del problema.

Sviluppo: Se una o entrambe le viverne sopravvivono all'incontro con i personaggi, torneranno a colpire di nuovo le greggi solo dopo essere completamente guarite. Gli abitanti del villaggio potrebbero pensare che i mostri sono stati uccisi o scacciati se i pascoli rimangono sgombri dalle viverne per più notti consecutive, ma le creature colpiranno ancora non appena saranno in grado di farlo.

B. Tana delle viverne (LI 8)

Le viverne vivono a circa cinque chilometri a sud-est di Deadsnows, in cima a un dirupo montano. La loro tana si trova all'interno di un grosso affioramento roccioso, circondato tutt'intorno da pietre e macigni. Qualora i personaggi raggiungano questa area, leggete o parafrasate la seguente descrizione.

> Gli sparuti abeti che punteggiano il fianco della montagna all'improvviso cedono il posto a una salita scoscesa di roccia sdrucciolevole che, laddove si erge il crinale, conduce a uno sperone di pietre affioranti e frastagliate. Sparsi qua e là tra le aperture nelle rocce, si possono scorgere mucchietti d'ossa sbiancate dagli elementi, che sembrano essere cadute da un punto rialzato. Un opprimente odore di carne morta aleggia nell'aria.

Le viverne sono coscienti del fatto che chiunque le abbia affrontate mentre erano a caccia rappresenti una potenziale minaccia per le loro vite, pertanto staranno sul chi vive se hanno combattuto con la compagnia di avventurieri sugli alpeggi. Durante le ore di luce diurna, esiste una probabilità del 50% che, in qualsiasi momento della giornata, una della due stia dormendo così da guarire le sue ferite.

Gli eroi energici che riescono a farsi strada fino alla tana delle viverne si renderanno conto che per raggiungere il nido è necessario fare un'ulteriore e difficoltosa scalata lungo un dirupo boscoso.

Avvicinamento: La parte peggiore della scalata è proprio al di sotto della tana, un pendio ripido lungo 60 metri che ha una pendenza di quasi 45° (CD 10 per la prova di Scalare). Le pietre barcollanti che lungo l'ascesa tendono a scivolare via sotto i piedi degli scalatori fanno piuttosto rumore (le viverne possono effettuare prove di Ascoltare per accorgersi dell'avvicinamento di qualcuno). Man mano che gli eroi si avvicinano, affiora in superficie un numero maggiore di resti animali e il fetore di carne morta diventa sempre più acre e intenso.

Le viverne preferirebbero scontrarsi con gli intrusi lungo il pendio, attaccandoli dal cielo ma, se confinata nella tana, la coppia combatterà gli invasori fino alla morte.

Viverne (2): pf 66, 53.

Se gli eroi hanno già affrontato e ferito le viverne in uno scontro precedente, i loro punti ferita andranno ridotti di conseguenza (tuttavia, si tenga conto dei danni che potrebbero avere recuperato prima di essere raggiunte nella tana).

Tesoro: Alcune delle ossa che giacciono sparse tutt'intorno al nido delle viverne sono i resti di creature umanoidi, quali nani, elfi, halfling e umani. Da queste vittime, le viverne hanno raccolto i seguenti oggetti (attualmente deposti sotto gli sterpi del loro nido): un totale di 400 mo in moneta spicciola, un paio di opali neri del valore di 275 mo e una borsa di pelle contenente un po' di *polvere dell'illusione*.

C. Campi d'oro (LI 5)

Oltre la Vallata di Deadsnows giacciono i Campi d'Oro, il pianoro rialzato scavato dal Torrente Lanciadighiaccio nelle montagne circostanti. È proprio in uno degli affluenti di queste acque fredde e cristalline che, durante la primavera appena trascorsa, sono state scoperte le prime pagliuzze d'oro. Più di trecento persone di quasi ogni razza ed età passano la loro giornata a setacciare questa zona. I prospettori veterani e meglio equipaggiati si sono accampati in quella zona, mentre gli altri si arrampicano con fatica sulle alture tutti i giorni e fanno ritorno a Deadsnows per la notte.

Seppure alcuni dei torrenti da disgelo più promettenti si siano ormai prosciugati, rimane tutt'ora un certo numero di ruscelli, di rivi e di rigagnoli alimentati dalle nevi perenni delle Montagne Inferiori. Lungo questi fiumicelli i prospettori cercano fortuna. Alcuni prospettori si spostano da un torrente all'altro dopo qualche giorno con la speranza di avere un colpo di fortuna, mentre altri individuano un luogo che sembra appetibile e si appostano a setacciare per un mese o più.

Un gruppo di prospettori ha predisposto degli scolmatori per lavare le sabbie aurifere nei siti più allettanti. Questi dispostivi filtrano le acque attraverso griglie e setacci a gradini. I prospettori esaminano i minerali che si sono cumulati su ogni griglia alla ricerca dell'oro, mentre l'acqua filtrata dal torrente ritorna nel fiume poco più in là a valle.

Altri prospettori preferiscono lavare le sabbie aurifere con la bataia. Cercano lungo i fiumiciattoli poco profondi e i ruscelli che sembrano più lusinghieri e passano al setaccio per ore e ore la sabbia raccolta sul letto del fiume. Le pagliuzze d'oro, se rinvenute, si prelevano dal fondo della bataia; il resto del materiale viene gettato via. Schiere di prospettori che impiegano questo metodo possono lavorare sulla stessa massa d'acqua.

Una giornata trascorsa nei campi d'oro è piuttosto faticosa. La maggior parte dei prospettori si sveglia all'alba per compiere la ripida arrampicata che conduce alla montagna e ai torrenti primaverili. Si portano appresso viveri e acqua (talvolta, anche delle bevande più forti), oltre a tutti gli attrezzi e l'equipaggiamento di cui possono aver bisogno: zaini, corde, gravine, accette, coltelli, bataie, chiodi, candele, acciarini, stoppini e torce. La maggior parte ha con sé un blocchetto di gesso, un carbone in pezzatura grossa o della vernice così da contrassegnare i luoghi dove hanno trovato il "giusto colore" o l'oro.

Sebbene il numero di ruscelli e di torrenti sia più che sufficiente per consentire degli ottimi ritrovamenti, il numero di prospettori rende l'impresa piuttosto difficoltosa. Secondo la tradizione dei prospettori, una persona, che ne ha incontrata un'altra lungo un tratto di fiume, dovrebbe proseguire fino a una distanza oltre la quale non è più possibile vedere chi era già là per primo. Tuttavia, nella realtà si incontrano degli individui meschini, egoisti, antipatici o più semplicemente senza scrupoli, che si fanno beffa della tradizione. Alcuni sono sbruffoni che allontanano i cercatori meno aggressivi o più deboli dai siti dove si sono insediati, mentre altri non hanno alcuna difficoltà ad arraffare una pepita rinvenuta da un fortunato prospettore.

Gruppi di usurpatori sono andati via via formandosi a Deadsnows. Questi ruffiani sono in attesa che qualcuno dichiari di avere trovato una pepita o un filone e tengono sott'occhio chi spende denaro con eccessiva disinvoltura nelle botteghe del paese. Gli usurpatori allora individuano il punto di lavaggio o lo scolmatore delle sabbie aurifere dove si reca la persona fortunata, e impiegano tattiche intimidatorie o la forza bruta per convincere quest'ultima a cedere la concessione mineraria al gruppo di arraffoni.

usurpatori di concessioni minerarie

Questo incontro si può svolgere in ogni istante in cui personaggi si trovino a più di due chilometri lontani dalle mura di Deadsnows. I personaggi, in base a come affronteranno un gruppo di arraffoni, potranno acquisire una fama positiva o negativa che permarrà per il resto del loro soggiorno nel contado.

Bellis, il capobanda degli usurpatori, è un mercenario (Grr4 umano NM) che è giunto a Deadsnows poco dopo che la notizia della scoperta dell'oro aveva iniziato a circolare. È reduce da un periodo di servizio nell'esercito di Everlund ma, essendo stato un bullo per tutta la vita (per di più pigro), ha pensato di fare fortuna più in fretta accaparrandosi l'oro degli altri che non facendo una carriera militare o un lavoro onesto. Bellis scambia i personaggi per dei prospettori e cerca di intimidirli per arraffare le loro concessioni minerarie. Sebbene questa tattica abbia portato Bellis e i suoi scagnozzi a mettere le mani su alcuni dei siti, trascurando però un particolare piuttosto importante: forse avrebbero fatto meglio ad attendere il ritrovamento dell'oro *prima* di usurpare la vena.

Quando siete pronti per iniziare l'incontro, leggete o parafrasate le seguenti informazioni ai giocatori.

> Quattro uomini molto determinanti avanzano verso di voi a grandi passi. Tre indossano abiti cenciosi molto simili, ossia una corazza di cuoio inzaccherata, pantaloni logori, mantelli di lana rappezzati e stivali di cuoio che hanno visto tempi migliori. Due di questi portano in spalla delle sacche di canapa grezza, e tutti e tre sono armati di tozzi randelli di legno. Il quarto uomo è di qualche centimetro più alto dei suoi compagni (oltre che palesemente più in forma). La cotta di maglia e la spada foderata che porta al fianco sono ben oliate e in buono stato. La sua truce espressione rivela un dente mancante mentre vi parla: "Amici, aspettate un attimo! Facciamo due chiacchiere".

Se i personaggi consentono a Bellis di continuare il suo discorso, questi arriva subito al punto, ovvero suggerire ai personaggi di consegnargli tutto l'oro che hanno trovato, insieme alla proprietà di tutti gli appezzamenti in cui è stato trovato l'oro.

Ruffiani (3): 12 pf ciascuno.
Bellis: 40 pf.

Tattiche: Bellis ordina ai suoi sgherri di attaccare se i personaggi si rifiutano di obbedire ai suoi ordini. I suoi seguaci utilizzano i loro randelli nel tentativo di infliggere danni debilitanti invece che letali, mentre Bellis sfodera la sua spada bastarda e ritarda l'azione fino a quando l'esito del conflitto non diventa più chiaro. Se pensa che i suoi compagni abbiano la peggio, si darà alla fuga, alla volta di Deadsnows, dove spera di far perdere le sue tracce tra le capanne della Città delle Nevi.

Sviluppo: Se Bellis riesce a fuggire, nutre un profondo senso di odio fino a quando non riesce a vendicarsi dei personaggi. Potrebbe cercare di raccogliere un'altra banda di seguaci e tendere un'imboscata ai personaggi, rubare gli oggetti o le cavalcature dei personaggi o diffondere maldicenze sulle loro attività.

Se gli eroi catturano Bellis e i suoi uomini senza uccidere nessuno e li riportano in città, il Capitano Mannock sarà molto contento di occuparsi della questione. Non c'è una taglia sulle teste di questa banda di arruffoni, ma Mannock (così come Lady Icespear) per certo apprezzerà il ruolo svolto dai personaggi nella vicenda.

Se Bellis o uno dei suoi uomini viene ucciso e giunge a Deadsnows la notizia della responsabilità dei PG (per esempio, uno degli sgherri riesce a fuggire, o gli eroi stessi riferiscono l'accaduto), il Capitano Mannock incontra gli eroi al loro ritorno in città. Il capitano non sentirà certo la mancanza di Bellis, ma chiederà un resoconto dettagliato al gruppo. Mannock potrebbe sbattere in prigione i personaggi per un paio di giorni con l'accusa di rissa e di violenza, imprigionarli e chiedere l'intervento di Lady Icespear, oppure censurare il comportamento del gruppo per essersi fatto giustizia da solo.

Bellis: Umano Grr4; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 4d10+7; pf 31; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17 (contatto 12, colto alla sprovvista 15); Att +8 in mischia (1d10+6/19-20, spada bastarda perfetta) o +6 a distanza (1d4+3/19-20, pugnale da lancio); AL NM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol -1; For 17, Des 14, Cos 13, Int 9, Sag 7, Car 11. Altezza 1,89 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Cavalcare (cavallo) +1, Saltare +1, Scalare +2; Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (spada bastarda), Incalzare, Robustezza, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda).

Proprietà: Spada bastarda perfetta, pugnale, cotta di maglia, anello in oro e opale (del valore di 500 mo), 2 *pozioni di cura ferite leggere*, *pozione di invisibilità*, 160 mo.

Jorgen, Heddwig e Metten: Umano Com2; GS 1; umanoide Medio (umano); DV 2d8+3; pf 12 ciascuno; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15 (contatto 11, colto alla sprovvista 14); Att +4 in mischia (1d6+1, randello) o +2 in mischia (1d6+1 danno debilitante, manganello); AL NM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol -1; For 13, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Intimidire +4, Scalare +4; Arma Focalizzata (randello), Robustezza.

Proprietà: Randello, manganello, corazza di cuoio borchiato, scudo piccolo di legno, 4d10 ma ciascuno, 3d4 mo ciascuno.

D. Strada della Forca (LI 6)

Deadsnows si trova a quasi 20 chilometri a sud-ovest della Forca. All'altezza della Forca, un tratto di un'antica strada acciottolata conduce a ovest verso Sundabar, mentre l'altra estremità si spinge a nord, in direzione di Cittadella Adbar. Queste antiche strade furono costruite dai nani di Delzoun più di mille anni or sono e, nonostante i secoli trascorsi, sono tuttora in buono stato. Anche se la pavimentazione è scalfita e divelta qua e là, sì da rendere il percorso a tratti difficoltoso, la Strada della Forca è rimasta fino ai tempi presenti l'arteria principale della regione.

A quasi otto chilometri dall'Ostello delle Terre Selvagge, una mulattiera, il sentiero di Deadsnows, si stacca dalla Strada della Forca e si divincola verso sud per circa quindici chilometri, innalzandosi tra le pendici delle montagne. Ugreth, il capo della spedizione di orchi che si è accampata nelle valle (vedi sotto), ha inviato i suoi due "cuccioli" worg per maltrattare tutti i viandanti che osassero percorrere il

tratto tra il paese e la vecchia strada. I worg pattugliano il limitare inferiore del sentiero di Deadsnows, nei pressi del punto in cui il sentiero incrocia la Strada della Forca vera e propria.

cacciatori sanguinari

Il principe Ugreth, capo dell'accampamento di orchi che sovrasta Deadsnows, si è portato appresso Zanna Nera e Fauci di Sangue, la sua coppia favorita di worg da caccia, per aiutarlo nell'esplorazione del territorio. Ugreth ha allevato da solo queste bestie magiche, fin da quando erano cuccioli, e gli anni di duro addestramento con cui li ha curati gli sono stati molto fruttuosi; infatti, le creature sono estremamente leali verso il loro padrone e obbediscono solo ai suoi comandi. Quando non è richiesta la loro presenza, il capo degli orchi lascia che le due bestie vaghino liberamente nella contrada. Ugreth si aspetta che i worg contribuiscano a spaventare e a uccidere i viandanti che si muovono lungo la Strada della Forca, un compito che le belve assolvono con diabolico ardore. Sebbene non sia una notizia ancora diffusa in paese, più di un prospettore non è mai giunto a destinazione.

Quando i personaggi hanno intrapreso per la prima volta il sentiero di Deadsnows, i worg avevano da poco fatto rientro all'accampamento per riferire a Ugreth delle loro ultime gesta. Essi torneranno a battere di nuovo il loro terreno di caccia (e a maltrattare i viandanti) più tardi, nel cuore della notte, per poi fare rapporto al campo ogni tre o quattro giorni.

Quando i personaggi passeranno di nuovo lungo questo sentiero (perché sono a venuti a conoscenza delle persone ferite e uccise nei dintorni, oppure perché sono diretti verso la Strada della Forca per un motivo qualsiasi), i worg sentiranno il loro odore e li attaccheranno.

Zanna Nera e Fauci di Sangue: GS 4; bestia magica Grande (worg); DV 7d10+28; pf 71, 59; Iniz +1; Vel 15 m; CA 14 (contatto 10, colto alla sprovvista 13); Att +13/+8 in mischia (1d8+10, morso); AS Sbilanciare; QS Olfatto acuto; AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +4; For 25, Des 13, Cos 19, Int 6, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +5, Osservare +9; Sensi Acuti.

Sbilanciare (Str): Un worg che colpisca con un attacco con il morso può cercare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita senza dover effettuare un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire tentando a sua volta di sbilanciare il worg.

Zanna Nera e Fauci di Sangue sono due worg di taglia e di forza inusuali (con un avanzamento a 7 Dadi Vita e un incremento di taglia a Grande).

Tattiche: I worg preferiscono cogliere alla sprovvista i loro avversari, avanzando acquattati e utilizzando i loro sensi per seguire le tracce delle loro prede sui terreni dirupati. Preferiscono attaccare individui isolati e non gruppi di persone, e seguono i viandanti a distanza, anche per diversi chilometri, nel tentativo di individuare l'elemento all'apparenza più debole. Se possibile, la coppia attenderà il calare delle tenebre, in genere fino a quando la compagnia di avventurieri non si sarà accampata, e poi attaccherà la vittima designata. Se sono in grado di farlo, afferreranno la loro preda e si allontaneranno per divorarla (dopo averla uccisa).

Se costretti alla fuga, i worg cercheranno di aumentare la loro probabilità di seminare gli avversari, utilizzando le peculiarità del territorio per occultarsi.

Sviluppo: Se uno dei worg viene ucciso, l'altro condurrà Ugreth fino ai resti della belva. Se entrambi i worg dovessero cadere in battaglia, Ugreth in un primo tempo penserà che si sono solo un po' attardati e non inizierà le ricerche prima che siano trascorse due notti. A quel punto, egli invierà tre dei

Illustrazione di Richard Sardinha

Bellis e i suoi uomini

suoi guerrieri alla ricerca delle creature, intimando loro di cercare nei territori di caccia delle belve, alla ricerca di una loro traccia. A meno che i personaggi non abbiano fatto in modo di occultare le carogne, gli esploratori ritroveranno i resti degli animali entro 1d4+2 giorni dall'inizio della ricerca. Una volta che Ugreth venga messo al corrente dell'uccisione di uno o di entrambi i suoi worg, giurerà vendetta e farà di tutto per scoprire gli "sporchi vigliacchi assassini".

I worg sono stati poco scrupolosi nel nascondere le tracce del loro andirivieni, che si possono seguire fino all'accampamento di Ugreth (prova di Conoscenza delle Terre Selvagge, CD 14, una prova ogni 1,6 chilometri). Il campo degli orchi è situato a circa sedici chilometri dal punto in cui avviene l'assalto dei worg.

L'accampamento degli orchi

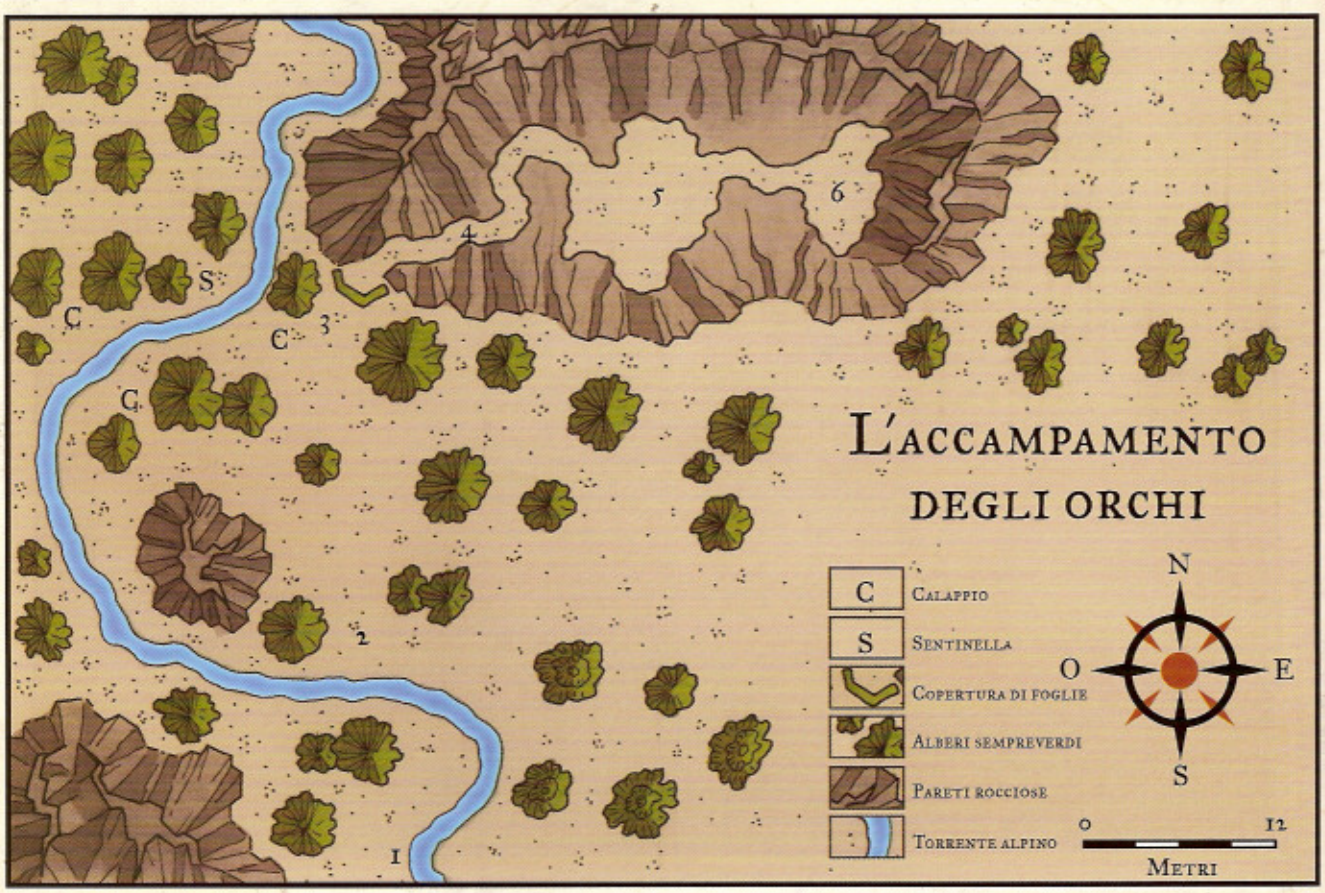
Ugreth l'orco, uno dei figli di Re Obould Molte-Frecce, è piuttosto vanaglorioso e ama farsi chiamare "principe" dai suoi sottoposti. Insieme ai suoi sgherri, si è circondato di ogni comodità nell'accampamento semi-permanente situato lungo le alture che dominano Deadsnows (luogo indicato con E sulla mappa del contado di Deadsnows). Gli orchi hanno fatto buon uso di un complesso naturale di caverne calcaree che si trova nei pressi di uno dei tanti torrenti di disgelo tipici della catena montuosa Inferiore. Da questa base, vanno in avanscoperta nell'area di Deadsnows, ossia registrano la conformazione del territorio, individuano i fattori chiave di difesa ed esplorano le località limitrofe più importanti.

Ugreth, che non avrebbe mai pensato di imbattersi in un borgo stracolmo di avidi prospettori, non ha ancora deciso il da farsi. Ha dato istruzioni agli esploratori di effettuare le loro ricognizioni come ordinato da suo padre, e gli orchi stanno procedendo con la massima velocità ed efficienza possibili. Va da sé che Ugreth è intento a escogitare un piano per trarre beneficio da questa situazione imprevista. Pur desiderando di prendere per sé il controllo dei campi d'oro (il miraggio di tale ricchezza è attraente per un orco tanto quanto per un umano o un nano), non dispone delle forze necessarie per mettere a segno un simile colpo di mano. Pertanto, Ugreth è in attesa di un'occasione che gli permetta di arraffare quanto più oro possibile con un attacco fulmineo e improvviso, e poi mettersi al riparo tra le montagne del Dorso del Mondo.

Gli orchi assegnati alla compagnia di Ugreth condividono solo in parte la tattica di procrastinazione del loro comandante, ma nessuno tra loro ha avuto finora il coraggio di esporre le proprie rimostranze al figlio di Re Obould. Se la situazione gli dovesse sfuggire di mano, gli orchi sono pronti ad afferrare Ugreth, imbavagliarlo e riportarlo con la forza a suo padre, ma il corso degli eventi non ha ancora preso una piega tale da giustificare il ricorso a misure così estreme. Nessuno degli orchi pregusta la prospettiva di diventare il capro espiatorio della rabbia del re, neppure per salvare la propria pelle. Al momento, gli orchi obbediscono agli ordini del loro comandante, pattugliano la zona con molta attenzione, si tengono alla larga dai prospettori, osservano l'evoluzione della corsa all'oro e si tengono pronti a compiere un attacco fulmineo e brutale.

Scoprire l'accampamento degli orchi

A meno che i personaggi non siano venuti a conoscenza del luogo esatto in cui si sono nascosti gli orchi, individuare l'accampamento è una questione di fortuna e il frutto di una meticolosa esplorazione. Le caverne, se si segue il tragitto più breve, si trovano a cinque ore di marcia da Deadsnows, ma ciò vale solo nel caso in cui i personaggi siano coscienti della direzione intrapresa (forse perché hanno deciso di fare luce su una voce giunta alle loro orecchie quando si trovavano in paese). L'ascesa verticale è di circa 900 metri. Esistono quat-



tro possibili alternative elementari per trovare gli orchi: seguire le tracce dei worg, imbattersi in una pattuglia di orchi, cercare impronte o avere una fortuna sfacciata.

Seguire le tracce dei worg: Zanna Nera e Fauci di Sangue vanno avanti e indietro dall'accampamento alla regione della Strada della Forca un giorno sì e uno no. Gli eroi che incontrassero i worg a valle, lungo la Strada della Forca, potrebbero essere in grado di seguire le loro tracce fino all'accampamento (vedi sopra, "Cacciatori sanguinari").

Imbattersi in una pattuglia di orchi: Le pattuglie di Ugreth battono l'area circostante l'accampamento (vedi sotto, "Pattuglie"). Se i personaggi si trovano all'interno di questo territorio, corrono il rischio di imbattersi negli esploratori di Ugreth. Gli eroi potrebbero riuscire a catturare uno degli orchi di pattuglia ed estorcere l'esatta posizione dell'accampamento dal loro prigioniero, oppure potrebbero seguire le tracce degli orchi fino alla loro tana (Conoscenza delle Terre Selvagge CD 15).

Cercare impronte: Se i personaggi conducono un'approfondita perlustrazione alla ricerca di impronte degli orchi entro un chilometro e mezzo dal campo, possono effettuare una prova di Cercare (o una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge) contro CD 30 per rinvenire qualsiasi traccia presente nell'area. Gli orchi, nel corso delle loro pattuglie, hanno battuto la maggior parte del territorio attorno alla loro tana, lasciandosi appresso vecchie e deboli tracce (Conoscenza delle Terre Selvagge CD 25) che conducono fino al loro accampamento.

Fortuna sfacciata: Se la compagnia di avventurieri è in viaggio per il contado e si trova a meno di un chilometro di distanza dall'accampamento, i personaggi potrebbero, per puro caso, imbattersi nel campo. I personaggi, quando si trovano a meno di un chilometro, possono effettuare una prova di Osservare (CD 25) per scorgere le strane rocce che sporgono dalle chiome degli alberi. Se i personaggi si avvicinano a meno di 90 metri, possono effettuare una seconda prova di Osservare (CD 10). Se i personaggi non notano le strane rocce, proseguono oltre senza scoprire il campo, a meno che non siano proprio diretti verso l'area della mappa in cui è situato l'accampamento.

PATTUGLIE (LI 1)

Di giorno, gli orchi rimangono nascosti nelle caverne, ma inviano in avanscoperta due orchi, incaricati di vigilare che nessun prospettore si avvicini. Questi esploratori si muovono lungo cerchi irregolari, a poco meno di un chilometro dall'accampamento e, al termine di un turno di due ore, vengono sostituiti dalla pattuglia successiva.

Per ogni ora trascorsa entro un chilometro e mezzo dalle caverne, i personaggi hanno una probabilità del 10% di incontrare una pattuglia. In caso di incontro, i personaggi e gli orchi devono effettuare le prove di Osservare come spiegato nel paragrafo relativo alla distanza degli incontri sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. Il terreno in quest'area corrisponde a una foresta rada.

L'oro rubato

Gli orchi al servizio di Ugreth sono piuttosto benestanti, almeno rispetto agli altri esemplari della loro specie. Poiché hanno trucidato e derubato numerosi prospettori di questa regione, tutti gli orchi possiedono, in una piccola borsa, un po' di polvere d'oro del valore di 4d4 mo.

Se tale incontro dovesse svolgersi di notte, o in condizioni atmosferiche avverse, si modifichino la distanza di individuazione e le prove di abilità come appropriato.

Si ricordi poi che gli orchi subiscono una penalità di -1 ai loro tiri per colpire sotto la luce brillante del sole. Gli orchi, ai fini di questo incontro, avranno un'attitudine iniziale ostile. Il loro primo obiettivo sarà di far sparire ogni traccia della loro presenza, e quindi faranno di tutto per impedire che i personaggi possano raccontare l'accaduto. All'inizio dell'incontro, entrambi gli orchi camminano con in mano le balestre caricate. Se un orco dovesse morire, e l'altro avesse la possibilità di fuggire, senza alcuna esitazione si darebbe alla macchia, cercando un rifugio nelle terre selvagge in cui restare rintanato fino al calare delle tenebre. Se tale tentativo avesse successo, cercherebbe poi di tornare all'accampamento per dare l'allarme.

Orco: 4 pf.

Orco veterano: 11 pf. Vedi sotto.

1. TORRENTE

I personaggi, senza volerlo, potrebbero anche scoprire questo sito risalendo il corso di questo specifico torrente. Qualora giungessero in vista del torrente, leggete o parafrasate le seguenti informazioni ai giocatori.

> Un torrente, rapido e stretto, con una portata di circa un metro, serpeggia nel bel mezzo di una pineta rada e di pietroni ricoperti di muschio, e si dirige verso una grande sporgenza rocciosa. Il rumore delle sue acque impetuose riecheggia in tutta la vallata.

Il letto del torrente è poco profondo, e in media misura 30 centimetri. Il suono prodotto dall'acqua del torrente che continua a scorrere infligge una penalità di -2 a tutte le prove di Ascoltare effettuate entro una distanza di 12 metri da esso. Non c'è alcun sentiero a ridosso del fiumiciattolo, ma si può risalire lungo il suo corso senza trovare difficoltà. Il paesaggio alterna zone di terreno pianeggianti, tratti sassosi ricoperti da piccoli macigni e boschetti di robusti pini silvestri.

2. AVVICINAMENTO (LI 3)

Gli orchi hanno fatto quanto era nelle loro possibilità per celare la loro presenza, oltre che camminare su sentieri rocciosi ove il terreno lo permettesse (così da ridurre la probabilità di seminare tracce utili per eventuali inseguitori). Quando si avvicinano alla caverna, si muovono lungo il letto del fiume, evitando così di lasciare segni del loro passaggio.

Una cortina ricavata da rametti e foglie intrecciate occulta l'entrata della grotta, descritta all'area 4. I personaggi che si trovano in questa area e decidono di esplorarla possono effettuare una prova di Osservare (CD 15) per notare la cortina. Un risultato maggiore o uguale a 25 permette inoltre di scorgere la sentinella al di là di esso. La sentinella dell'area 4 aspetterà che i personaggi le si avvicinino entro 9 metri per poi azionare la trappola descritta nel seguito.

Gli orchi hanno disseminato parecchi calappi di scarsa fattura in questa zona. Tali trappole si attivano se qualcuno attraversa un quadrato contrassegnato dalla lettera C sulla mappa.

Calappio (rete occultata del diametro di 1,5 metri): GS 3; chiunque cada nella rete è sospeso a 1,5 metri da terra e immobilizzato; Riflessi evita (CD 20); Forza (CD 25) per strappare la rete; Artista della Fuga (CD 26) per liberarsi dalla rete; Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 15).

Sentinelle: In ogni istante, ci sono sempre due sentinelle ivi appostate. Entrambe sono indicate con la S sulla mappa.

Una è situata a 6 metri di altezza, tra le fronde di un grosso pino che sovrasta il torrente, e l'altra si trova dietro il riparo artificiale di foglie secche, a copertura dell'ingresso della grotta. Il riparo conferisce un bonus di +10 alla prova di Nascondersi della sentinella, quando quest'ultima si trova al di là di esso. Individuare la sentinella che si nasconde tra le chiome dell'albero è un'impresa ben più ardua, infatti il denso fogliame del pino conferisce un bonus di +15 alla prova di Nascondersi dell'orco.

Orchi: 4 pf ciascuno. Ascia da battaglia e balestra leggera.

Tattiche: La sentinella oltre la schermatura ha l'ordine di attivare il tronco rotolante se potenziali invasori giungono a 9 metri dall'ingresso della caverna (vedi area 3). Gli ordini della sentinella sull'albero sono di aspettare l'attivazione del tronco rotolante prima di aprire il fuoco sui nemici con la balestra. Egli inoltre scaglierà dardi contro chiunque sia rimasto intrappolato nei calappi. Se scorge un invasore, attende fino a quando il tronco rotolante non è stato azionato; se l'invasore scoperto è giunto a ridosso della caverna, a meno di 3 metri, senza che il tronco rotolante sia stato attivato, ipotizzerà che l'altra sentinella non abbia scorto gli invasori e scaglierà dardi con la sua balestra.

3. Vicolo cieco (LI 3)

Qualora i personaggi si trovino entro un raggio di 9 metri dall'ingresso della caverna, si renderanno conto che questo è stato occultato con una schermatura. Leggete o parafrasate ai giocatori le seguenti informazioni.

> Una grossolana schermatura, sommariamente costruita con rami di pino e foglie poggiati su una tavola di legno, nasconde a un osservatore distratto l'ingresso di una caverna. La grotta conduce ai recessi della montagna che sporge sulla valle.

Lo scopo della cortina non è di essere da intralcio. Pesa solo 22,5 chilogrammi e la si può scostare con un'azione equivalente al movimento. Una delle sentinelle dell'area 2 è appostata dietro la cortina, pronta ad affrontare gli intrusi o a dare l'allarme.

Orco: 4 pf. Ascia da battaglia e balestra leggera.

Tattiche: Se la sentinella nel vicolo cieco non ha affrontato i personaggi nell'area 2, li combatterà qui (se i personaggi hanno già sconfitto l'orco, si ignori l'incontro). L'orco aspetterà che i personaggi giungano entro una distanza di 9 metri e poi farà scattare il tronco rotolante, dando un calcio a dei sostegni appositamente posizionati lungo la discesa che porta all'ingresso della caverna.

Tronco rotolante (tronco lungo 3 metri): GS 3; +10 attacco di contatto a distanza; 3d8 danni; Riflessi (CD 20) nega; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 15).

Il tronco serve altresì come sistema di allarme per l'accampamento. Un paio di borracce metalliche sono state fissato a ciascuna estremità del tronco; quando il tronco rotola, le borracce, cozzando insieme, emettono un acciottolio secco e forte. Il rumore è sufficiente per allertare gli orchi all'interno della caverna di una scocciatura imminente.

4. Corridoio d'ingresso (LI 6)

L'ingresso della caverna si apre in uno stretto corridoio di pietra calcarea che prosegue tortuosa lungo il fianco della montagna. Il cunicolo è alto poco meno di 2,5 metri e largo all'incirca 1,8 metri nel vano più ampio. Le pareti sono sdrucciolevoli e umide, striate da piccole sorgenti d'acqua che scorgano lungo di esse. L'aria che aleggia nella caverna emana un marcato odore di animale, molto simile a quello di un cane bagnato.

Se le sentinelle hanno dato l'allarme, i personaggi che entrano nel tunnel devono farsi strada tra gli orchi combattenti superstiti. Altrimenti, il passaggio è sicuro.

Tattiche: Se gli orchi dell'area 5 sono stati chiamati a difendere il passaggio, si noti che tale cunicolo è così stretto che, per attraversarlo, le creature devono avanzare in fila indiana. Ugreth, mentre gli orchi tengono occupati gli intrusi, indossa la sua armatura e si prepara a dare battaglia.

5. Caverna dormitorio (LI 6)

Il suolo di questa ampia caverna calcarea è insudiciato da mucchi di pellicce di animali cenciose e puzzolenti. Il fetore esalato dalle pellicce viene amplificato dall'umidità delle pareti e del suolo della grotta. Una sezione di tronco, ricavata da un grande albero, funge da tavolo improvvisato; sulla superficie del tavolo sono stati abbandonati i resti spolpati e alcune ossa di animali, recipienti e tazze di cuoio, oltre ad altri effetti personali. Accatastati lungo la parete più lontana si intravedono alcuni sacchi di tela pieni zeppi e un barilotto di legno. Un altro cunicolo esce dalla caverna, poco lontano dal passaggio di ingresso. A nord, uno stretto comignolo, impregnato di acqua, attraverso la roccia, si contorce verso l'alto.

Di giorno, tutti gli orchi, tranne quelli che sono di pattuglia o di sentinella, si trovano qui, al riparo dalla luce del sole. Di notte, due sentinelle rimangono di guardia nell'area 2, mentre tutto il resto della piccola guarnigione è fuori, impegnato nelle attività di esplorazione del territorio.

Orchi: 4 pf ciascuno.

Orchi veterani: 11 pf ciascuno. Vedi sotto.

Tattiche: Gli orchi, costretti a battere in ritirata dal cunicolo di ingresso, fanno di questo posto il loro ultimo baluardo, schierandosi a difesa della grotta del loro capo. Se attaccati solo da uno o due assalitori capaci, gli orchi potrebbero all'improvviso lasciare l'area per farli avanzare nello spazio aperto dell'area 5 in modo da circondarli e ottenere così gli attacchi ai fianchi o il coinvolgimento di più combattenti nella lotta.

Se tutto sembra perduto, gli orchi tentano di fuggire attraverso il comignolo della parete a nord. Questa è uno stretto passaggio (Artista della Fuga CD 10) e un'arrampicata carponi (Scalare CD 10), che conduce a circa 7,5 metri più in cima, fuori da una piccola fenditura lungo il lato a nord del torrione di roccia.

6. Camera di Ugreth (LI 4-7)

Questa grotta naturale di roccia calcarea è più piccola del dormitorio degli orchi, ed è anche più asciutta. Un mucchio di pellicce di animali, sormontata da un'enorme pelle non conciata di donnola, giace nell'angolo a sud dell'antro. Un'altra sezione di albero giace sul fondo della caverna; sul tronco è stata gettata una grande pelliccia su cui sono stati tracciati segni e annotazioni primitivi.

Il figlio di Re Obould ha tenuto tutta per sé questa caverna, mettendosi a suo agio con le piccole comodità che si è portato appresso per la sua spedizione.

Se i personaggi hanno combattuto con Zanna Nera e Fauci di Sangue, e li hanno messi in fuga, i due worg si trovano qui, accucciati a leccarsi le ferite (e a guarire). Se i personaggi non hanno ancora incontrato i worg, in ogni istante, esiste una probabilità del 20% che i due mostri siano presenti (ciò renderà l'incontro assai più pericoloso).

Ugreth: 27 pf. Vedi sotto.

Zanna Nera e Fauci di Sangue: 71, 59 pf. Vedi "Cacciatori sanguinari", prima in questo capitolo.

Illustrazione di Raven Mimura

Gli orchi di Ugreth respingono un attacco

Tattiche: Il principe Ugreth si batte con furore per evitare di essere catturato, cadendo in preda all'ira barbarica non appena i personaggi entrino nella sua grotta. Non chiederà pietà alcuna e si rifiuterà di arrendersi qualora gli venisse offerta questa possibilità. Se avrà tempo a disposizione per prepararsi, prima che la battaglia abbia inizio, ingerirà la sua *pozione dell'eroismo*. Egli è troppo addentro nei piani di suo padre per cadere in mani nemiche. Se non può evitare la cattura, farà il possibile affinché i suoi aguzzini lo giustizino. Sa che suo padre non pagherà alcun riscatto e che, qualora riuscisse a fuggire, suo padre lo potrebbe comunque condannare a morte per aver fallito la missione. Per certo, perderebbe la reputazione agli occhi dei suoi fratelli e di quelli degli altri orchi dell'armata. La morte è preferibile a subire una simile umiliazione.

Tesoro: La banda di Ugreth è giunta nei pressi di Deadsnows per effettuare un'esplorazione, non per fare razzie. Nonostante ciò, gli orchi hanno messo insieme un piccolo bottino. Due forzieri di legno in questa grotta contengono 855 ma, 315 mo e venti pellicce di castoro, ciascuna del valore di 5 mo. La pelle non conciata di donnola crudele su cui Ugreth dorme vale 40 mo.

Sviluppo: Se i personaggi catturano Ugreth, compiono un atto eroico di grande portata. Se gli esploratori degli orchi sono ancora in avanscoperta, faranno immediato ritorno in patria per informare Re Obould che suo figlio è stato catturato. Questo potrebbe costituire l'evento che farà anticipare la discesa di Obould sulle Marche d'Argento. Oppure, qualora il re degli orchi decidesse di trattenere la sua rabbia, potrebbe assoldare dei mercenari per liberare suo figlio, inviare sicari per uccidere Ugreth in prigione, prima che possa rivelare i segreti di cui è venuto a conoscenza, o addirittura spedire, come atto di vendetta, una compagnia di soldati che spazzi via Deadsnows dalla faccia del Faerûn.

Ugreth: Orco Bbr4; GS 4; umanoide Medio (orco); DV 4d12+12; pf 39; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16 (contatto 11, colto alla sprovvista 15); Att +8 in mischia (1d12+3/x3, ascia grande perfetta) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS Scurovisione 18 m, movimento veloce, ira barbarica 2 volte al giorno, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA), sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +1; For 14, Des 13, Cos 16, Int 9, Sag 10, Car 8. Altezza 1,55 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Intimidire +3, Osservare +6, Saltare +2, Scalare +3; Arma Focalizzata (ascia grande), Sensi Acuti.

Ira barbarica: Le seguenti modifiche valgono fino a quando Ugreth rimane in preda all'ira barbarica: pf 47; CA 14 (contatto 9, colto alla sprovvista 13); Att +10 in mischia (1d12+6/x3, ascia grande perfetta); TS Temp +9, Vol +3; For 18, Cos 20; Saltare +7, Scalare +4. Il suo attacco d'ira dura 7 round, dopodiché egli diviene affaticato (-2 alla Forza e -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quell'incontro.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Ascia grande perfetta, balestra leggera, 20 quadrelli, *corazza di piastre+1*, *pozione di cura ferite moderate* e *pozione dell'eroismo*.

Orco veterano: Com2; GS 1; umanoide Medio (orco); DV 2d8+2; pf 11; Iniz +0; Vel 9 m; CA 16 (contatto 10, colto alla sprovvista 16); Att +5 in mischia (1d8+3/x3, ascia da battaglia) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS Scuro-

visione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +4, Rifl +0, Vol -1; For 16, Des 10, Cos 13, Int 7, Sag 9, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +2.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Ascia da battaglia, balestra leggera, 20 quadrelli, giaco di maglia, scudo grande di legno.

Il pozzo dell'oscurità

Jadylyn Darvea è una giovane e ambiziosa sacerdotessa al servizio di Shar. Su ordine della Signora della Notte, rivelatasi a Jadylyn in sogno, la giovane chierica ha costituito un avamposto di questa setta segreta e tenebrosa. Jadylyn è stata incaricata di trasformare una vecchia miniera nanica abbandonata (lettera F sulla mappa del contado di Deadsnows) in un santuario dedicato alla Dea Oscura, una missione che sta compiendo con alacre impegno.

Jadylyn è accompagnata da quattro accoliti, novizi al servizio della divinità. Gli accoliti sono devoti seguaci di Jadylyn; ai loro occhi ella appare come l'oracolo della dea e, pur di compiacerla, sono pronti a sacrificare le loro vite.

Il tempio è situato nei recessi una miniera nanica abbandonata (le Miniere di Ironhand) che venne scavata circa 400 anni or sono, ma non fu mai completata. Alcuni orchi razziatori, assetati di sangue e di tesori, attaccarono il cantiere della miniera prima che i costruttori avessero l'opportunità di espandere il complesso oltre gli scavi iniziali. I difensori opposero una strenua resistenza, ma alla fine vennero travolti dal mero numero dell'orda di folli assalitori.

Le Miniere di Ironhand sono poco conosciute nel contado di Deadsnows, ma con il tempo si sono fatte la fama di un luogo infestato da mostri spaventosi. Kerrilla Gemstar, guida spirituale dell'Ospizio di Marthammor, sa che il prospettore Bromgart Ironhand nelle antiche miniere è andato incontro a un destino crudele e, quando i personaggi chiederanno l'aiuto della badessa o le offriranno i loro servigi, ella li indirizzerà verso il complesso minerario.

Se gli eroi vengono guidati da Kerrilla (oppure, in modo analogo, da qualsiasi altra persona da lungo tempo residente a Deadsnows), possono trovare le miniere senza alcuna difficoltà. I personaggi possono inoltre scoprire le miniere seguendo la carraia che, dalla Strada della Forca, conduce alle miniere, e poi seguire il sentiero lungo le pendici delle Montagne Rauvin.

Avvicinamento alla miniera

Una vecchia carraia dimenticata, attraverso colline ripide e foreste fitte, conduce dalla Strada della Forca fino alle Miniere di Ironhand. Se i personaggi cercano tracce lungo la carraia (Conoscenza delle Terre Selvagge CD 14), possono trovare i segni del passaggio occasionale di diversi tipi di creature, alcuni umanoidi di taglia Media e parecchi altri di taglia Grande. Se il personaggio intento a esaminare il sentiero effettua con successo la prova, ottenendo un risultato maggiore o uguale a 24, può scoprire che una serie di orme dirette verso la Strada della Forca è stata lasciata da un umanoide piuttosto malconcio, che è caduto e inciampato più volte, oltre ad aver percorso carponi la maggior parte del tragitto (queste tracce sono state lasciate dal prospettore nanico in fuga dal Pozzo).

Quando gli eroi si trovano dinnanzi alla miniera, leggete o parafrasate le seguenti informazioni ai giocatori.

> La carraia finisce in un pianoro erboso, racchiuso da una manciata di vetusti e cadenti edifici in legno, attualmente ridotti a un cumulo di macerie. Un po' più in là, una collina si innalza ripida verso nord. Al centro dello spiazzo si può vedere un ampio terrapieno sorretto da pali tarlati che conduce verso l'ingresso della miniera, sul fianco della collina. L'entrata è costituita da un foro all'incirca quadrato, scavato lungo il pendio e visibile, oltre le cime degli alberi, a una distanza di quasi 180 metri.

Non vi è nulla di interessante nei vecchi edifici. Centinaia di anni or sono questi ruderi erano i rifugi, le fucine e le officine delle miniere. I personaggi intenti a esaminare il terreno antistante l'ingresso della miniera o appostati di guardia al buco nero nella roccia non scopriranno alcunché; infatti, i soldati del tempio non si avventurano oltre il passaggio e mantengono un basso profilo, secondo gli ordini impartiti dalla sacerdotessa.

Nei pressi dell'entrata della miniera non ci sono tracce facili da identificare, poiché il terreno è troppo roccioso e robusto per trattenere impronte. In ogni caso, un personaggio che possieda il talento Seguire Tracce può distinguere (Conoscenza delle Terre Selvagge CD 19) una serie di impronte che vanno avanti e indietro dal pianoro all'ingresso della miniera. Queste tracce sono state lasciate da due a cinque giorni addietro.

Entrata nella miniera

L'entrata della miniera è una cavità ampia e bassa, larga 3 metri e alta 1,5 metri, che si apre lungo la collina a 15 metri dalla sua base. L'ascesa non è difficoltosa, grazie a una rampa leggermente in salita, innalzata dai costruttori originali per facilitare l'accesso di carrelli pesanti. La rampa, costituita da una piattaforma lunga 6 metri e larga 3 metri, si livella in cima alla salita, dove forma la soglia dell'entrata della

peculiarità della miniera

Le grotte e i passaggi della miniera condividono le seguenti peculiarità, a meno che non sia specificato altrimenti nelle relative descrizioni delle aree. Innanzi tutto, i soffitti dei passaggi e delle grotte sono alti 1,5 metri; quindi, gli intrusi che superano in altezza la profondità dei cunicoli, se combattono in questi spazi angusti, subiscono una penalità di circostanza -2 ai tiri per colpire. Gli umani che risiedono nel complesso minerario si sono abituati ai soffitti bassi e non subiscono tale penalità.

In secondo luogo, la maggior parte delle grotte non è illuminata. Un personaggio che non sia dotato di scurovisione ha bisogno di una sorgente luminosa per vedere il cammino. Infine, le miniere sono molto fredde, con una temperatura che oscilla attorno ai 4°C (condizioni di freddo, come descritto sulla *Guida del Dungeon Master*). I personaggi privi di abiti invernali, se rimangono a lungo nelle miniere, possono subire i danni debilitanti da freddo e da esposizione.

miniera. Una volta che i personaggi siano giunti a questo punto, leggete o parafrasate le seguenti informazioni ai giocatori.

> Dinnanzi a voi si delinea un'apertura oscura e profonda, scavata nella roccia viva della collina. Uno spesso telaio costruito da tre lastroni di granito, poggiati tra loro a secco, circonda l'ingresso della miniera da tre lati (destra, sinistra e alto). Un fievole odore di aria viziata e di marciume proviene dall'interno buio del cunicolo.

Coppie di supporti in granito, allineati lungo il passaggio, vengono inghiottiti dall'oscurità incipiente. L'ambiente di passaggio oltre la soglia è largo 6 metri e alto 3 metri. Il cunicolo si estende per 24 metri dall'entrata della miniera. Quando i personaggi giungono a questo punto...

> Il passaggio si allarga all'improvviso, formando una stanza quadrata. Una brezza fredda e asciutta, con lo stesso fetore che avete avvertito all'entrata, sfiora la vostra pelle mentre fate un passo in avanti. La camera è stata scavata nelle viscere della collina; le pareti, il pavimento e il soffitto sono stati lavorati con grande pazienza dalla pietra naturale. Al centro del pavimento, si spalanca una cavità oscura. Due lunghe catene arrugginite, avvolte su carrucole che si trovano ai lati dell'apertura, proseguono la loro corsa nell'ombra della buca. Le manovelle, ciascuna innalzata oltre la portata delle braccia di un uomo, sembrano inamovibili per la ruggine che nei decenni si è qui depositata. Oltre il pozzo e gli ingranaggi, la stanza prosegue per una decina di passi verso l'interno della collina per poi terminare in un ampio cumulo di massi e di macerie.

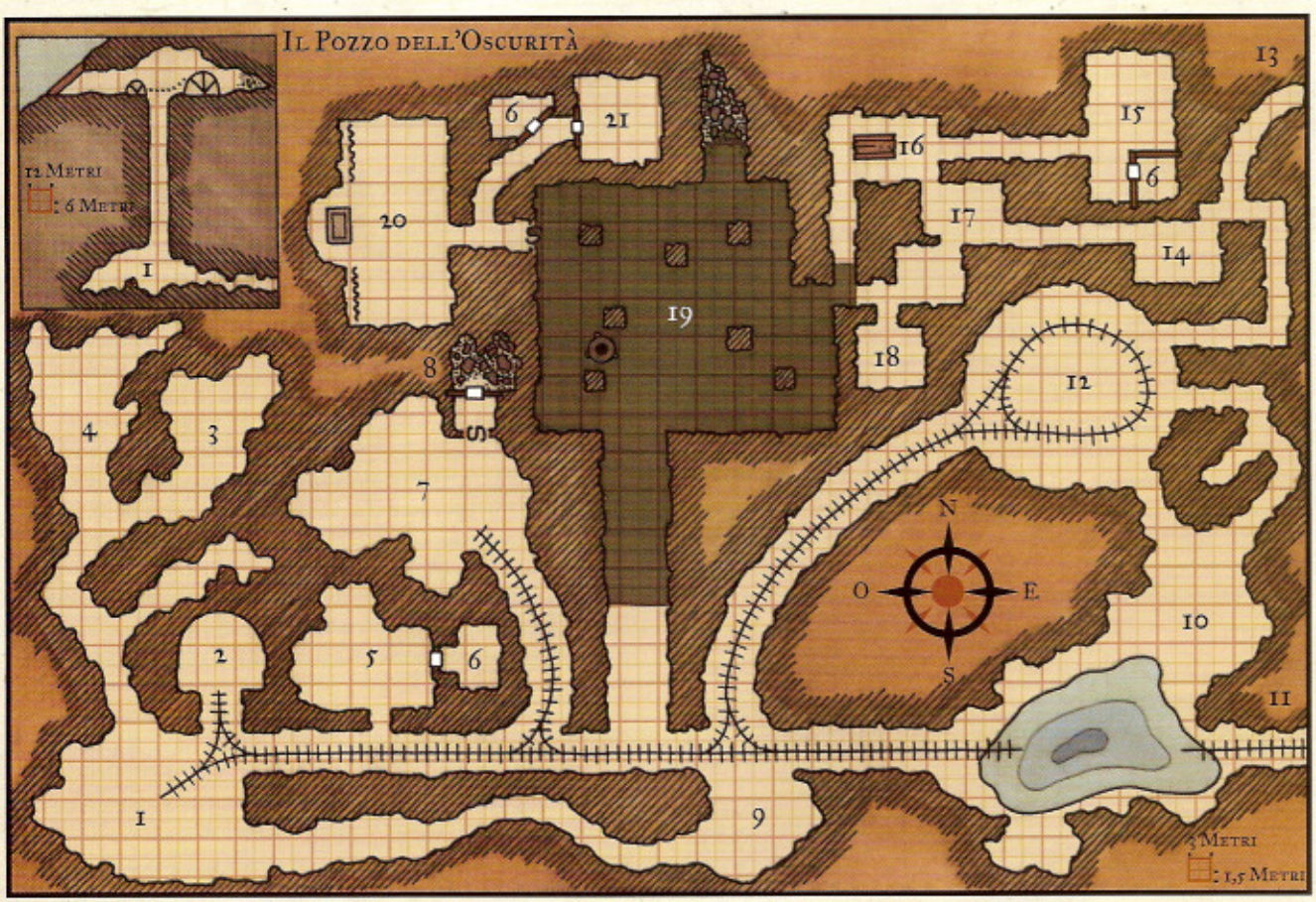
Il macchinario arrugginito è in realtà un rudimentale montacarichi che, da questa caverna, conduce alle miniere vere e proprie, situate nelle profondità della terra. Una piattaforma di legno e un paio di contrappesi sono sospesi nel pozzo, agganciati alle catene che pendono dalle carrucole ad argano. Nonostante ad una prima occhiata le manovelle sembrino arrugginite e inutilizzabili, ogni ispezione effettuata con adeguata cautela (una prova di Cercare effettuata attorno alle carrucole o qualsiasi tentativo di ruotare le manovelle) rivelerà che la "ruggine" è per lo più polvere di ferro che si è cumulata su una superficie lubrificata; gli argani sono perfettamente funzionanti.

Jadylyn e i suoi seguaci lasciano intenzionalmente spoglio l'ingresso della caverna, in modo da non attirare l'attenzione di eventuali visitatori occasionali, che potrebbero quindi desistere dal proposito di esplorare la vecchia miniera.

Discesa

La distanza che separa il piano del montacarichi dal pavimento delle miniere (area 1) misura in verticale circa 60 metri. Se i personaggi intendono proseguire, dovranno volare, scalare le pareti o utilizzare il montacarichi. La piattaforma di discesa, all'inizio dell'incontro, si trova sul fondo del pozzo. La piattaforma può essere sollevata o abbassata manovrando gli argani che si trovano in cima o in fondo al pozzo (prova di Forza CD 10) oppure facendo scorrere la catena di contrappeso mentre ci si trova sulla piattaforma stessa (prova di Forza CD 15). Un intero round utilizzato per manovrare la catena innalza il montacarichi di 3 metri o lo fa scendere di 6 metri, oppure il doppio di queste distanze se entrambe le catene o se entrambi gli argani vengono azionati all'unisono. La piattaforma in funzione emette un frastuono che può essere udito da tutte le creature che si trovano nell'aree sottostanti, dalla 1 alla 7.

Jadylyn, per scoraggiare i ficcanaso, ha collocato un *glifo*



di interdizione sulla parete del passaggio di discesa a circa 3 metri dal punto in cui si giunge al soffitto della caverna inferiore (ossia, a 12 metri di altezza rispetto al fondo dell'area 1). Il *glifo* viene attivato dal passaggio di tutte le creature non malvagie. Il boato causato dall'esplosione del *glifo* è forte abbastanza da essere udito tra le aree 1 e 5 del complesso.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di acido di 1,5 m (3d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

1. Ingresso della miniera

La stanza al fondo della discesa è una caverna naturale che però è stata scavata lungo le sue pareti. L'odore di morte qui in basso diventa ancora più intenso, e l'aria è carica di umidità e molto fredda. Tre cunicoli scavati nella roccia si diramano dalla grotta lungo altrettante direzioni. Due grandi argani, simili a quelli trovati all'entrata della miniera, sono situati alla base del pozzo; le catene arrugginite si tendono al buio verso l'alto. La piattaforma di legno, sorretta da queste catene, al momento si trova sul fondo della caverna.
L'altro particolare che subito attira l'attenzione è la coppia di binari arrugginiti che partono dal centro della caverna, e proseguono oltre la caverna, attraverso uno dei tre tunnel. I binari sono stati fissati su logore traversine di legno che, a loro volta, sono fissate a terra con grandi punzoni arrugginiti.

Il soffitto della caverna è alto 9 metri. Se gli abitanti delle miniere sono in stato di allerta per aver udito l'esplosione del *glifo* (vedi "Discesa"), gli zombi dell'area 2 escono allo scoperto e assalgono gli intrusi). Gli accoliti di Shar dell'area 5 sono già in cammino e arriveranno entro 5 round. In caso contrario, la grotta è disabitata.

Sviluppo: Se gli eroi assaltano la miniera e fuggono, questa camera verrà presidiata contro un loro eventuale ritorno da uno degli accoliti e da quattro zombi di taglia Media, creati dal mucchio di cadaveri accatastati nell'area 3.

2. Ogre zombi (LI 3)

Il disgustoso odore di morte e di putrefazione qui diventa quasi insopportabile; le rocce ne sono completamente impregnate. Due figure ritte e corpulente giacciono immobili nelle tenebre.

Il soffitto della caverna è alto 6 metri. Una coppia di zombi Grandi (cadaveri di ogre animati da Jadylyn) vigila in paziente attesa dell'ingresso o del passaggio di uno o più intrusi. Attaccano qualsiasi creatura che non sia in compagnia di uno degli abitanti delle miniere.

Zombi Grandi (2): 33 pf ciascuno.

Questi due zombi sono stati animati sotto un effetto di *dissacrare* lanciato nell'area 4, e perciò hanno ottenuto +1 punto ferita per ogni Dado Vita (già conteggiato nei pf totali di cui sopra).

3. Aspiranti zombi

Il nauseante odore di carne putrefatta emanato da questa caverna è così forte che tutte le rocce se ne sono impregnate. Cadaveri di umani, di ogre, di orchi e di nani, in avanzato stato di decomposizione, i loro arti sparsi sono ammucchiati un po' ovunque sul pavimento.

Qui è dove gli adoratori di Shar, senza alcun riguardo, gettano i cadaveri che nel seguito diventeranno i loro servitori non morti. Tra le spoglie non sembra che siano rimasti oggetti preziosi, ma i corpi hanno per lo più indosso i resti insanguinati delle loro armature e dei loro indumenti. A prima vista, tutti questi poveretti sono andati incontro a una morte violenta. Qui si trovano i cadaveri di sei umani, di due ogre, di cinque orchi e di tre nani.

Gli umani facevano parte di una compagnia di artigiani in viaggio da Sundabar a Deadsnows, e due mercanti diretti verso Cittadella Adbar. Entrambi i gruppi vennero catturati dagli accoliti di Shar parecchie decadi or sono. I nani erano i compagni di ventura di Bromgart Ironhand, ma non riuscirono a fuggire dalle miniere.

4. Camera della morte in vita

Una tremolante luce gialla di candele illumina un'angusta porzione di questa caverna dalle pareti irregolari. Non ci sono persone presenti, ma il macabro apparato predisposto in questa stanza non lascia alcun dubbio sulla natura dei rituali che vi si tengono. All'incirca al centro della grotta è stato collocato un pesante lastrone di pietra, su cui giace un cadavere umano putrefatto, vestito di cenci sporchi, in attesa del rito che lo farà risorgere come un morto vivente.

Il soffitto della caverna è alto 15 metri. In genere, prima di animare i non morti, Jadylyn lancia *dissacrare* in questa grotta, così da rafforzare i suoi servitori sacrileghi.

5. Caverna delle guardie (LI 5)

Questa caverna sembra all'apparenza utilizzata per immagazzinare un'ampia varietà di oggetti. Sparsi e impilati sul pavimento ci sono rotoli di corda di canapa e di seta, picconi da minatori, vanghe e pale, fasci di torce e un certo numero di pali di legno utilizzabili per puntellare i cunicoli e i soffitti. Viene inoltre utilizzata come dormitorio; tre grossolani pagliericci giacciono a terra, al centro dei mucchi di attrezzi.

Due monaci della Luna Oscura (Andar e Nomis) e un accolito di Shar (Fennon) sono di guardia in questa stanza. La loro missione è far sì che gli invasori dell'area 1 vengano respinti o uccisi; quest'ultima opzione è preferibile, poiché in questo modo gli intrusi non potranno far ritorno alla civiltà e raccontare della presenza dei seguaci di Shar.

Confratelli della Luna Oscura: 11 pf ciascuno.

Accoliti di Shar: 16 pf.

Tattiche: Se sono in stato di allerta per aver udito l'esplosione del *glifo* (vedi "Discesa"), gli accoliti di Shar impiegano 3 round per prepararsi alla battaglia e gettarsi nella mischia. Innanzi tutto, smorzeranno la maggior parte delle candele, in modo che le fiamme non rivelino la loro presenza. Quindi, Andar e Nomis berranno le loro pozioni, mentre Fennon l'accolito lancerà l'incantesimo *scudo della fede* e leggerà la sua pergamena di *arma magica* o quella di *forza straordinaria*.

Se i personaggi hanno già attraversato l'area 1 prima dell'arrivo degli accoliti di Shar, il terzetto li inseguirà per le miniere. In mischia, Fennon lancerà molto presto *oscurità*, così che i monaci possano trarre vantaggio dal loro talento di Combattere alla Cieca contro intrusi che potrebbero non essere altrettanto capaci di combattere nell'oscurità.

Tesoro: Le merci comuni presenti in questa stanza com-

prendono dieci rotoli di corde di canapa lunghe 15 metri, quattro rotoli di corde di seta lunghe 15 metri, dieci picconi da minatore, dieci vanghe, cinquanta torce, cinque lanterne schermabili, venti ampolle di olio e un piccolo forziere chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 20), contenente 360 ma e 150 mo.

6. LATRINE

Queste piccole camere sono state costruite sopra segrete appena sbozzate, profonde circa 6 metri, con una base quadrata di 3 metri di lato. Le latrine sono attigue alla caverna delle guardie, i quartieri degli accoliti e le stanze di Jadylyn.

7. CAMERA DEGLI OSPITI (LI 6)

I binari di ferro terminano in questa vasta e spaziosa grotta. Le pareti sono scalfite dai segni delle picconate e degli altri utensili per scavare. Un mucchio di picconi da minatore, di vanghe e di catene arrugginite prende polvere appoggiato ai piedi della parete antistante l'ingresso del cunicolo. Qui l'aria è viziata e acre. Il soffitto è di forma conica, e il suo vertice si trova all'incirca a 9 metri di altezza sopra le vostre teste.

Kzntharris, l'emissario dei kir-lanan, attualmente risiede in questa stanza. Ai suoi occhi, ogni incursione degli "schiavi degli dei" è un'opportunità favolosa per compiere la principale missione della sua razza, e, così facendo, dimostrare alla chiesa di Shar di che cosa siano capaci i kir-lanan quando intraprendono un compito.

L'obiettivo della creatura è stabilire se la chiesa di Shar, unica tra le religioni del Faerûn, sia o meno un potenziale alleato per la sua razza. Le parole di Kzntharris hanno una grande risonanza tra le orecchie del suo popolo. Poiché i chierici di Shar sono in guerra con tutte le altre religioni, oltre che essere avversati da quasi tutti gli altri abitanti del Faerûn, potrebbero essere degli utili alleati nella battaglia che i kir-lanan desiderano combattere contro tutte le divinità del mondo.

Kzntharris: pf 48.

Tattiche: Se i personaggi hanno rivelato la loro presenza nel complesso per essersi battuti con i non morti vicino alla piattaforma di entrata, Kzntharris si sarà preparato per affrontate i nemici. Si alzerà in volo per salire su un piedistallo di roccia situato sopra l'entrata del cunicolo, e lì resterà in attesa. Da questa posizione di vantaggio potrà compiere un attacco furtivo (se avrà vinto la sorpresa) o aprire lo scontro indebolendo il più minaccioso degli avversari (o almeno, quello che sembra tale). Kzntharris userà la portata del suo giavellotto e il suo talento di Attacco in Volo per colpire gli avversari costretti a terra, quindi senza entrare nella portata delle loro armi da mischia.

Se ferito gravemente, Kzntharris tenterà di utilizzare il suo tocco di energia negativa per recuperare qualche punto ferita e infliggere danni ai suoi avversari. Quando avrà perso oltre tre quarti dei suoi punti ferita normali, il suo scopo principale diventerà la fuga, e quindi berrà la sua pozione di *invisibilità*. Se riuscirà a fuggire, volerà via e non tornerà mai più indietro.

Porta segreta: Una porta segreta si trova nascosta lungo la parete settentrionale della grotta, proprio dinnanzi al mucchio di catene e di attrezzi per scavare (per individuarla, prova di Cercare CD 20). Né Jadylyn e i suoi seguaci né il kir-lanan l'hanno ancora scoperta.

8. PASSAGGIO SEGRETO (LI 4)

La porta simile a un lastrone di pietra scorre all'indietro, all'interno della parete, per aprirsi su una stanzetta minuscola, larga al massimo 3 metri. Sulla parete opposta, una porta di ferro conduce verso luoghi ignoti e misteriosi.

Questa stanza in passato era solo un'anticamera, che serviva a sua volta da snodo per altri cunicoli. Venne occultata grazie a una porta segreta posizionata dai costruttori originali, per evitare che ospiti inattesi si intrufolassero nei saloni sotterranei. La grotta e i passaggi al di là di essa sono sepolti sotto le macerie da molti decenni, il che dà luogo a una situazione di pericolo; infatti l'apertura della porta di ferro farà franare le rocce nell'anticamera.

Frana: La zona sepolta della frana coincide con l'anticamera stessa. Le creature al suo interno subiscono 5d6 danni (Riflessi CD 15 dimezza). Coloro che falliscono questo tiro salvezza risultano immobilizzati. Il fronte della frana si estende per altri 3 metri al di fuori dalla porta segreta. Le creature che si trovano in quest'area subiscono 2d6 danni (Riflessi CD 15 dimezza). Coloro che falliscono questo tiro salvezza risultano immobilizzati.

I personaggi immobilizzati subiscono 1d6 danni debilitanti per ogni minuto di immobilizzazione. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi deve effettuare con successo una prova di Costituzione (CD 15) o subire 1d6 danni normali per ogni minuto che passerà prima che venga liberato o muoia.

9. SENTINELLE ZOMBI (LI 3)

Questa grotta spaziosa è alta quasi 6 metri. Le pareti della grotta sono state sbozzate e lavorate per creare decine di formazioni rocciose che sporgono dal muro. All'interno della caverna, due figure, che superano in altezza un umano adulto, attendono immobili. Nell'aria aleggia un vago odore di morte.

Altri due zombi, anch'essi ogre in origine, hanno ricevuto l'ordine di attaccare chiunque entri in questa caverna che non sia un chierico di Shar o non sia in compagnia di uno di essi. Allo stesso modo di quelli dell'area 2, questi zombi sono stati creati sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrare* e quindi saranno più forti del normale.

Zombi Grandi (2): 33 pf ciascuno.

Tattiche: Nel corso della loro prima mossa di combattimento, gli zombi effettuano una carica parziale. Dopo il primo round, agli zombi è stato ordinato di spingere gli intrusi contro gli spuntoni aguzzi che spuntano dalle pareti. Essi tenteranno di spingere gli avversari per infilzarli contro il muro; un personaggio spinto contro le pareti in questo modo, potrà essere colpito da 1d4 spuntoni con un bonus di attacco pari a +10. Ogni spuntone andato a segno infligge 1d4+2 danni. Si noti che anche gli zombi possono essere infilzati dagli spuntoni, nel caso in cui i personaggi decidessero di ritorcere contro i mostri la loro stessa tattica.

10. POLLA DELLA BESTIA NERA (LI 10)

Le rotaie di ferro si gettano all'improvviso nelle profondità misteriose di una vasta e oscura polla d'acqua, come se fossero state inghiottite dal liquido stesso. Riemergono poi dall'altra sponda per proseguire il loro cammino attraverso un cunicolo. La caverna dove è situata la polla è molto ampia, e solo una piccola porzione di essa

non è sommersa dalle acque. Una sottile cornice di roccia cinge la polla sul lato a nord. Il soffitto di questa caverna supera i 6 metri di altezza. La superficie delle acque è placida.

I contorni contrassegnati della mappa indicano un aumento di profondità della polla di 1,5 metri, che parte da 3 metri sotto la superficie e tocca al centro una profondità massima di 6 metri. La polla, alimentata da sorgenti gelide, rimane ghiacciata per tutto l'anno.

La polla è la tana di una creatura malevola e deforme, conosciuta dagli adepti di Shar come la bestia nera. È una creatura partorita dall'astuzia malvagia e dagli oscuri poteri di Shar, inviata nel Faerûn per servire agli empi scopi della dea. La bestia rimane in agguato immobile e silenziosa sotto il pelo dell'acqua fino a quando non viene richiamata da Jadylyn, non si compie un sacrificio, gettando una creatura nella polla, oppure degli intrusi non entrano nella stanza.

La vista cieca della bestia nera le consente di individuare qualsiasi creatura si trovi nella caverna. Avanza verso gli intrusi, movendosi sotto la superficie dell'acqua, fino a raggiungere l'estremità della polla più vicina ai personaggi. I personaggi che tengono sott'occhio la polla possono effettuare una prova di Osservare (CD 20) per intravedere una piccola increspatura tra le ombre, e così evitare di essere colti alla sprovvista.

Bestia nera di Shar: pf 115.

La bestia nera è un protoplasma nero immondo capace di nuotare invece che di arrampicarsi. A differenza della maggior parte delle melme, è in grado di distinguere tra i suoi alleati (gli adepti di Shar) e gli invasori. Gli adepti di Shar venerano la creatura come un messo divino di Shar e, ogni qualvolta se ne presenti l'occasione, le offrono in sacrificio un prigioniero vivo.

Tattiche: La bestia nera cercherà di utilizzare la sua capacità di afferrare migliorato per iniziare una lotta e immobilizzare qualsiasi personaggio si trovi più vicino alla polla. Se riesce a stabilire una presa, il round successivo si muove verso il centro della polla e si immerge di nuovo, trascinando con sé il personaggio trattenuto. Stritola la vittima fino alla morte, e quindi ritorna verso il bordo della polla per afferrare un altro personaggio e ricominciare da capo. La bestia nera possiede un modificatore di +16 alla prova di lottare.

Sviluppo: Se i personaggi non si imbattono nella bestia nera durante la loro scorribanda tra le miniere, Jadylyn sposta la creatura da qui all'area 19, in attesa del loro ritorno.

11. DISCESA NEL SOTTOSUOLO

Le rotaie di ferro e di legno riemergono dalla polla e proseguono attraverso un cunicolo. Laggiù continuano il loro viaggio nel ventre della terra e, dopo aver oltrepassato il vostro campo visivo e la portata della vostra illuminazione, finiscono inghiottite dalle tenebre.

Il cunicolo e i binari si dirigono nella stessa direzione, con qualche breve svolta, sempre orientati a est, per circa ottocento metri. Quindi, i binari terminano e il tunnel si apre in un'immensa caverna naturale. Le pareti e il suolo della grotta grondano di umidità sgocciolante, mentre lungo le pareti e il soffitto crescono imponenti stalattiti e stalagmiti di varie sfumature colorate. La caverna è l'anticamera di una serie di grotte che conducono nel Sottosuolo. I nani che abitavano in queste miniere speravano un giorno di riuscire a scoprire dei passaggi sotterranei che li conducessero fino a Cittadella Adbar o a Cittadella Felbarr.

12. RONDÒ

I binari di ferro entrano ed escono da questa stanza circolare attraverso lo stesso passaggio. All'interno di questa area, i binari descrivono un anello completo che scorre lungo le pareti della grotta. In passato, le rocce di questa caverna sono state scavate.

Questo rondò serviva per far cambiare la direzione ai carrelli minerari; i minatori, prima di andare incontro al loro terribile destino, pensavano che ne avrebbero costruiti altri.

13. CORRIDOIO VERSO IL NULLA

Il cunicolo, man mano che avanza lungo una traiettoria curvilinea, si stringe e diventa molto ripido. Addentrandosi nel passaggio, si avverte una brezza gelida e asciutta che soffia con intensità crescente sulla propria pelle.

Il tunnel termina bruscamente, finendo sul limitare di un precipizio. I minatori scoprirono il precipizio durante la costruzione del cunicolo, ma non ebbero modo di utilizzarlo nel poco tempo rimasto a loro disposizione. Il baratro ha una profondità di circa 120 metri. Il precipizio, un vero e proprio pozzo ha, per tutta la sua profondità, un diametro massimo di 3 metri o suppergiù. La discesa termina su una piccola caverna, larga quasi 6 metri e con un soffitto alto solo 1,5 metri. Oltre questa piccola caverna si diramano diversi passaggi piccoli e stretti che conducono nel Sottosuolo. È attraverso questo cunicolo che Jadylyn tenterà di fuggire, con la speranza di perdersi là sotto (dove sarà comunque protetta e nascosta dalla sua divinità, o almeno questo è quanto ella crede) qualora non riuscisse a tornare in superficie.

14. ANTICAMERA (LI 3)

Un ampio lastrone di lucido granito verde striato da venature bianche è stato issato su quattro sottili gambe di pietra, così da formare il grosso tavolo che è situato al centro di questa stanza rettangolare. Accostate attorno al tavolo, si trovano quattro sedie di pietra grezza. Ciascuno dei sedili è ricoperto da tappetini imbottiti di paglia, di fattura piuttosto recente. Qui il soffitto è alto circa 3 metri. Inchiodata alla parete rivolta a sud, è stata appesa un'ampia striscia di lana scura, larga quasi 1,8 metri per lato.

Questo è il luogo dove Jadylyn si incontra con gli accoliti o con qualsiasi altro visitatore quali, ad esempio, Kzntharris o i monaci della Luna Oscura. Il tavolo e le sedie appartenevano al campo minerario dei nani. Gli accoliti di Shar, che trovavano i sedili piuttosto scomodi, li hanno ricoperti con dei tappetini di paglia. Il panno di lana nasconde un *glifo di interdizione* atto a impedire che gli intrusi si aggirino liberamente in luoghi da cui dovrebbero invece tenersi alla larga. Esso viene fatto esplodere rimuovendo il panno che copre la parete.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di fuoco di 1,5 m (3d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Se i personaggi sono riusciti ad addentrarsi nel complesso senza farsi scoprire dagli occupanti, il boato dell'esplosione potrà essere udito da chiunque si trovi nelle aree che vanno dalla 12 alla 19.

15. CAMERA DEGLI ACCOLITI (LI 6)

Una manciata di candele smunte illumina questa camera. Tre semplici pagliericci sono ordinatamente disposti in riga lungo la parete più a sud, mentre diversi sacchi e barili sono stati impilati contro il muro a nord. Questa camera è poco più larga della maggior parte dei cunicoli delle miniere. Il soffitto è alto circa 3 metri.

Un gruppo formato da tre degli accoliti di Jadylyn alloggia in questa camera. Duryss, Malthor e Pirren sono stati così profondamente indottrinati negli insegnamenti di Shar che si sono convinti di essere portatori della volontà della Dea Oscura. Per questi tre, la resa o la ritirata sono opzioni del tutto inesistenti.

Accoliti di Shar: 16 pf.

Tattiche: Se sono in stato di allerta per aver udito l'esplosione del *glifo* dell'area 14, due accoliti si prepareranno per la battaglia lanciando *scudo della fede* o leggendo una delle loro pergamene, e poi si dirigeranno verso l'area 16 per fermare gli invasori. Il terzo adepto invece si dirigerà direttamente verso l'area 20 per avvertire Jadylyn che le miniere sono state attaccate da un gruppo di invasori.

Tesoro: Malthor, uno degli adepti, ha messo da parte un po' di denaro. Avvolta in uno straccio vecchio e sporco, nascosto nel suo giaciglio (Cercare CD 10), si trova una borsa contenente 15 mp, 80 mo e 60 ma. I sacchi e i barili contengono farina macinata a grani grossi e birra insapore.

16. SALA DA PRANZO

Un tavolo a trespolo in condizioni abbastanza buone è l'unica caratteristica visibile di questa stanza rettangolare. Due passaggi conducono verso sud e uno verso est.

Gli accoliti, i monaci e la loro signora consumano i loro pasti in questa sala. Se il *glifo* dell'area 14 è esploso, due degli accoliti dell'area 15 si recheranno qui per aspettare gli invasori, giungendo sul posto 5 round dopo l'attivazione del *glifo*.

17. CUCINA

L'inconfondibile odore di cibo cucinato aleggia in questa camera dalla forma bizzarra. La stanza è divisa in due da una breve parete; una zona è più grande dell'altra. La parte più grande della stanza è dotata di ripiani in pietra e credenze scavate nelle pareti di roccia e tirate a lucido. Sui ripiani qualcuno ha impilato una decina di piatti e di coppe in legno. La parte più piccola della stanza contiene due graticole che si affacciano dal pavimento e il cui fondo è interamente ricoperto di ceneri fredde.

Questa stanza viene utilizzata per preparare i pasti per gli abitanti della miniera. Gli accoliti si occupano della cucina; Jadylyn è troppo importante e impegnata per preoccuparsi di tali faccende domestiche.

18. DISPENSA

L'ingresso di questa stanzetta è permeato dell'odore emanato dalla pancetta e da altre carni salate. Le mura tirate a lucido sono costellate di ganci in ferro, da cui pendono prosciutti stagionati, quarti di bue, cosciotti di montone e fette di pancetta. Sparsi in giro per la stanza vi sono inoltre casse in legno, sacchi di canapa grezza e barili in legno.

Questa stanza è la dispensa principale del tempio di Shar. Le casse in legno e i sacchi di canapa contengono cibi essiccati (riso, farina, fagioli e simili). I barili sono pieni di un vino annacquato, a bassa gradazione.

19. SALONE GRANDE (LI 4)

Una parete di oscurità impenetrabile si innalza di fronte a voi. I suoni lievi e i sussurri di una leggera corrente d'aria al di là di essa fanno pensare a una stanza di grandi dimensioni, ma la luce non riesce a penetrare le tenebre.

Questa stanza si trova entro l'area di effetto di un incantesimo *oscurità profonda*, lanciato ogni due o tre giorni da Jadylyn, così da lasciare l'accesso al tempio di Shar sempre immerso nelle tenebre. L'oscurità è centrata su un grosso braciere in bronzo, collocato nel punto indicato sulla mappa. Il braciere contiene carboni che bruciano senza fiamma e diffondono un lieve calore fumoso.

I pilastri irregolari abbandonati dai nani che abitavano in queste miniere sostengono il soffitto basso, che raggiunge un'altezza di soli 1,5 metri.

Jadylyn e i suoi accoliti in genere si spostano in questa camera nella completa oscurità, e hanno preso molta familiarità con la sua complessa disposizione; riescono a muoversi da entrambi i passaggi che conducono alla porta segreta (vedi sotto) senza alcuna difficoltà. Se i personaggi riescono a illuminare la stanza, si leggano o si riportino ai giocatori le seguenti informazioni.

La stanza che si rivela ai vostri occhi è una camera bassa e ampia, che misura circa 18 metri per lato, con passaggi verso l'esterno a nord, a est e a sud. Sette pilastri tozzi e quadrati sostengono un soffitto che è alto solo 1,5 metri. Nell'angolo a sud-est della stanza, un braciere in bronzo consuma un fuoco accuratamente coperto.

La bestia nera di Shar

Illustrazione di Jeff Easley

Il pilastro che si trova nella posizione più a nord-ovest, a destra della porta segreta, è protetto da un *glifo di interdizione* che si attiva al passaggio di una qualsiasi creatura di allineamento buono. Il boato causato dall'esplosione del *glifo* viene udito tra le aree 15 e 21.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione sonora di 1,5 m (3d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Porta segreta: Nell'angolo a nord-ovest della stanza si trova una porta segreta che conduce sia all'Altare delle Ombre (area 20) sia alle stanze di Jadylyn (area 21). La porta (Cercare CD 20) può essere aperta premendo una semplice pietra mobile, che tuttavia potrebbe essere rinvenuta con una certa difficoltà in condizioni di totale oscurità. Si applichi una penalità di circostanza -4 alle prove di Cercare effettuate con il solo tatto.

Sviluppo: Se l'*oscurità profonda* viene dispersa, Jadylyn la rimpiazzerà il prima possibile e aggiungerà altri *glifi di interdizione*. Inoltre, sposterà la bestia nera dall'area 10 a questa stanza; la creatura si rintanerà nel passaggio franato a nord.

20. Altare delle Ombre (LI 1-8)

Decine di candele nere sono a malapena sufficienti per illuminare questa grande camera buia. Una nicchia circolare situata lungo la parete occidentale custodisce un altare sacrilego, un unico lastrone di pietra nera che si innalza dinnanzi a un sigillo malvagio largo 1,8 metri, un disco nero contornato da un'aurea color porpora. Alcuni drappeggi neri nascondono la parete occidentale della camera e due figure scheletriche sono disposte ai lati dell'entrata. Il soffitto sopra le vostre teste, a circa 6 metri di altezza, è completamente avvolto dalle tenebre.

Questa stanza è attualmente sotto gli effetti di un incantesimo *dissacrare* massimizzato. Il tempio è austero, come si addice alla Signora della Perdita. Molti dei suoi riti sacrileghi vengono condotti nella più totale oscurità, mentre i suoi sacerdoti e i suoi seguaci strisciano sulla nuda pietra. Le figure sono scheletri al comando di Jadylyn, le spoglie dei nani che abitavano nella miniera.

Scheletri Medi (2): 7 pf ciascuno.

Jadylyn si trova nell'area 21. Se ode rumori di battaglia provenire da questa stanza, si apposterà in silenzio lungo il corridoio che conduce ai suoi quartieri e attaccherà gli avversari alle spalle, utilizzando le tattiche descritte nell'area 21.

L'altare in pietra è protetto da un *glifo di interdizione* che si attiverà al passaggio di tutte le creature non malvagie entro 1,5 metri dall'altare.

Glifo di interdizione: GS 3; *scagliare maledizione*; Volontà nega (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

21. Stanze di Jadylyn

L'accesso a questa stanza è protetto da un ulteriore *glifo di interdizione*, attivato da chiunque apra la porta senza aver pronunciato la parola segreta, nota solo a Jadylyn.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di elettricità di 1,5 m (3d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Un semplice letto in legno, uno scrittoio e una panca indicano che questo è il luogo in cui vive una persona austera. I mobili sono di fattura comune e anonimi.

L'incontro con Jadylyn, la sacerdotessa del Pozzo dell'Oscurità, avviene in questo luogo. Se i personaggi dovessero visitare il Pozzo dell'Oscurità una seconda volta, potrebbero trovare Jadylyn intenta a pregare Shar nel vicino tempio oppure impegnata a predicare la dottrina di Shar ai suoi accoliti nell'area 14. Inoltre, di tanto in tanto, ella conduce in prima persona spedizioni in superficie tese a catturare nuove vittime da immolare sull'altare della Dea Oscura.

Jadylyn: 41 pf.

Tattiche: In genere, Jadylyn lancia su stessa l'incantesimo *vigore* tutti i giorni, la mattina presto. Se si accorge della presenza di intrusi (il boato del glifo nell'area 19 o quello proprio a fianco della sua porta, o i rumori di battaglia nell'area 20), si prepara per scendere in campo, lanciando su se stessa *armatura di oscurità* e *luce nera*. La sua tattica preferita consiste nel combattere all'interno della *luce nera*, utilizzando il suo *chakram ritornante+1* per colpire i nemici che non riescono a vederla.

Jadylyn non è votata all'idea di difendere a oltranza questa stanza o l'area 20, e abbandonerà le stanze segrete a quegli avversari che non sarà in grado di respingere con le sue sole forze. Si allontanerà per radunare i suoi accoliti, i servitori non morti, e persino Kzntharris o la bestia nera e tenderà un agguato nell'area 19 o all'entrata delle miniere nell'area 1. Se dovesse scoprire che la maggior parte dei suoi seguaci è già stata sgominata, Jadylyn fuggirà nel Sottosuolo attraverso i passaggi dell'area 11 o dell'area 13.

Tesoro: Jadylyn ha scelto per sé il meglio di ciò che possedevano i viandanti che lei e i suoi adepti hanno assalito. Un tozzo scrigno in ferro (Scassinare Serrature CD 30) ai piedi del suo letto contiene 2.600 ma, 1.400 mo, un borsa con sei gemme da 50 mo, una *bacchetta di vampa di Aganazzar* (6° livello dell'incantatore, 15 cariche residue) e una *pergamena di sfera dell'invisibilità*.

Personaggi e mostri

I seguenti personaggi e le seguenti creature sono residenti all'interno del Pozzo dell'Oscurità.

Confratelli della Luna Oscura: Umano Mnc2; GS 2; umanoide Medio (umano); DV 2d8+2; pf 11 ciascuno; Iniz +2; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, colto alla sprovvista 11); Att +1/+1 in mischia (1d6+2, raffica di colpi senz'armi) o +3 in mischia (1d6+2, colpo senz'armi) o +4 in mischia (1d6+2, kama perfetta) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Attacco stordente 2 volte al giorno; QS Eludere; AL LM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +4; For 15, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Scalare +7; Combattere alla Cieca, Deviare Frecce, Schivare.

Attacco stordente: Un nemico colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) o rimanere stordito per 1 round.

Eludere (Str): Se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, il monaco invece non subisce alcun danno.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+1, pozione di forza straordinaria, pozione di scurovisione, balestra leggera, 20 quadrelli, kama perfetto.

Accoliti di Shar: Umano Chr3 di Shar; GS 3; umanoide Medio (umano); DV 3d8+3; pf 16 ciascuno; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 11, colto alla sprovvista 18); Att +5 in mischia (1d8+2, mazza pesante perfetta) o +4 a distanza (1d4+3/x3, *chakram+1*); AS Intimorire non morti 3 volte al

giorno; AL NM; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +5; For 14, Des 12, Cos 13, Int 8, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +9, Conoscenze (religioni) +2, Guarire +5; Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (chakram), Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza*; 1°-*anatema, comando, foschia occultante*, scudo della fede*; 2°-*blocca persone, cecità/sordità*, oscurità.*

*Incantesimo di dominio. Domini: Male (può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Oscurità (talento Combattere alla Cieca gratuito).

Proprietà: Chakram+1, mazza pesante perfetta, corazza di bande, scudo grande di legno, pergamena di *arma magica,* pergamena di *cura ferite moderate,* pergamena di *forza straordinaria.*

Kzntharris: Gargoyle kir-lanan Ldr2/Grr2; GS 6; umanoide mostruoso Medio (Malvagio); DV 4d8+4 più 2d6+2 più 2d10+2; pf 48; Iniz +7; Vel 9 m, volare 27 m (buona); CA 21 (contatto 13, colto alla sprovvista 18); Att +11 in mischia (1d4+4, 2 artigli) o +13/+8 in mischia (1d8+7/x3, *lancia lunga+1*) o +10 a distanza (1d6+4, giavellotto); AS Tocco di energia negativa 3 volte al giorno, *raggio di indebolimento* 3 volte al giorno, intimorire non morti 3 volte al giorno, Attacco furtivo +1d6; QS Scurovisione 18 m, eludere, ferito dall'energia positiva; AL CM; TS Temp +5, Rifl +10, Vol +5; For 18, Des 17, Cos 13, Int 12, Sag 8, Car 8.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +17, Nuotare +3, Osservare +6, Scalare +6, Utilizzare Oggetti Magici +7; Arma Focalizzata (lancia lunga), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Tocco di energia negativa (Sop): Se Kzntharris colpisce con un attacco di contatto in mischia, il suo tocco infligge 2d6 danni e 1 danno temporaneo alla Forza. Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15), i danni alla Forza vengono negati. Kzntharris guarisce dello stesso ammontare di danni causati con il suo attacco. Può utilizzare un attacco con gli artigli per infliggere l'effetto di energia negativa, ma l'attacco deve andare a segno come un normale attacco di contatto; quindi, non acquisisce i punti ferita inferti dal danno per gli artigli, ma solo quelli dal danno dell'energia negativa.

Raggio di indebolimento **(Mag):** Come un incantatore di 4° livello, tiro salvezza CD 11.

Intimorire non morti (Sop): Può intimorire o comandare non morti, come un chierico di 8° livello.

Eludere (Str): Se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, Kzntharris invece non subisce alcun danno.

Ferito dall'energia positiva: Allo stesso modo che i non morti, i kir-lanan subiscono danni dagli effetti di energia positiva come gli incantesimi *curare* e vengono guariti dagli effetti di energia negativa come gli incantesimi *infliggere.*

Proprietà: Lancia lunga+1, giaco di maglia+1, pergamena di *scudo, pozione di invisibilità,* borsa da cintura contenente 35 mp, due gemme (120 mo ciascuna) e tre gemme (40 mo ciascuna).

Bestia nera di Shar: Protoplasma nero immondo; GS 9; melma Enorme (Malvagio); DV 8d10+60; pf 115; Iniz -5; Vel 6 m, nuotare 6 m; CA 3 (contatto 3, colto alla sprovvista 3); Att +8 in mischia (2d6+4 e 2d6 da acido, schianto); AS Afferrare migliorato, acido, stritolamento, punire il bene 1 volta al giorno; QS Vista cieca 18 m, dividersi, tratti da melma, resistenza al freddo 15, resistenza al fuoco 15, riduzione del danno 5/+2; AL NM; TS Temp +7, Rifl -2, Vol -2; For 17, Des 1, Cos 19, Int 3, Sag 1, Car 1.

Afferrare migliorato (Str): La bestia nera può tentare di iniziare una lotta contro qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che ha colpito con il suo attacco di schianto. Se riesce a trattenere la vittima, può stritolarla.

Acido (Str): Il tocco della bestia nera infligge 20 danni da acido per round a oggetti di legno o di metallo. Armature e vestiti si dissolvono all'istante e diventano inutilizzabili, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19). Un'arma di legno o di metallo si dissolve subito dopo aver colpito la bestia nera, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19).

Stritolamento (Str): La bestia nera infligge automaticamente danni da schianto e da acido con una prova di lottare riuscita.

***Punire il bene* (*Sop*):** Una volta al giorno la bestia nera può compiere un normale attacco per infliggere +10 danni aggiuntivi contro un avversario buono.

Tratti da melma: Le melme sono immuni agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, al sonno, alla metamorfosi, alla paralisi e allo stordimento. Inoltre, non sono soggette ai colpi critici.

Dividersi (Str): Le armi non danneggiano la bestia nera di Shar. Invece, la creatura si dimezza in due bestie identiche, ciascuna con la metà dei punti ferita dell'originale (arrotondati per difetto). Una bestia nera con 1 punto ferita non può più diversi.

Jadylyn: Umana Chr5/Ado2 di Shar; GS 7; umanoide Medio; DV 5d8+5 più 2d4+2; pf 41; Iniz +2; Vel 6 m; CA 22 (contatto 11, colta alla sprovvista 21); Att +6 in mischia (1d8+1, morning star perfetta) o +7 a distanza (1d4+2/x3, *chakram ritornante+1*); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno; QS Difesa d'ombra +1, visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +10; For 12, Des 15, Cos 13, Int 13, Sag 16, Car 12. Altezza 1,71 m.

Abilità e talenti: Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (religioni) +9, Guarire +7, Muoversi Silenziosamente +6, Raggirare +2, Sapienza Arcana +9, Scrutare +5; Combattere alla Cieca, Incantesimi Silenziosi, Magia della Trama d'Ombra, Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia Tenace, Scrivere Pergamene, Tiro Ravvicinato.

Difesa d'ombra: Jadylyn ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi delle scuole di Ammaliamento, Illusione e Necromanzia, e gli incantesimi con il descrittore oscurità.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/4/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida* (2), *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*; 1°-*anatema, comando, devastazione, incuti paura, individuazione del bene, foschia occultante**; 2°-*blocca persone, dissacrare*, oscurità, silenzio, vigore.* 3°-*animare morti, dissolvi magie, evoca mostri III, luce nera**, 4°-*armatura di oscurità*, influenza sacrilega.*

*Incantesimo di dominio. Domini: Male (può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Oscurità (talento Combattere alla Cieca gratuito).

Proprietà: Chakram ritornante+1, morning star perfetta, *armatura completa del movimento silenzioso,* scudo grande di metallo perfetto, *pozione di cura ferite moderate, stivali della levitazione.*

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Una Vasta Frontiera Irta di Agghiaccianti Pericoli

L'implacabile gelo e il terreno arido delle Marche d'Argento, una landa infestata da draghi feroci, orde di orchi e da altre terribili creature, promettono ricchezze da scoprire e pericoli terrificanti per coloro che saranno così audaci da avventurarvisi. Informazioni dettagliate sui villaggi e sugli insediamenti della fiorente alleanza delle Marche d'Argento e i molti pericoli che la minacciano impreziosiscono questo approfondito trattato su una delle più eccitanti regioni dell'Ambientazione di Forgotten Realms®.

* 6 nuove classi di prestigio * Mostri locali * Mappa a colori della regione

Per poter utilizzare al meglio questo accessorio è necessario possedere anche l'*Ambientazione di Forgotten Realms*, il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*.

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web **www.25edition.it**

ISBN 88-8288-078-8

9 788882 880781

Prezzo: € 29,95

Mare di Ghiaccio Sconfinato
Dorso del Mondo
Tholvarr
Frostrill
Bosco Druar
Fortezza della Freccia Oscura
Terre a Ridosso del Muro
F. Surbrin
Pozzo di Beorunna
Caverna del Grande Verme
Passo Maledetto
Torre Solitaria
Alberi della Notte
Gola dell'Artiglio
Castello delle Illusioni
Colline del Gelo
Bosco della Luna
Pietra Solitaria
Bosco Segreto
Settlestone
Mithral Hall
Accampamento di Wolmad
Gola del Canto
Dungeon della Morte
Winter Edge
M. Quattropicchi
Terre della Luna
Quaervarr
Tombe di Deckon Thar
Accampamento dei Corvi Neri

Dungeon delle Rovine
Rivermoot
High Hold
Uncino di Herald
Passo di Silverymoon
Khelb
Nido del Falco
Valle del Rauvin Inferiore
Avamposto sul Rauvin
Silverymoon
F. dei Goblin
Nesme'
Stella Lucente
Fiume Brillante
Vecchio Uomo
Brughiera Sterminata
Bosco d'Argento
Passo di Everlund
Picco della Dama
Monastero della Mano della Dama
Hilltop
Rapide dell'Ansa del Gigante
Lhuvenhead
F. Surbrin
F. Rauvin
Everlund
Valle del Rauvin
Ruscello Ridente
Scudo di Mornbryn
Rifugio di Olostin
Bosco di Turlang
Colline Surbrin
Rocca di Selce
Strada della Brughiera
Padre Albero
Rifugio Noanar
Corni del Richiamo
Picchi Perduti
F. Dessarin
Lothen delle Guglie Argentee
Cascate Danzanti

Yartar

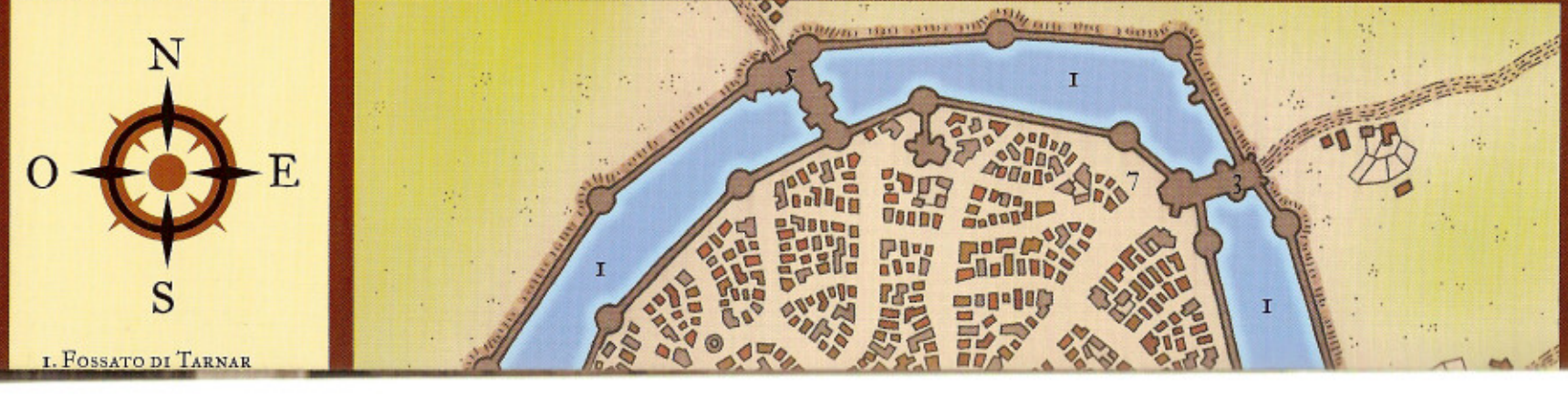
EVERLUND

1. Porta di Silvertmoon
2. Porta Bassofiume
3. Porta del Ponte
4. Porta Altofiume
5. Porta della Montagna
6. Strada della Brughiera
7. Torre del Bagliore Lunare
8. Mercato della Campana
9. Sala degli Anziani
10. Ponte del Cavaliere
11. Ponte del Nano
12. Caserme e Armeria
13. Platostellato
14. Duomo della Veglia
15. Sala Sempreverde

0 150
METRI

1. Splendente Lama Sguainata
2. Porta della Brughiera
3. Quercia Dorata
4. Martello ed Elmo
5. Manciata di Stelle
6. Mura di Helmer
7. Stamberga dello Strambo
8. Posta al Cervo
9. Porta del Cacciatore
10. Abbazia Invitta
11. Accademia dell'Arte
12. Mattutini di Rhyester
13. Gran Palazzo
14. Tempio delle Stelle d'Argento
15. Sala dell'Illuminazione
16. Sala del Tramonto Eterno
17. Mercato
18. Corte delle Stelle
19. Porta di Sundabar
20. Accademia delle Mappe
21. Pergamena Splendente
22. Caprone Danzante
23. Ponte della Luna
24. Conservatorio di Utrumm
25. Porta Nera
26. Satiro Sorridente di Sorlar
27. Collegio della Signora
28. Invocatorium di Arkhen
29. Porta Remeri
30. Volta dei Saggi
31. Giardino di Mielikki
32. Isolotto Argenteo
33. Lama di Optym

SUNDABAR



1. Fossato di Tarnar

2. Porta Fiume
3. Porta Est
4. Porta Voltapietre
5. Posta delle Spade
6. Sala del Mastro
7. Sala della Veglia
8. Sala della Giustizia Eterna
9. Da Baldiver
10. Cocchio del Fuoco Stellare
11. Dimora di Malshym
12. Locale della Tromba

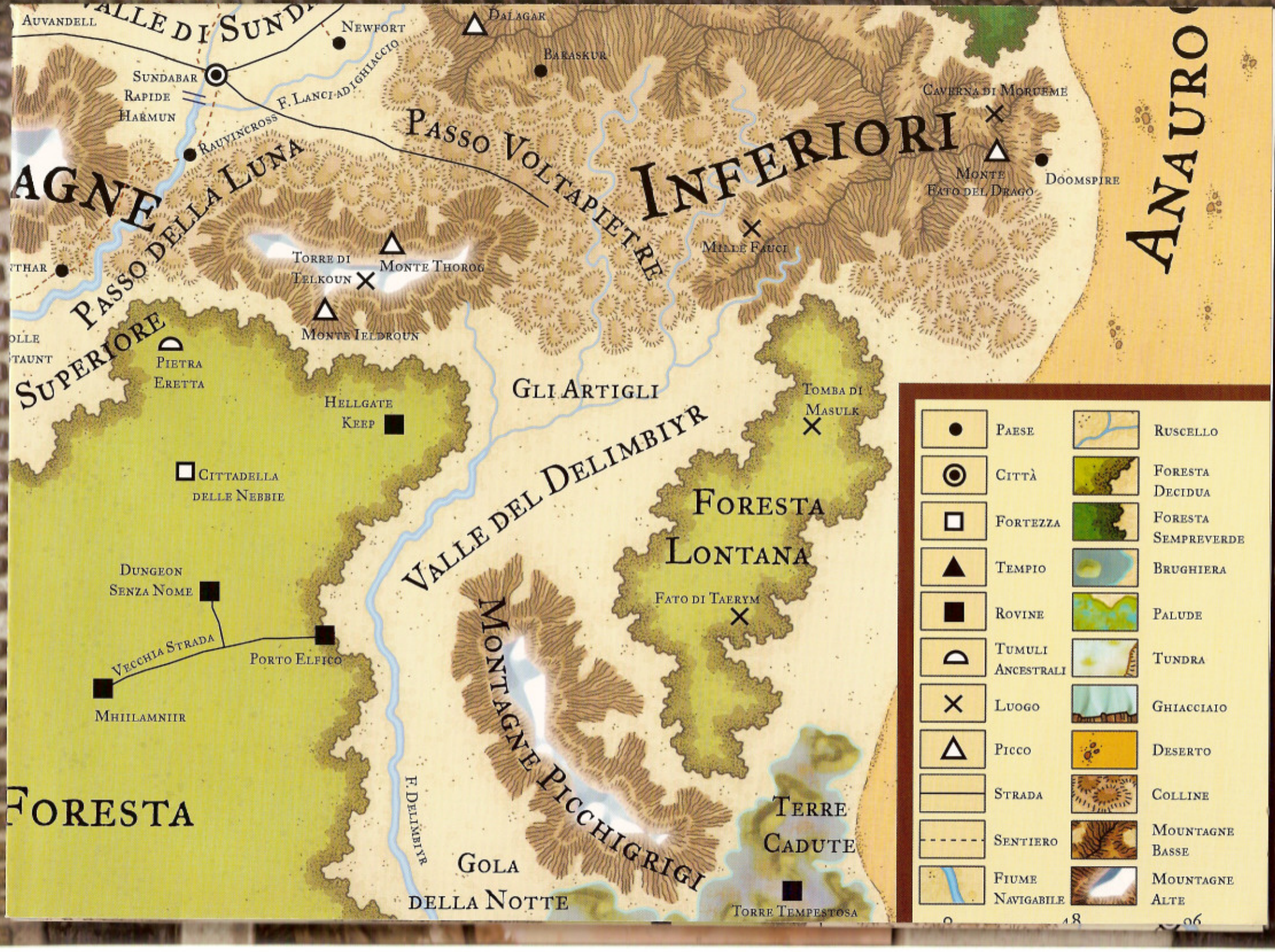
0 150
METRI

IL SOTTOSUOLO NEL NORD

Città [Sottosuolo]
Città [Superficie]
Paese [Sottosuolo]
Rovine [Sottosuolo]
Fortezza [Sottosuolo]
Luogo [Sottosuolo]
Confine di paese
Fiume [Superficie]
Lago
Confine di regione
Confine di impero decaduto

0 144 288 480
CHILOMETRI

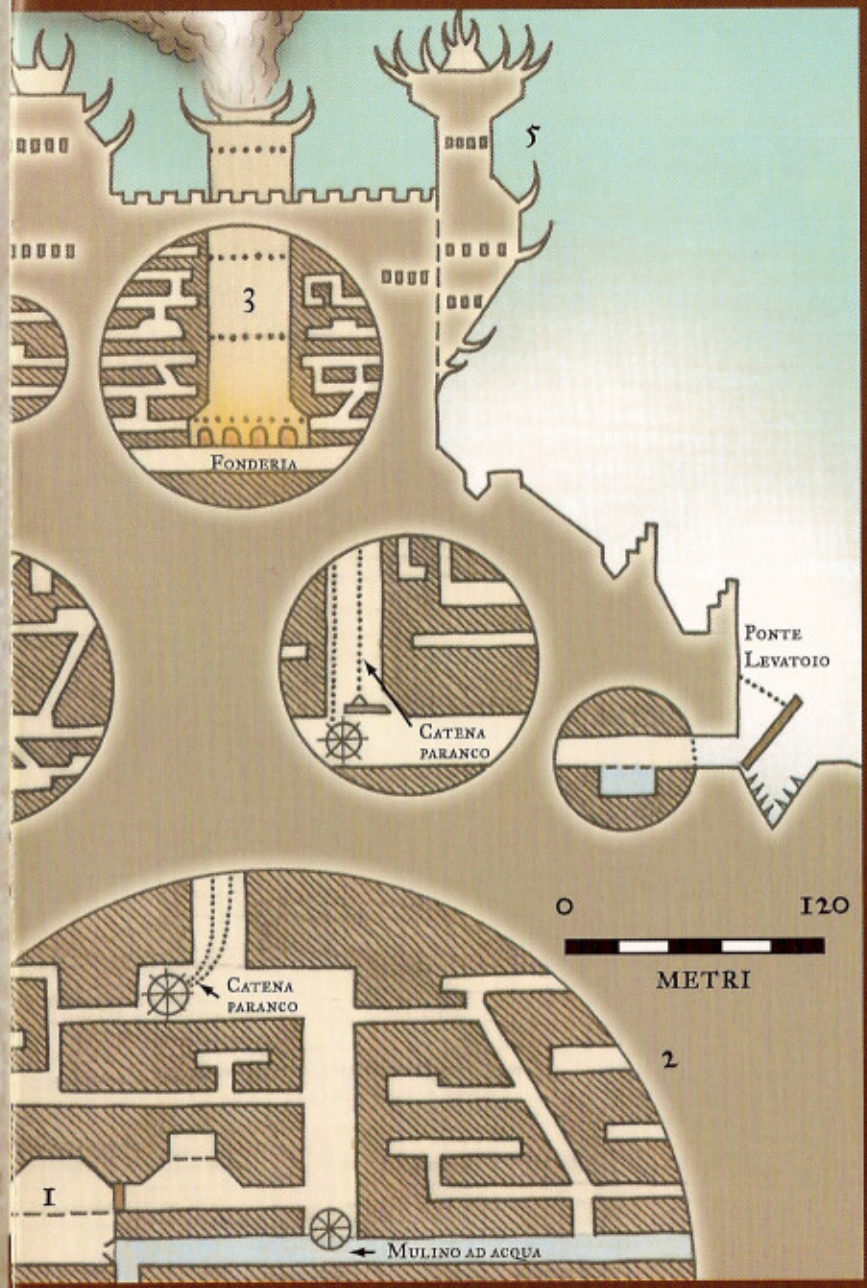
Spire di Ghiaccio
Valle del Cervo
Fiume Chiaro
Bosco Freddo
Tenda di Tulrun
Accampamento di Thradulf
Montagne di Ghiaccio
Cittadella Adbar
Valle Fredda
Canale di Adbar
Strada di Adbar
Foresta Vordrorn
Grandi Ghiacci
N
O
E
S
Fauci Rosse
Tana di Lucefosca
Passo dell'Orco Morto
Strappa Cuori
Teschi Laceri
Chalarstaukh
Montagne Rauvin
Malauth
Vaerluth
Gola dell'Arcobaleno
Ascore
La Forca
Antico Delzoun
Strada della Forca
Deadsnows
Foresta di Arn
Bosco Graevel
F. Rivorosso
Pugnale di


Auvandell
Newfort
Dalagar
Baraskur
Sundabar
Rapide Harmun
F. Lanci-adighiaccio
Rauvincross
Passo della Luna
Passo Voltapietre
Inferiori
Caverna di Morueme
Monte Fato del Drago
Doomspire
Anauro
Mille Fauci
Torre di Telkoun
Monte Thorog
Monte Ieldroun
Superiore
Pietra Eretta
Hellgate Keep
Gli Artigli
Tomba di Masulk
Cittadella delle Nebbie
Valle del Delimbiyr
Foresta Lontana
Fato di Taerym
Dungeon Senza Nome
Vecchia Strada
Porto Elfico
Mhiilamniir
Montagne Picchigrigi
F. Delimbiyr
Foresta
Terre Cadute
Gola della Notte
Torre Tempestosa
Paese
Città
Fortezza
Tempio
Rovine
Tumuli Ancestrali
Luogo
Picco
Strada
Sentiero
Fiume Navigabile
Ruscello
Foresta Decidua
Foresta Sempreverde
Brughiera
Palude
Tundra
Ghiacciaio
Deserto
Colline
Mountagne Basse
Mountagne Alte

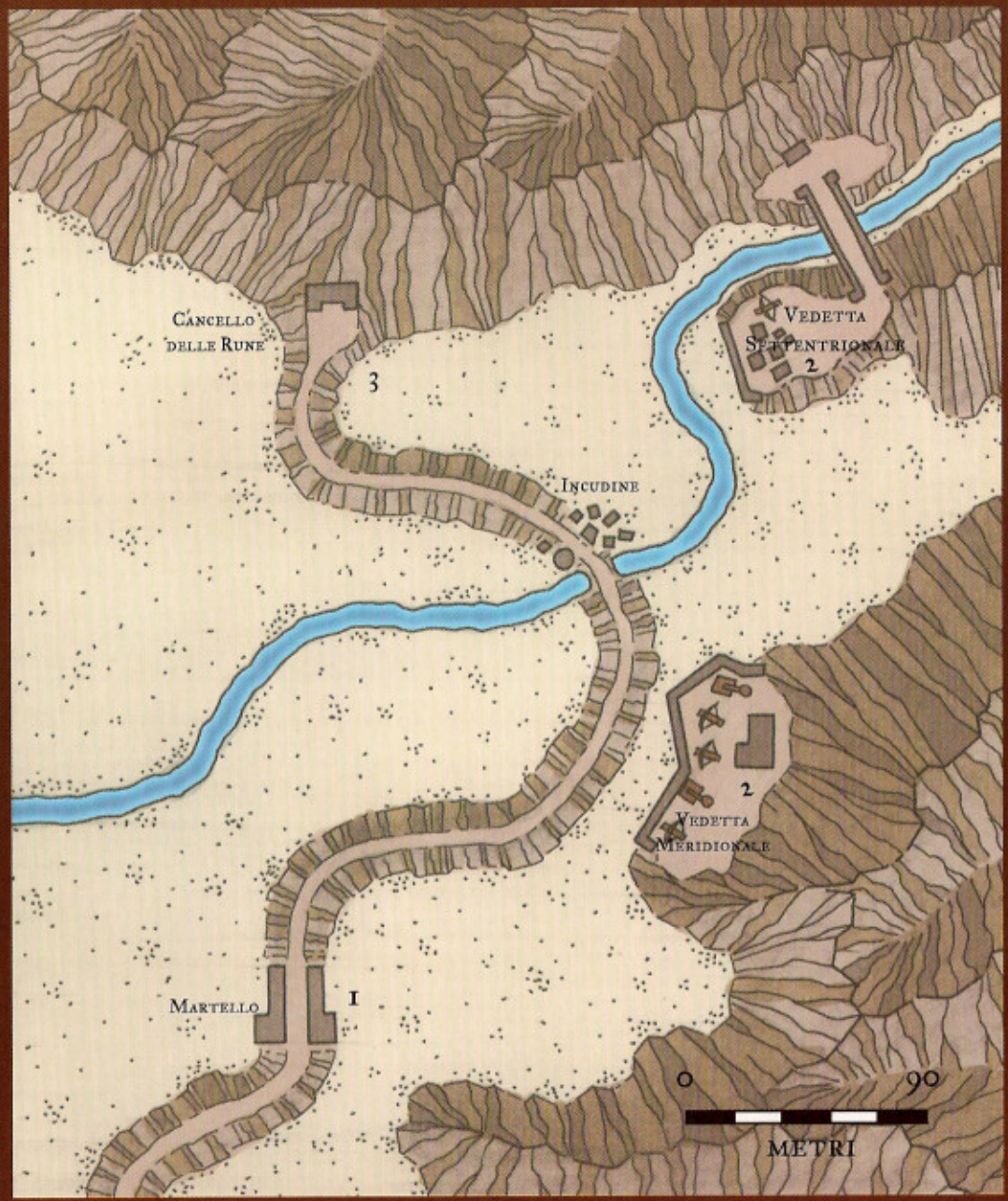
SILVERYMOON

METRI

CITTADELLA ADBAR



CITTADELLA FELBARR



© 2004 Wizards of the Coast, Inc., una sussidiaria di Hasbro, Inc.