DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

IRRAGGIUNGIBILE EST

Richard Baker, Matt Forbeck, Sean K Reynolds

DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

IRRAGGIUNGIBILE EST

AUTORI	RICHARD BAKER, MATT FORBECK, E SEAN K REYNOLDS
SVILUPPATORE	RICHARD BAKER
RINGRAZIAMENTI SPECIALI	BRUCE R. CORDELL E JD WIKER
REVISORE	THOMAS M. REID
DIRETTORE CREATIVO	RICHARD BAKER
DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO	BILL SLAVICSEK
VICE-PRESIDENTE EDITORIALE	MARY KIRCHOFF
RESPONSABILE DI CATEGORIA	ANTHONY VALTERRA
RESPONSABILE DEL PROGETTO	MARTIN DURHAM
DIRETTORE DI PRODUZIONE	CHAS DELONG
ROBERT RAPER	DIRETTORE ARTISTICO
ROBERT RAPER E ROBERT CAMPBELL	GRAFICI
MATT WILSON	ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
GLEN ANGUS, MATT CAVOTTA, MIKE DUTTON, WAYNE ENGLAND, MATT FAULKNER, VINCE LOCKE, RAVEN MIMURA, JIM PAVELEC, STEVE PRESCOTT, ADAM REX, MATT WILSON, SAM WOOD	ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE
ROBERT LAZZARETTI E DENNIS KAUTH	CARTOGRAFI
ANGELIKA LOKOTZ	IMPAGINATORE

PLAYTESTER: Richard Baker, Eric Cagle, Joe Carnes, Ken Carnes, Andy Collins, Jeff Grubb, Robert Gutschera, David Noonan, Stephen Radney-MacFarland, Charles Ryan, e Skip Williams.

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 Adkison.

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 d20™ System License, visitate www.wizards.com/d20 o www.d20.it

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE	EMANUELE RASTELLI
SUPERVISIONE E REVISIONE	MASSIMO BIANCHINI
TOMMASO MATTEUCCI FRATI	TRADUZIONE
GIORGIA CALANDRONI	IMPAGINAZIONE

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 EDITION 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.
©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.25edition.it

indice

Introduzione 4
Come usare questo libro nella propria campagna 5
Che cosa occorre per giocare 6

Capitolo 1: Razze dell'Est 8
Elfo delle stelle 9
Gnoll 10
Megeride 12
Spiritide 13
Taer 14
Volodni 15
Età, altezza e peso 17

Capitolo 2: Classi di prestigio 18
Berserker dalle cicatrici runiche 18
Cacciatore Nentyar 20
Cavalcagrifoni dell'Aglarond 21
Costrittore di demoni Nar 24
Discepolo Shou 26
Durthan 27
Maestro delle Ombre di Teflamm 29
Mago da battaglia Raumathari 31
Schiavista Thayan 32
Signore del Bosco di Yuir 34
Signore delle pestilenze di Talona 36
Zelota della Fiamma Nera 38

Capitolo 3: Regioni e talenti 40
Regioni dei personaggi 40
Regione Altumbel 41
Regione Elfo delle Stelle 41
Regione Esule Shou 41
Regione Gnoll 41
Regione Golfo dei Maghi 41
Regione Taer 41
Regione Volodni 42
Nuovi talenti 42
Addestramento Vremyonni 42
Attingere dalla Terra 42
Balzo in Battaglia 43
Berserker dell'Ettercap 43
Berserker del Grande Cervo 43
Berserker del Lupo 44
Berserker dell'Orsogufo 44
Berserker della Tigre delle Nevi 44
Berserker del Troll dei Ghiacci 44
Creare Incantesimi Contingenti 44
Esperto dei Boschi 44
Evocazione Elementale Rashemi 44
Incantesimi Esplosivi 45
Incantesimi Fortificati 45
Incantesimi Transdimensionali 45
Ira Estesa 45
Lottare Migliorato 45
Portata Allungata 45

Capitolo 4: Magia e incantesimi 46
Segreti dell'Est 46
Circoli magici 46
Incantesimi contingenti 46
Magia del luogo 47
Magia runica 47
Trama d'ombra 47
Nuovi incantesimi 47
Abolire ombre 47
Animare combattente spaventoso 48
Armatura magica migliorata 48
Aspro rimbrotto di Nybor 48
Bastone di forza 48
Erosione dell'anima 49
Forma immonda 49
Fulmine funesto di Sinsabur 49
Fuoco verde 49
Garbato promemoria di Nybor 50
Globo di forza 50
Intermittenza migliorata 50
Lama anatema 50
Magnetismo di Ghorus Toth 51
Manto di Ilyykur 51
Palla fulminante 51
Palla di neve di Snilloc 52
Recitazione 52
Sangue bruciante di Beltyn 52
Scurovisione superiore 52
Sfera della distruzione assoluta 52
Sorvegliare oggetti 53
Visione crepuscolare 53

Capitolo 5: Oggetti magici 54
Oggetti magici 54
Armi 54
Oggetti meravigliosi 56
Artefatti minori 57
Materiali speciali 58

Capitolo 6: Mostri dell'Est 59
Appestato 59
Combattente spaventoso 60
Insanguinato 61
Nilshai 62
Orglash 64
Spiritide 65
Strega bheur 66
Strega urlatrice 67
Megeride 69
Taer 69
Telthor 71
Thomil 72
Troll funesto 74
Troll dei ghiacci 76
Mur-zhagul 76
Uthraki 76
Viandante delle ombre 77
Volodni 79
Zombi juju 80

Capitolo 7:
Avventure nell'Est 82
Organizzazioni dell'Est 82
Signori delle pestilenze 82
Chiesa di Kossuth 83
Circolo di Leth 83
Nove spade dorate 83
Maghi rossi di Thay 84
Signori delle Ombre di Teflamm 84
Simbulmyn 85
Figli di Hoar 85
Wychlaran 85
Dungeon dell'Irraggiungibile Est 86
Tabelle degli incontri nelle terre selvagge 87
Probabilità di incontri 87
Come utilizzare le tabelle degli incontri 88
Descrizioni dei gruppi 88

Capitolo 8: Aglarond 95
Descrizione geografica 95
Caratteristiche geografiche principali 96
Altumbel 96
Montagne Fauci del Drago 96
Zanna 98
Montagne Tannath 98
Fosche Paludi 98
Golfo dei Maghi 99
Bosco di Yuir 100
Popolo dell'Aglarond 101
Razze e culture 101
Vita e società 102
Avventurieri 103
Politica e potere 103
Storia dell'Aglarond 104
Governo 106
Nemici 106
Città e luoghi 107
Delthuntle 107
Emmech 107
Furthinghome 108
Glarondar 108
Relkath's Foot 109
Spandeliyon 110
Velprintalar 110
Eroi e mostri 112

Capitolo 9: Grande Valle 113
Descrizione geografica 113
Caratteristiche geografiche principali 114
La Valle 114
Montagne degli Abeti 114
Foresta di Lethyr 116
Bosco di Rawlins 118
Popolo della Grande Valle 119
Razze e culture 119

Vita e società 120
Avventurieri 121
Politica e potere 121
Storia della Grande Valle 121
Governo 122
Nemici 122
Città e luoghi 123
Bezentil 124
Denderdale 125
Collina di Evrelthed 125
Kront 125
Mavalgard 125
Mettledale e Spearsmouth Dale 126
Uthmere 126
Eroi e Mostri 127

Capitolo 10: Rashemen 128
Descrizione geografica 128
Caratteristiche geografiche principali 130
Bosco delle Ceneri 130
Ashanath 130
Foresta di Erech 131
Terra Alta 132
Lago Ashane 133
Lago Mulsantir 133
Lago Tirulag 133
Terra del Nord 134
Rocce Sfuggenti 134
Bosco di Urling 135
Popolo del Rashemen 135
Razze e culture 136
Vita e società 137
Avventurieri 140
Politica e potere 140
Storia del Rashemen 140
Governo 141
Nemici 142
Città e luoghi 143
Cittadella Rashemar 143
Immilmar 144
Mulptan 145
Mulsantir 145
Shevel 146
Taporan 146
Thasunta 146
Tinnir 146
Urling 147
Eroi e mostri 147

Capitolo 11: Thay 148
Descrizione geografica 148
Caratteristiche geografiche principali 150
Alaor 151
Delhumide 152
Eltabbar 152
Gauros 152
Thay Alta 153
Lapendrar 153
Altopiano di Thay 153
Priador 154
Pyarados 155
Montagne dell'Alba 155
Surthay 156
Monte Thay 156
Thazalhar 157
Tyraturos 157
Fiume Fosco 158
Popolo del Thay 158
Razze e culture 158
Vita e società 159
Avventurieri 162
Politica e potere 162
Storia del Thay 162
Governo 163
Nemici 164
Città e luoghi 165
Amruthar 165
Bezantur 166
La Cittadella 168
Rovine di Delhumide 168
Eltabbar 168
Escalant 169
Nethentir 169
Nethjet 170
Eroi e mostri 170

Capitolo 12: Thesk 171
Descrizione geografica 171
Caratteristiche geografiche principali 172
Ashanath 172
Montagne Fauci del Drago 174
Montagne del Thesk 174
Popolo del Thesk 175
Razze e culture 175
Vita e società 177
Avventurieri 178
Politica e potere 178
Storia del Thesk 178
Governo 179
Nemici 179
Città e luoghi 180
Forte Thesk 180
Milvarune 180
Nyth 181
Phent 181
Phsant 182
Tammar 182
Telflamm 183
Duestelle 184
Eroi e mostri 186

Capitolo 13: Aree di confine 187
Mare delle Stelle Cadute 187
Golfo di Easting 187
Mare di Dlurg 187
Golfo dei Maghi 187
Mare di Alamber 188
Vette del Gigante 188
Mulhorand 188
Mountagne di Rame 188
Bosco di Ganath 188
Desolazione Sconfinata 188
Via Dorata 189
Lago delle Nebbie 189
Grande Mare Ghiacciato 189
Montagne Orloghiacciato 189
Narfell 189
Bildoobaris 190
Monte Nar 190
Damara 190
Trail's End 190
Fiume Laccioghiacciato 191
Impiltur 191
Ilmwatch 191
Sarshel 191

Introduzione

Nell'attraversare le vaste lande di Faerûn, i bardi e i viandanti narrano racconti dell'Irraggiungibile Est, una lontana terra di barbari orgogliosi, rovine seppellite dai boschi e terrificanti poteri magici. È un mondo colmo di antichi misteri e conflitti infiniti, un vortice turbinante di bellezza esotica e pericoli provenienti dagli inferi, ove le tribù danno più valore alla libertà che alla propria vita e gli schiavi gemono sotto il giogo del peggior tipo di oppressione stregonesca. È un crocevia e un campo di battaglia dove l'Oriente incontra l'Occidente e che oggi tenta di liberarsi da un passato di cui in pochi si ricordano. La reputazione di questa regione nel Faerûn occidentale è così fantastica che nelle taverne e nelle osterie di decine di città occidentali gli scettici liquidano un racconto improbabile o una fiaba bizzarra con una smorfia e un'esclamazione del tipo: "Nell'Est, forse!"

La storia dell'Irraggiungibile Est è la caduta di antichi imperi, di magia terrificante, e di battaglie tra le razze e i regni umani. Al contrario delle terre dell'ovest, dove antichissimi reami di elfi e nani hanno protetto i giovani regni degli umani da minacce mostruose, pochi reami non umani hanno lasciato il segno nell'est. Al contrario, antichi reami umani come Narfell, Raumathar e le prime dinastie di Mulhorand e Unther hanno combattuto in queste terre per quasi duemila anni, mentre le nuove potenze come Thay, l'Orda Tuigan e le città del Golfo di Easting continuano a competere per la supremazia. Le battaglie del passato furono combattute con magie potentissime e vasti eserciti, mentre oggi la guerra viene combattuta più spesso con l'inganno, l'astuzia e il denaro.

Quindi, che cosa è precisamente l'Irraggiungibile Est? A livello basilare, è una vasta area che comprende le terre tra il Golfo di Easting e le Montagne dell'Alba, dal Golfo dei Maghi (le coste meridionali della penisola dell'Aglarond) alle Montagne Orloghiacciato del gelido settentrione, ai confini con il Grande Ghiacciaio. All'interno di questi confini si estende un territorio di quasi un milione di chilometri quadrati, divisi tra cinque nazioni principali: l'Aglarond, la Grande Valle, Rashemen, Thay e Thesk (Narfell è considerata parte sia dell'Irraggiungibile Est che delle Terre Fredde di Damara e Vaasa). Sparse nei territori tra le nazioni riconosciute vi sono decine di città, villaggi e fortezze indipendenti, anche se qualsiasi insediamento nella Grande Valle e nel Thesk potrebbe essere considerato "indipendente" anch'esso, data la mancanza di un'autorità o di un governo centrale in queste terre.

L'Aglarond è famoso per essere il reame della Simbul, una potente strega-regina che regna il suo paese da molte generazioni. Il Bosco di Yuir, un'antica foresta che un tempo proteggeva una potente civiltà di misteriosi elfi, ricopre la maggior parte della penisola, difendendo le sue città costiere dall'espansione Thayan. All'interno del fitto bosco giacciono rovine inesplorate irte di pericoli letali e magie meravigliose.

Ad est dell'Aglarond c'è il potente Thay, una terra popolosa ridotta in schiavitù dall'arrogante e ambiziosa magocrazia dei Maghi Rossi. Pochi invasori sono riusciti a superare le grandi scarpate e le impervie montagne che circondano l'Altopiano di Thay, e i Maghi Rossi, sospettosi e riservati, hanno eretto barriere altrettanto formidabili per scoraggiare i viandanti che volessero avventurarsi nelle loro terre. Dalle loro fortezze e ville, i Maghi Rossi pianificano il dominio mercantile e militare di tutto l'Irraggiungibile Est; dopodiché di tutto il mondo.

Ad ovest di Thay, nella città plutocratica di Telflamm, ha inizio la strada commerciale nota come la Via Dorata. Si estende ad est per migliaia di chilometri, unendo Faerûn alle terre fiabesche di Kara-Tur. Lungo questa strada si estendono i villaggi mercantili che formano il reame del Thesk, il crocevia dell'Irraggiungibile Est. Circa dieci anni fa, la potente Orda Tuigan attaccò il Thesk. Una grande alleanza di potenze occidentali riuscì a fermare i Tuigan nei pressi della città di Phsant, ma il Thesk deve ancora ristabilirsi dalle immense devastazioni della guerra, e contemporaneamente deve lottare per accogliere migliaia di Shou giunti dalle loro terre nel lontano oriente in fuga dall'orda.

A nord del Thesk si trova una terra scarsamente insediata, stretta tra due delle più grandi foreste di Faerûn. La Grande Valle è una lunga e fertile striscia di terra che si estende per 480 km a est partendo dalla città di Uthmere, dividendo la Foresta di Lethyr dall'oscuro e letale Bosco di Rawlins. Governati da un concilio di druidi, i territori dei clan indipendenti della Grande Valle si ergono tra le antiche rovine di Narfell, un reame infestato da demoni la cui oscura eredità continua a rappresentare una minaccia per le terre circostanti dopo mille anni dalla sua distruzione.

Ad est della Grande Valle, oltre il Lago delle Lacrime, si trova la terra più remota dell'Irraggiungibile Est: il Rashemen. A lungo la peggior nemica di Thay, il Rashemen è, a suo modo, tanto inospitale nei confronti degli stranieri quanto il reame dei Maghi Rossi. Qui, le famose Streghe di Rashemen custodiscono segreti di magico sapere, e sono sempre pronte a combattere contro la prossima manifestazione delle ambizioni di Thay.

Ognuna di queste cinque diverse terre ha le sue insidie e i suoi misteri, i suoi tiranni e i suoi pericoli. Tutte loro sono legate a causa di un incidente geografico e dal ricordo di antichi imperi, ma ognuna nasconde segreti e minacce. Per i personaggi che provengono da altre parti di Faerûn, l'Irraggiungibile Est è imperscrutabile, misterioso e affascinante, un luogo in cui pochi occidentali si sono avventurati, e in cui pochi stranieri hanno penetrato i suoi misteri. Per gli Aglarondan, i Rashemi e gli altri popoli nativi dell'Est, queste terre sono meno misteriose, ma pur sempre irte di antichi pericoli e di conflitti letali e infiniti.

come usare questo libro nella propria campagna

Questo libro offre al Dungeon Master tutto il materiale necessario per esplorare l'Irraggiungibile Est in una campagna di FORGOTTEN REALMS®. I personaggi troveranno entusiasmante esplorare questa regione, e qui il DM troverà tutti i dettagli di cui avrà bisogno. È anche un luogo eccellente per ambientare una campagna originale e memorabile ideata per un gruppo di personaggi nativi dell'Est.

Capitolo 1: Razze dell'Est. Questo capitolo introduce alcune nuove razze per i personaggi nativi dell'Irraggiungibile Est: i misteriosi elfi delle stelle, i feroci taer, i tormentati megeridi, i contemplativi spiritidi, i selvaggi gnoll e i risoluti volodni.

Capitolo 2: Classi di prestigio. L'Irraggiungibile Est è la patria di numerosi ordini di misteriosi incantatori, di studenti di conoscenze proibite, e confraternite di berserker. Questo capitolo descrive numerose classi di prestigio comuni nella regione.

Capitolo 3: Regioni e talenti. In questo capitolo si possono trovare nuovi talenti regionali e diversi talenti generali utili ai personaggi nativi dell'Est.

Capitolo 4: Magia e incantesimi. I Maghi Rossi di Thay sono famosi creatori di nuovi e letali incantesimi, ma nell'Irraggiungibile Est esistono molte altre tradizioni magiche. Questo capitolo presenta dei nuovi utilizzi di magia e nuovi incantesimi.

Capitolo 5: Oggetti magici. I Maghi Rossi e i *vremyonni* del Rashemen sono famosi artigiani di oggetti magici. Questo capitolo presenta nuovi oggetti magici forgiati dai popoli dell'Est.

Capitolo 6: Mostri dell'Est. Questo capitolo offre numerosi mostri nativi delle terre dell'Est, o comuni nei territori circostanti, tra i quali i mutaforma uthraki, le temibili streghe bheur, i troll dei ghiacci e gli alieni nilshai.

Capitolo 7: Avventure nell'Est. Questo capitolo contiene informazioni utili per giocare avventure nell'Irraggiungibile Est, e comprende tabelle di incontri e descrizioni di alcuni dei più noti dungeon locali.

Capitolo 8: Aglarond. Questo capitolo descrive il reame della Simbul, esplorando in dettaglio la storia, il popolo, le città e i luoghi di nota dell'Aglarond.

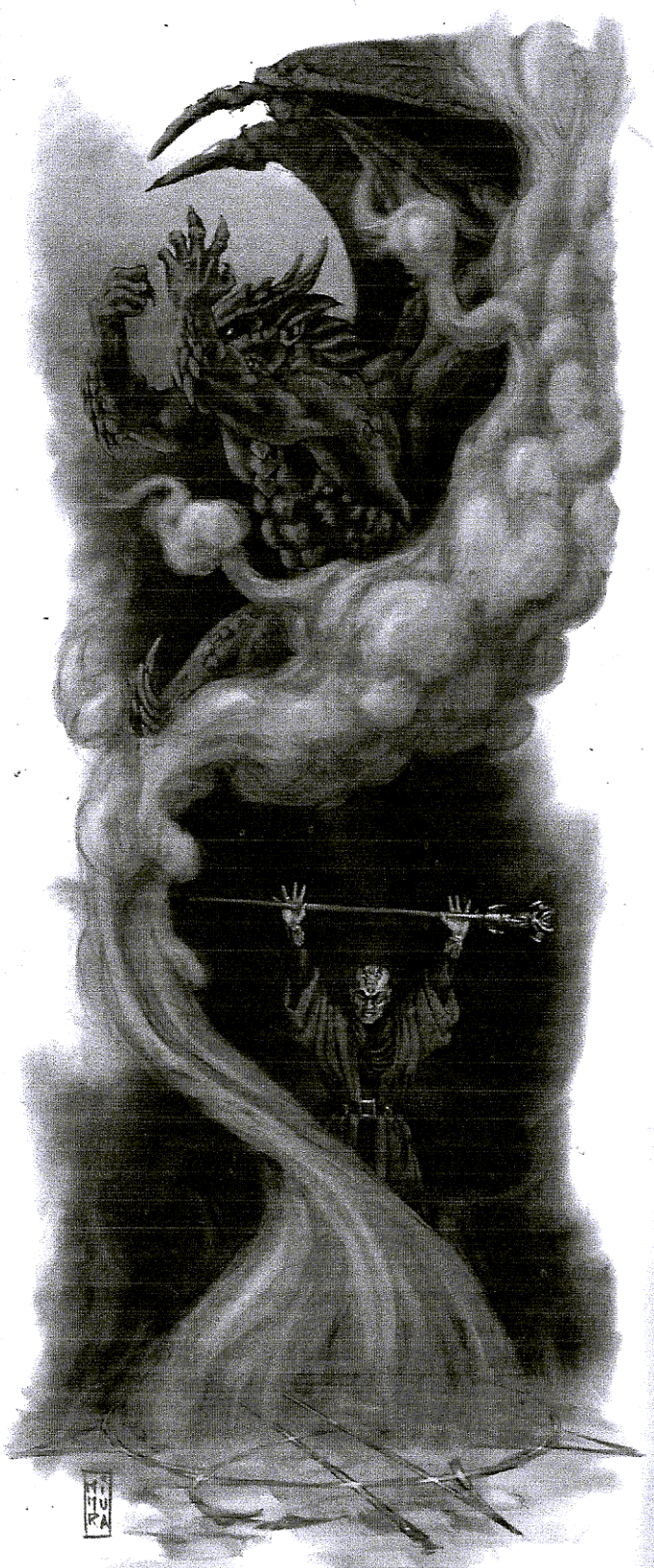


Illustrazione di Raven Mimura

Aznar Thrul evoca un diavolo della fossa

Capitolo 9: Grande Valle. Questo capitolo esplora la Grande Valle, comprese le grandi foreste che la racchiudono: la Foresta di Lethyr e il Bosco di Rawlins.

Capitolo 10: Rashemen. Le Streghe di Rashemen e la loro misteriosa terra sono descritte in questo capitolo, che include anche le vaste distese della Terra del Nord.

Capitolo 11: Thay. Il reame dei Maghi Rossi viene descritto in questo capitolo, che ne include la storia, i popoli, il governo e i luoghi degni di nota.

Capitolo 12: Thesk. Questo capitolo descrive il crocevia dell'Irraggiungibile Est, il Thesk.

Capitolo 13: Aree di confine. L'Irraggiungibile Est è circondato da molti reami e luoghi interessanti, tra i quali la Desolazione Sconfinata, le Montagne Orloghiacciato e le acque del Mare delle Stelle Cadute.

che cosa occorre per giocare

Si presume che il DM abbia a disposizione i tre manuali base di DUNGEONS & DRAGONS®: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*. Inoltre, il materiale in questo libro fa spesso riferimento all'Ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*. Gli incantesimi o gli altri elementi descritti in quel manuale hanno la connotazione "(FRA)".

È inoltre consigliata una copia del *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*. Numerose creature descritte in questo manuale si possono trovare lì, secondo l'elenco che segue. Se non si dispone del *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*, si sostituiscano i mostri appropriati del *Manuale dei Mostri* (indicati tra parentesi).

Aballin (melma grigia)
Abishai (diavolo, barbazu)
Affine dei beholder, bacio fatale (idra a dodici teste)
Alaghi (ogre di allineamento caotico buono)
Artiglio strisciante (scheletro Minuscolo)
Bestia di Malar (tigre crudele immonda)
Bestia oscura (wight)
Drago del canto (drago blu)
Drago marrone (drago bianco)
Drago zanna (drago verde)
Dragonide (gargoyle)
Eletto (bugbear)
Gibberling (goblin)
Guardiano di Bane (ghast)
Guardiano verde (treant)
Gulgutidra (idra a tredici teste)
Hybsil (centauro)
Lare di Bane (naga oscura)
Leucrotta (lupo crudele immondo)
Maledetto (vampiro)
Meazel (bugbear ladro di 1° livello)
Morto di Bane (ghoul)
Myrlochar (ragno mostruoso Grande immondo)
Nano artico (nano con il sottotipo freddo)
Nishruu (fantasma)
Nyth (fuoco fatuo)
Pantera spettrale (leopardo immondo)
Peryton (aquila gigante immonda)
Pipistrello mannaro (lupo mannaro)
Pipistrello delle profondità, cacciatore notturno (pipistrello crudele)
Pipistrello delle profondità, sinistro (pipistrello crudele immondo)
Rothé di superficie (bisonte)
Serpente di ghiaccio (elementale dell'aria Grande con il sottotipo freddo)
Shalarin (tritone)
Tressym (gatto celestiale)
Unicorno nero (unicorno immondo)

note sui mostri

Le creature descritte nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est" riflettono alcuni dei cambiamenti presenti nella revisione dei tre manuali base. Tali revisioni vengono riassunte qui di seguito.

Tipi: I tipi bestia magica e mutaforma non esistono più. Le bestie con Intelligenza 3 o superiore sono bestie magiche, mentre quelle con un punteggio inferiore sono animali. Mutaforma è ora un sottotipo (vedi sotto).

Sottotipi: Questo libro introduce o revisiona i seguenti sottotipi.

Sottotipo freddo: Una creatura con il sottotipo freddo è immune ai danni da freddo. Subisce la metà dei danni in più del normale (+50%) dal fuoco, indipendentemente dal fatto che venga concesso un tiro salvezza o che il tiro salvezza venga effettuato con successo o meno.

Sottotipo fuoco: Una creatura con il sottotipo fuoco è immune ai danni da fuoco. Subisce la metà dei danni in più del normale

cambiamenti nelle abilità e nei talenti

Nella revisione dei manuali base di D&D, alcune abilità e talenti sono stati rinominati. Per rimanere coerenti a questo riguardo, questo libro utilizza i nuovi nomi, indicati qui di seguito.

Vecchio nome	Nuovo nome	Vecchio nome	Nuovo nome
Alchimia	Artigianato (Alchimia)	Arma Preferita	Arma Accurata
Conoscenza delle Terre Selvagge	Sopravvivenza	Maestria	Maestria in Combattimento
Percepire Inganni	Percepire Intenzioni	Sensi Acuti	Allerta
Svuotare Tasche	Rapidità di Mano	Spaccare l'Arma Potenziato	Spezzare Migliorato

Inoltre, sono stati apportati dei piccoli cambiamenti al funzionamento di altri due talenti.

Combattere con Due Armi non ha più Ambidestria come prerequisito.

Arma Accurata non deve più essere applicato ad un'arma specifica quando viene selezionato: scegliere il talento una sola volta consente di utilizzarlo ogni volta che si impugna un'arma a cui il talento può essere applicato.

(+50%) dal freddo, indipendentemente dal fatto che venga concesso un tiro salvezza o che il tiro salvezza venga effettuato con successo o meno.

Sottotipo mutaforma: Un mutaforma possiede la capacità soprannaturale di assumere una o più forme alternative. Molti effetti magici concedono alcune capacità di mutare forma, quindi non tutte le creature in grado di cambiare aspetto sono dei mutaforma.

Sottotipo nativo: Questo sottotipo si applica solo agli esterni. Tali creature hanno degli antenati mortali o una connessione con il Piano Materiale, e possono essere rianimati, reincarnati o risorti allo stesso modo di tutte le altre creature viventi.

Attacco base/Lotta: In questa voce, il numero prima della barra rappresenta il bonus di attacco base della creatura, ossia il suo bonus di attacco prima di applicarvi qualsiasi modificatore. Il bonus di attacco base di una creatura dipende dal suo tipo, dai suoi Dadi Vita e dai suoi livelli di classe (se ne ha). Di solito questo numero non è necessario, ma a volte può essere utile, specialmente se la creatura ha i talenti Attacco Poderoso o Maestria in Combattimento. Il numero dopo la barra è il bonus di lotta della creatura, utilizzato quando la creatura effettua un attacco di lotta oppure quando qualcuno tenta di lottare con la creatura. Il bonus di lotta comprende tutti i modificatori che si applicano alle prove di lotta della creatura (il bonus di attacco base, il modificatore di Forza, il modificatore speciale di taglia e tutti gli altri modificatori applicabili, come un bonus razziale alle prove di lotta).

Attacco: Questa voce indica un unico attacco fisico che la creatura utilizza con un'azione di attacco (nella maggior parte dei casi, questo è l'attacco utilizzato dalla creatura durante un attacco di opportunità). Questa voce indica l'arma, il bonus di attacco e la forma di attacco (in mischia o a distanza). Il bonus di attacco comprende le modifiche di taglia e di Forza (per gli attacchi in mischia) o di Destrezza (per gli attacchi a distanza). Una creatura con il talento Arma Accurata può utilizzare il suo modificatore di Destrezza per gli attacchi in mischia.

Se la creatura utilizza armi naturali, l'arma naturale qui indicata è l'arma naturale primaria della creatura.

Se la creatura ha molte armi differenti a disposizione, vengono indicate anche le alternative.

Se vuole, una creatura può utilizzare una delle sue armi naturali secondarie nell'azione di attacco, ma se lo fa incorre in una penalità all'attacco, come indicato nella sezione "Attacco completo" (vedi sotto).

Attacco completo: Questa voce indica tutti gli attacchi fisici che la creatura può effettuare con un'azione di attacco completo. Elenca il numero di attacchi, l'arma, il bonus di attacco e la forma di attacco (in mischia o a distanza). Il primo elenco indica l'arma primaria della creatura, con il bonus di attacco comprensivo dei modificatori di taglia e di Forza (per gli attacchi in mischia) o di Destrezza (per gli attacchi a distanza). Una creatura con il talento Arma Accurata può utilizzare il suo modificatore di Destrezza per gli attacchi in mischia.

Le rimanenti armi sono secondarie, e incorrono in una penalità di -5 al bonus di attacco, indipendentemente da quante ne vengano elencate. Le creature con il talento Multiattacco (vedere "Talenti", sotto) subiscono solo una penalità di -2 agli attacchi secondari.

Abilità: Questa voce elenca tutte le abilità della creatura in ordine alfabetico insieme al modificatore di ciascuna abilità, che comprende le modifiche dei punteggi di caratteristica e i bonus forniti da talenti o tratti razziali. Tutte le abilità elencate sono abilità di classe, a meno che la creatura non abbia una classe del personaggio (indicata nell'elenco). Il tipo e il punteggio di Intelligenza di una creatura ne determinano il numero di punti abilità a disposizione. Se non ha un punteggio di Intelligenza, non ha punti abilità.

Per chiarezza, la sezione "Abilità" nella descrizione della creatura indica i bonus razziali e altre modifiche alle prove di abilità. Tali modificatori vengono già inclusi nel blocco delle statistiche. Un asterisco (*) di seguito ad un modificatore di abilità nel blocco delle statistiche indica un modificatore di condizione, che viene spiegato nella sezione "Abilità". I modificatori di condizione non vengono calcolati nel blocco delle statistiche.

Sinergia di abilità: Alcune abilità conferiscono un bonus all'utilizzo di altre abilità correlate nel caso in cui un personaggio abbia 5 o più gradi in quell'abilità. Ad esempio, avere 5 o più gradi in Artista della Fuga conferisce un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Corde per liberarsi quando si è legati. Ciò viene indicato nel blocco delle statistiche della creatura da una nota tre parentesi dopo il modificatore base dell'abilità, come ad esempio Utilizzare Corde +2 (+4 con legami).

Talenti: Questa voce indica i talenti della creatura in ordine alfabetico. Il testo descrittivo della creatura potrebbe contenere delle informazioni aggiuntive nel caso in cui un talento funzioni in modo diverso da quanto indicato nel Capitolo 5: "Talenti" del *Manuale del Giocatore* o del *Manuale dei Mostri.*

A volte una creatura possiede uno o più talenti bonus, indicati da una [B] dopo il nome. La creatura non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti del talento per avere e utilizzare un talento bonus. Se si desidera personalizzare una creatura con dei nuovi talenti, è possibile sostituire i suoi talenti regolari, ma non quelli bonus. La creatura non può avere dei talenti regolari se non ne soddisfa i prerequisiti.

Razze dell'Est

Le razze comunemente presenti in altre regioni di Faerûn (umani, nani, elfi, gnomi, halfling e mezzorchi) sono diffuse anche nell'Irraggiungibile Est. Ma l'Est è anche la terra nativa di molti altri popoli, che vivono isolati nelle parti più remote della regione, o che possono essere incontrati solamente qui. Questi popoli sono gli elfi delle stelle, i megeridi, gli gnoll, gli spiritidi, i taer e i volodni.

Tra le razze comuni, gli umani sono di gran lunga i più numerosi. Essi si suddividono in numerose etnie differenti. Il popolo del Rashemen e gli sventurati popolani del Thay sono Rashemi, un popolo dai capelli corvini e dalla carnagione scura, olivastra, mentre i Mulan, un popolo originario di Mulhorand, regnano sul Thay. I Damaran, un ceppo molto diffuso che colonizzò molte terre a est del Mare Interno sei o sette secoli or sono, vivono nell'Aglarond, nella Grande Valle e nel Thesk. Alcuni Chondathan risiedono nell'Aglarond e nel Thesk, e alcuni Nar vivono nella Grande Valle. Infine, etnie più esotiche come gli Shou e i Tuigan sono sparse per la regione.

I nani non sono comuni nell'Irraggiungibile Est, anche se alcuni nani artici risiedono nel Grande Ghiacciaio a nord di Narfell, e alcune città di duergar sono sepolte sotto le Montagne dell'Alba. Un numero ristretto di nani degli scudi vive in rocche isolate nelle Vette del Gigante e nelle Montagne Orloghiacciato.

Gli elfi dei boschi e gli elfi selvaggi vivono nel reame dell'Aglarond, e alcuni elfi dei boschi scorrazzano nella Foresta di Lethyr, ma l'Est non è mai stato benedetto dai grandi reami elfici eretti in terre molto più a occidente. Si dice che alcuni drow si aggirino nelle terre aperte del Thesk e tra i ghiacci delle Montagne Orloghiacciato, ma se è vero, hanno ben pochi contatti con i popoli che abitano la superficie dell'Est.

Gli gnomi sono piuttosto comuni nell'Irraggiungibile Est, il che è degno di nota, dato che il Popolo Dimenticato non è presente in quantità elevate all'infuori dell'isola di Lantan. Insediamenti di gnomi delle rocce sono sparsi per le Montagne Fauci del Drago, e una valle isolata nelle pendici orientali delle Montagne dell'Alba ospita un reame gnomesco segreto e ben difeso conosciuto come il Regno Nascosto.

Anche i mezzelfi sono comuni nell'Est, particolarmente nell'Aglarond. Nati dall'unione di coloni umani e degli antichi elfi dello Yuir, questo popolo dal bell'aspetto ha reso il reame della Simbul un paradiso per i suoi simili. Anche i mezzorchi sono numerosi, ma non hanno una patria precisa. Perlopiù si tratta di discendenti della legione di Zhentarim che combatté l'orda di Yamun Khahan nel Thesk tredici anni or sono, e nelle città lungo la Via Dorata i mezzorchi non vengono nemmeno degnati di un secondo sguardo.

Gli halfling non sono molto noti nell'Est, e quelli che ci vivono sono quasi esclusivamente piedilesti. Un numero ristretto di halfling vive nelle città dell'Aglarond e nei villaggi commerciali del Thesk, e alcuni si sono insediati nella Grande Valle assieme ai contadini e ai pastori umani di quella landa solitaria.

Gli stirpeplanari sono rari nella maggior parte dell'Irraggiungibile Est, tranne che nel Thay. I tiefling sono più comuni là che

Razze potenti

Alcune delle razze presentate in questo capitolo hanno un modificatore di livello elencato nei loro tratti razziali. Quando un membro di tali razze ottiene livelli di classe, il loro modificatore di livello viene aggiunto ai Dadi Vita della creatura per determinarne il livello effettivo del personaggio, o LEP. Il LEP indica la potenza relativa del personaggio ai fini dei requisiti in punti esperienza per avanzare di livello. Ad esempio, il taer ha un modificatore di livello +1. Aggiungendolo ai Dadi Vita iniziali del taer, si porta il LEP del taer a 3. Quindi, un personaggio taer di 1° livello è l'equivalente di un personaggio standard di 4° livello. Per ulteriori informazioni vedi Capitolo 1: "Personaggi" nell'Ambientazione di *Forgotten Realms*.

in qualunque altra regione, e sono i discendenti degli immondi evocati per servire i Maghi Rossi. Altri stirpeplanari sono meno comuni, anche se nelle città del Golfo dei Maghi, un tempo governate da Unther, vivono alcuni aasimar e genasi.

TABELLA 1-1: MODIFICATORI RAZZIALI AI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Razza	Modificatore di caratteristica	Classe preferita
Elfo delle stelle	-2 Cos, +2 Car	Bardo
Gnoll	+4 For, +2 Cos, -2 Int, -2 Car	Ranger
Megeride	+2 For, +2 Cos, -2 Car	Barbaro
Spiritide	-	Qualsiasi
Taer	+4 For, +2 Cos, -4 Int, -2 Car	Barbaro
Volodni	+2 Cos, -2 Int, +2 Sag, -2 Car	Druido

Elfo delle stelle

I verdi recessi del Bosco di Yuir celano un antico segreto, da lungo tempo dimenticato dai popoli al di fuori dei confini dell'Aglarond, e conosciuto da pochi persino al loro interno: gli elfi delle stelle, una sottorazza degli elfi che fuggì da Faerûn per ritirarsi in un rifugio extraplanare conosciuto come Sildëyuir. Gli elfi delle stelle, chiamati a volte elfi del mithral in antichi testi, occultarono l'esistenza del loro reame nascosto per quasi duemila anni, lasciandosi alle spalle solamente misteriose rovine e antiche e potenti magie nei cerchi di pietre del Bosco di Yuir.

Anche se gli elfi delle stelle sono rimasti separati dal resto di Faerûn per molti secoli, il loro isolamento sta per terminare. Assediati da un insidioso pericolo proveniente dagli spazi al di là del mondo, stanno affrontando la possibilità di essere scacciati da Sildëyuir per tornare nella loro antica dimora nel Bosco di Yuir.

Personalità: Gli elfi delle stelle sono cauti e riservati, emotivamente distaccati dagli eventi. A volte tendono a dare giudizi affrettati, ma solitamente, prima di dare un giudizio su una creatura o un'azione, prendono tempo per considerare numerosi fattori. Una volta ottenuta, l'amicizia (e l'inimicizia) di un elfo delle stelle è profonda e duratura. Gli elfi delle stelle amano la bellezza in tutte le sue forme, e sono in grado di percepire la bellezza interiore piuttosto che l'aspetto e le azioni esteriori. Quando si trovano tra di loro, gli elfi delle stelle amano cantare, danzare e ammirare opere di magia, ma lontano dalla loro patria non offrono il dono della loro voce e della loro arte con facilità.

Descrizione fisica: Di tutte le sottorazze elfiche, gli elfi delle stelle assomigliano più di tutti agli elfi della luna. La loro carnagione è pallida, a volte grigio perla o lievemente violetta, e i loro capelli sono dorati, rossi o bianco-argentei. I loro occhi sono grigi o viola, a volte con macchie dorate. Come gli elfi del sole o gli elfi della luna, gli elfi delle stelle sono alti e slanciati. I maschi sono alti in media tra gli 1,65 e gli 1,80 metri, e pesano circa 70 kg, mentre le donne sono circa quindici centimetri più basse e pesano circa 55 kg. Nelle loro case preferiscono tuniche eleganti e ricamate, mentre nei boschi indossano vestiti di colori neutri e mantelli grigio-verdi maculati per non farsi vedere. Secondo gli standard degli umani, gli elfi delle stelle sono aggraziati e bellissimi.

Relazioni: La maggior parte degli elfi delle stelle è distaccata dalla vita di tutti i giorni di Faerûn, quindi non comprende bene gli umani, i nani e le altre razze. Giudicano gli umani degli espansionisti aggressivi pronti ad impugnare spade e incantesimi per ottenere ciò che vogliono, quindi li trattano con circospezione. Vanno d'accordo con gli altri elfi, particolarmente con gli elfi del sole e dei boschi, ma temono che l'incontrollata generosità e l'impegno degli elfi della luna nei regni degli umani porterà solo guai.

Allineamento: La maggior parte degli elfi delle stelle preferisce non immischiarsi nei problemi del mondo. La società degli elfi delle stelle valorizza i successi e i diritti personali più dell'azione collettiva, ed essi tendono più verso allineamenti caotici che legali.

Religione: Gli elfi delle stelle venerano i Seldarine, il pantheon delle divinità elfiche. Non sono una razza particolarmente devota, ma riveriscono specialmente Corellon Larethian.

Linguaggio: Gli elfi delle stelle parlano il Comune e l'Elfico. Coloro che si avventurano a Faerûn da Sildëyuir spesso imparano l'Aglarondan, il Mulan o il Rashemi. Nel loro rifugio sono comuni l'Auran, il Celestiale e il Silvano, mentre alcuni elfi delle stelle imparano l'Abissale e altri linguaggi malvagi per conversare con coloro che tentano di distruggere Sildëyuir.

Nomi: *Maschili*: Aeril, Brevel, Dhisten, Jhered, Mourel, Ourevel, Thaeleven; *Femminili*: Bracatha, Calastra, Evindra, Falindra, Lauratha, Nimara, Varalé. *Cognomi*: Dawnsong, Duskwood, Moonshadow, Nightsong, Nightwind, Starwind, Woodsong, Woodwalker.

Avventurieri: Dopo due millenni di isolamento, gli elfi delle stelle hanno compreso di sapere molto poco del mondo dal quale sono fuggiti. Dato che il loro antico rifugio non li difende più del tutto, in molti hanno iniziato a domandarsi se Sildëyuir debba rimanere sigillato. Alcuni reami Faerûniani potrebbero rivelarsi alleati potenti e affidabili nella loro guerra contro gli abomini che minacciano Sildëyuir. Alcuni si sono imposti di spiare la configurazione del terreno, alla ricerca di conoscenze per difendere la loro patria o di un luogo in cui vivere se Sildëyuir dovesse essere abbandonato.

Regioni: La maggior parte degli elfi delle stelle vive nel reame extraplanare di Sildëyuir (si veda la descrizione della regione degli elfi delle stelle nel Capitolo 3: "Regioni e talenti"). Alcuni già vivono pacificamente tra la gente dell'Aglarond, e scelgono quella regione.

Tratti razziali degli elfi delle stelle

Gli elfi delle stelle possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +2 al Carisma, -2 alla Costituzione: Gli elfi delle stelle sono aggraziati ma fragili.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Immunità agli incantesimi e agli effetti di *sonno*, e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento.
- Visione crepuscolare: Gli elfi delle stelle sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- *Tocco ultraterreno (Sop)*: Nel periodo tra il tramonto e l'alba, un elfo delle stelle può conferire la capacità *tocco fantasma* a qualunque arma da mischia impugni e a qualsiasi armatura indossi, ma solo fintanto che impugni l'arma o indossi l'armatura. Gli elfi delle stelle hanno un'affinità magica con la luce

delle stelle che conferisce loro un insolito vantaggio nel combattere avversari extradimensionali.

- *Extraplanare (Sop):* Gli elfi delle stelle non sono esterni, ma nemmeno nativi di Faerûn. Gli incantesimi e gli effetti che hanno effetto sulle creature extraplanari hanno effetto sugli elfi delle stelle. *Congedo, esilio* e simili effetti che bandiscono gli esterni riportano un elfo delle stelle a Sildëyuir.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Un elfo delle stelle che passi semplicemente a 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha il diritto di effettuare una prova di Cercare per notarla come se la stesse espressamente cercando. I sensi di un elfo delle stelle sono così acuti da concedergli praticamente un "sesto senso" per i portali nascosti.
- Gli elfi delle stelle non hanno competenze razziali in alcuna arma.
- Linguaggi automatici: Comune ed Elfico. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Classe preferita: Bardo. La classe di bardo di un elfo delle stelle multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Gnoll

Bestiali e assetati di sangue, gli gnoll sono una razza selvaggia di iene umanoidi considerati dalle altre razze una piaga sulla faccia di Faerûn. Moltissimi gnoll vivono nell'Altopiano di Thay, fornendo ai Maghi Rossi combattenti feroci che terrorizzano sia il loro popolo che le terre confinanti.

Personalità: Lo gnoll medio ha ben poche virtù in grado di redimerlo. È un bullo odioso e crudele, pronto a derubare e tormentare chiunque sia più debole di lui, e altrettanto lesto a leccare i piedi di chi è più forte. Pigro e dotato di un pessimo carattere, preferisce rubare ciò di cui ha bisogno e assassinare chiunque obietti. Solamente la promessa di un bottino e di facili carneficine può farlo impegnare veramente, ma anche in questi casi è probabile che trascuri i suoi compiti per abbandonarsi ai suoi istinti furfanteschi, a meno che un potente comandante non lo costringa ad obbedire.

Alcuni gnoll si ergono al di sopra della natura vigliacca e violenta dei loro simili, orgogliosi delle loro abilità combattive e della loro naturale ferocia. Anche se rimangono sprezzanti nei confronti dei deboli, questi gnoll sono dotati di una nobiltà selvaggia e possono sopportare le privazioni e il vero pericolo per dimostrare di essere i combattenti più forti che ci siano. Mentre uno gnoll comune è uno smargiasso e un bullo, uno gnoll superiore non perde tempo con le parole, ma colpisce duramente e rapidamente per ottenere ciò che vuole. Uno gnoll dotato di una simile determinazione e coraggio è raro, e generalmente occupa una posizione di rango tra i suoi simili.

Descrizione fisica: Se una iena potesse camminare su due zampe e trasportare armi, non sarebbe molto diversa da uno gnoll. La pelle di uno gnoll è di colore grigio-verdastro, e la pelliccia è caratterizzata da macchie brune e da un manto che varia dal grigio-rossiccio al giallo sporco. Questi massicci umanoidi sono carnivori notturni per natura, e non sono schizzinosi riguardo a ciò che mangiano (o se è per questo, nemmeno riguardo alla cottura). Uno gnoll può arrivare a 2,25 metri di altezza.

Illustrazione di Matt Faulkner

Elfo delle stelle *Gnoll* *Taer* *Volodni* *Spiritide* *Megeride*

Elfa delle stelle *Gnoll* *Taer* *Volodni* *Spiritide*

Illustrazione di Matt Faulkner

Relazioni: Nessuno è benevolente nei confronti di uno gnoll, nemmeno gli gnoll stessi. I popoli civilizzati come gli umani o gli elfi li considerano razziatori crudeli e rapaci, alla stregua di orchi o goblin, e persino le altre razze selvagge non vanno d'accordo con loro. Bande di gnoll servono i Maghi Rossi di Thay per paura e per avere un'opportunità di saccheggiare o tormentare chiunque sia più debole di loro.

Allineamento: La maggior parte degli gnoll è caotica e malvagia, abituata a prendere ciò che vuole da chi non è forte abbastanza da difenderlo, e priva di pazienza nei confronti delle regole. Coloro che si comportano in maniera differente seppelliscono la loro natura sotto una devozione servile nei confronti di un padrone più potente, o si sforzano di essere i migliori in quello che fanno.

Religione: Gli gnoll venerano Yeenoghu, un signore demoniaco patrono della loro empia razza. Non sono particolarmente devoti, ma una tribù o un clan sventurato potrebbe propiziare Yeenoghu tramite il sacrificio di prigionieri vivi.

Linguaggio: La maggior parte degli gnoll parla solamente lo Gnoll, ma un personaggio giocante parla anche il Comune. I linguaggi bonus comprendono il Gigante, il Goblin, il Mulan, l'Orchesco e il Rashemi.

Nomi: *Maschili*: Brask, Durrash, Faush, Lask, Thovarr, Wesk; *Femminili*: Amal, Hett, Ishtish, Senga. *Cognomi*: Bloodfang, Eartaker, Face-ripper, Spearbreaker.

Avventurieri: Generalmente considerati sicari spietati e briganti, nessuno si aspetta nulla dalla maggior parte degli gnoll. Eppure, nelle terre ove gli gnoll sono comuni, un manipolo di essi è abbastanza affidabile (a malapena) da svolgere compiti quali guardie, battitori o mercenari. Come mercenario, uno gnoll è solitamente tra le file del peggior tipo di gruppo di avventurieri. Al massimo, uno gnoll è disposto ad accompagnare dei compagni benintenzionati, a patto che sia ben pagato per i suoi servizi e che gli sia portato il rispetto che ritiene adeguato per la sua abilità.

Tratti razziali degli gnoll

Gli gnoll possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma. Gli gnoll sono forti e robusti, ma non eccessivamente brillanti e dotati di carattere.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Scurovisione: Gli gnoll possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Uno gnoll inizia con due livelli da umanoide. Ciò gli concede 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +1 e tiri salvezza base Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide di uno gnoll gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Intelligenza). Le abilità di classe di uno gnoll sono Ascoltare e Osservare.
- Talenti razziali: I livelli da umanoide di uno gnoll gli conferiscono un talento.

- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +1.
- Familiarità nelle armi: Gli gnoll considerano le asce da battaglia e gli archi corti come se fossero armi semplici. Nessuno gnoll raggiunge l'età adulta senza aver imparato qualcosa su come combattere.
- Linguaggi automatici: Comune, Gnoll. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +1. Uno gnoll ha un livello effettivo del personaggio (LEP) di 3 più i livelli di classe, quindi uno gnoll ranger di 1° livello ha un LEP pari a 4. Vedi il riquadro "Razze potenti".
- Classe preferita: Ranger. I Dadi Vita razziali e la classe di ranger di uno gnoll multiclasse non contano per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Megeride

Nati da madri maligne e predatrici, i megeridi non sono una razza completa, dato che non ci sono femmine della loro specie. Le streghe perpetuano la loro orrenda linea di sangue rapendo maschi umani da utilizzare come compagni, per poi uccidere e divorare gli sventurati prigionieri. Le figlie femmine delle streghe divengono rapidamente streghe anch'esse, come le loro madri, ma i figli maschi divengono megeridi, emarginati e umani solo a metà. Temuti e odiati dagli umani normali, i megeridi sono costretti a farsi strada nel mondo facendo affidamento solamente sulla propria forza, robustezza e pura determinazione.

I megeridi possono essere incontrati in qualsiasi luogo, ma sono particolarmente comuni dove sono presenti molte streghe, come ad esempio nel Rashemen.

Personalità: Fin troppo spesso, i megeridi sono colmi della stessa malevolenza, violenza e risentimento delle loro mostruose genitrici. Si offendono facilmente e considerano anche il commento più innocente come un velato insulto. Gli altri li considerano mostri dal pessimo carattere, e molti megeridi perpetuano la sfiducia nei confronti della loro specie comportandosi esattamente come ci aspetta da loro. Pensano prima di tutto a loro stessi, e considerano i loro compagni come alleati temporanei da abbandonare al momento opportuno. Ma a differenza di molte altre creature malvagie, i megeridi sono capaci di impegnarsi furiosamente per ottenere il fine che si prefiggono e non fuggono dalla fatica fisica o dal pericolo se il gioco vale la candela.

Molti megeridi superano le loro tendenze malvagie e fanno di tutto per farsi accettare nella società umana, sopportando il sospetto dei vicini e dando prova di sé con i fatti. Stoici e risoluti, megeridi di questo genere possono essere una grande forza contro il male.

Descrizione fisica: I megeridi sono alti e dalla corporatura possente, con lunghe braccia, grandi mani e postura ingobbita. I loro capelli neri sono lunghi e lisci, e i loro occhi hanno un bagliore rosso di malignità. I loro volti sono ruvidi e dai lineamenti duri, e il colore della loro pelle spesso indica la sottorazza della loro madre: blu pallido per i figli delle annis, verdastro per i figli delle streghe verdi e così via. Nelle terre in cui le streghe sono rare, un megeride potrebbe essere scambiato per un umano gobbo e sventurato, ma i popoli dell'Est li conoscono fin troppo bene.

Relazioni: I megeridi non vanno d'accordo con nessuno, anche se si sentono piuttosto solidali con i mezzorchi e i tiefling. I nani, gli elfi, gli halfling e le altre razze civilizzate non umane generalmente giudicano un megeride basandosi sulle sue gesta, ma non è così per gli umani. Nel Rashemen i megeridi sono famigerati per il loro carattere malvagio, la loro natura selvaggia e i loro crimini depravati, e non possono aspettarsi di essere i benvenuti in un villaggio Rashemi. Alcuni individui hanno superato questo marchio d'infamia sociale dimostrando di essere leali e sinceri, ma la maggior parte dei megeridi abbandona il Rashemen oppure muoiono giovani e risentiti, dopo aver commesso un atto sufficientemente orrendo da far unire i vicini contro di loro.

Allineamento: Il tipico megeride è un malfattore senza speranza di redenzione. Coloro che dominano la loro discendenza violenta non sono a loro agio in società molto legali, ma danno il meglio laddove un individuo viene giudicato in base ai suoi meriti.

Religione: I megeridi spesso adottano una fede idonea a chi è solitario, risentito e vendicativo. Bane, Shar e Cyric sono divinità patrone comuni, ma anche la furia elementale di Talos e l'abilità combattiva di Tempus attirano la natura violenta dei megeridi. I megeridi buoni spesso venerano la divinità della comunità in cui si stabiliscono.

Linguaggio: I megeridi parlano il Comune, il Gigante e il linguaggio umano della loro regione di origine (solitamente il Rashemi). I linguaggi bonus dipendono dalla loro regione di origine.

Nomi: I megeridi solitamente adottano semplici nomi umani nel linguaggio della loro regione di origine. Nel Rashemen, questi comprendono Bor, Dor, Josel, Kurg, Sergel e Vladir. Altri assumono il cognome del padre, mentre altri ancora a cui non importa di nascondere la propria origine si chiamano "Megeri", o utilizzano il nome della propria madre mostruosa.

Avventurieri: In un certo senso, tutti i megeridi sono avventurieri, con scarse prospettive di rimanere a casa loro e vivere come normali membri di una comunità umana. Molti di essi sono briganti vagabondi, sicari o mercenari, e non rimangono mai a lungo nello stesso luogo per timore che i vicini li incolpino di qualche orrendo crimine o di una sventura. I megeridi sono guerrieri e ladri eccellenti, e sono molto adatti ad una vita di violenza e furti.

Tratti razziali dei megeridi

I megeridi possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma: I megeridi sono forti e robusti, ma anche astiosi e irascibili.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Umanoide mostruoso: Gli incantesimi e gli effetti che hanno effetto solamente sugli umanoidi, come *charme su persone* o *dominare persone* non hanno effetto sui megeridi.
- Scurovisione: I megeridi possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +2.
- Resistenza agli incantesimi pari a 11 + il livello del personaggio.
- Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +2. Un megeride ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari a 2 più i livelli di classe, quindi un megeride barbaro di 1° livello avrebbe un LEP di 3. Vedi il riquadro "Razze potenti".

- Classe preferita: Barbaro. La classe di barbaro di un megeride multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

spiritide

Gli spiritidi sono i discendenti di umani e di vari spiriti della natura. Non sono diffusi in alcun luogo, ma possono essere incontrati più spesso all'interno e nelle vicinanze del Rashemen, una terra famosa per i suoi spiriti guardiani. Una piccola quantità di spiritidi si può trovare nel Thesk, tra gli immigrati Shou provenienti dalla lontana Kara-Tur. Gli spiritidi dell'Irraggiungibile Est appartengono a due ceppi distinti: gli spiriti delle montagne e gli spiriti dei fiumi.

Personalità: Gli spiritidi tendono ad essere sereni, in sintonia con ciò che li circonda e in pace col mondo. La loro origine conferisce loro una sorta di consapevolezza del mondo degli spiriti, ma non desiderano manipolare questo mondo con la magia. Manifestano un amore e un apprezzamento per la vita che molti umani invidiano.

Descrizione fisica: Gli spiritidi sembrano umani, anche se sono minuti, con bocche piccole, sopracciglia finissime e carnagione pallida o dorata. I loro volti e corpi sono glabri, ma i loro capelli sono lunghi e fluenti. Sono tanto differenti nell'aspetto quanto gli umani, anche se la maggior parte degli spiritidi nell'Est possiede lineamenti e carnagioni tipiche dei Rashemi. Molti di essi sono sorprendentemente belli.

Relazioni: Gli spiritidi vivono tipicamente come parte di una società umana, anche se raramente rimangono in un villaggio o in una città per più di una generazione umana. Gli spiritidi preferiscono mescolarsi con le comunità vicine, riconoscendo i governanti umani e facendosi strada nella vita come farebbe un umano purosangue. I loro vicini non sanno quanto realmente diversi siano gli spiritidi, e li considerano "sapienti" in grado di comprendere cose che la maggior parte della gente non percepisce.

Gli spiritidi vanno d'accordo con gli elfi e i folletti di ogni tipo, così come con gli spiriti del Rashemen.

Allineamento: Forse in virtù del loro forte legame con il mondo naturale, gli spiritidi cercano un equilibrio benevolo tra gli estremi. Tendono ad avere un allineamento neutrale buono.

Religione: Gli spiritidi condividono le abitudini religiose dei loro vicini umani. Nel Rashemen venerano spesso Silvanus, Mielikki e Selûne.

Linguaggio: Gli spiritidi parlano il Comune, il Silvano e il linguaggio umano locale della loro regione di origine (solitamente il Rashemi, ma a volte lo Shou e il Tuigan).

Nomi: Gli spiritidi di origine Rashemi adottano solitamente nomi Rashemi. *Maschili:* Andar, Chevik, Daumar, Hladislak, Ilvik, Olek, Pergaur. *Femminili:* Ayvarra, Belmith, Emmezel, Gevarra, Iseldra, Karra, Ranya. *Cognomi:* Antonin, Fyodorin, Gudenny, Kerska, Molotva.

Avventurieri: Alcuni spiritidi percepiscono più marcatamente le differenze tra loro e gli umani, e intraprendono la vita dell'avventuriero per trovare la loro strada. Più raramente, un puro desiderio di viaggiare sprona gli spiritidi ad esplorare il mondo e ad ammirarne le bellezze naturali.

Regioni: La maggior parte degli spiritidi incontrati nell'Irraggiungibile Est proviene dal Rashemen o dal Thesk, e scelgono le regioni appropriate. Anche la regione degli Shou è appropriata per quegli spiritidi immigrati da Kara-Tur.

Tratti razziali degli spiritidi delle montagne

Gli spiritidi delle montagne possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Gli spiritidi delle montagne hanno una velocità base di scalare di 9 metri. Ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. Gli spiritidi delle montagne devono effettuare una prova di Scalare per scalare una parete o una pendenza con una CD più alta di 0, ma possono sempre scegliere di prendere 10, anche se hanno fretta o se sono minacciati mentre stanno scalando. Uno spiritide delle montagne che scelga di effettuare una scalata accelerata si muove al doppio della velocità di scalare indicata ed effettua un'unica prova di Scalare con una penalità di -5. Gli spiritidi delle montagne non possono effettuare l'azione di corsa mentre scalando. Mantengono il loro bonus di Destrezza (se ne hanno uno) mentre scalano, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale ai loro attacchi contro uno spiritide delle montagne che stia scalando.
- Visione crepuscolare: Gli spiritidi sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Acrobazia, Equilibrio e Saltare. Gli spiritidi delle montagne si sentono a proprio agio nelle ripide pendenze e nei lisci pinnacoli che terrorizzerebbero la maggior parte degli umani.
- Una volta al giorno, uno spiritide delle montagne può utilizzare *parlare con gli animali* per parlare con qualsiasi uccello. Questa capacità è innata negli spiritidi delle montagne. Ha la durata di 1 minuto (lo spiritide viene considerato un incantatore di 1° livello quando utilizza questa capacità, indipendentemente dal suo livello). Si veda la descrizione dell'incantesimo *parlare con gli animali* nel *Manuale del Giocatore.*
- Linguaggi automatici: Comune e Silvano. Linguaggi bonus: Aquan, Auran, Gigante, Goblin, Mulan, Rashemi, Shou, Tuigan.
- Classe preferita: Qualsiasi. La classe del personaggio di livello più alto di uno spiritide multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Tratti razziali degli spiritidi dei fiumi

Gli spiritidi dei fiumi possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Gli spiritidi dei fiumi hanno una velocità base di nuotare di 9 metri. Non hanno bisogno di effettuare prove di Nuotare per nuotare normalmente. Ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per effettuare azioni speciali o per evitare un ostacolo, e possono sempre scegliere di prendere 10 su queste prove, anche se sono distratti o se sono minacciati mentre stanno nuotando. Gli spiritidi dei fiumi possono effettuare l'azione di corsa mentre nuotano, ma solo se nuotano in linea retta.

- Respirare sott'acqua: Gli spiritidi dei fiumi possono respirare sott'acqua con la stessa facilità con cui respirano l'aria.
- Visione crepuscolare: Gli spiritidi sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici con la parola "acqua" nel nome dell'effetto.
- Una volta al giorno, uno spiritide dei fiumi può utilizzare *parlare con gli animali* per parlare con qualsiasi pesce. Questa capacità è innata negli spiritidi dei fiumi. Ha la durata di 1 minuto (lo spiritide viene considerato un incantatore di 1° livello quando utilizza questa capacità, indipendentemente dal suo livello). Si veda la descrizione dell'incantesimo *parlare con gli animali* nel *Manuale del Giocatore*.
- Linguaggi automatici: Comune e Silvano. Linguaggi bonus: Aquan, Auran, Gigante, Goblin, Mulan, Rashemi, Shou, Tuigan.
- Classe preferita: Qualsiasi. La classe di personaggio di livello più alto di uno spiritide multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Taer

Cacciatori primitivi del ghiacciato nord, i taer sono creature crudeli e selvagge che infestano le montagne e i passi remoti dell'Est. I loro clan inviano gruppi di guerrieri nelle terre più calde, portando via bestiame, scorte di cibo o addirittura persone per rifornire le loro dispense. Ancora più che altre razze malvagie come gli orchi o gli gnoll, i taer vengono considerati come bestie primitive e assetate di sangue senza alcuna qualità che possa redimerli.

Anche se i taer considerano le altre creature alla stregua di nemici o potenziali pasti, essi hanno una tradizione sorprendentemente complessa di storie orali, di codici di condotta all'interno dei clan e di saggezza tribale.

Molto tempo fa, questa razza sviluppò un codice ben preciso per dominare la propria tendenza alla violenza, perlomeno tra i suoi stessi membri. Chiunque sia al di fuori del clan dei taer è al di là di questo codice, e può essere derubato, assassinato o divorato a piacere. Quei pochi taer che si avventurano nelle terre civilizzate estendono il concetto di "clan" ad un altro gruppo di creature intelligenti, come una banda di fuorilegge, un villaggio, o un gruppo di avventurieri, oppure muoiono rapidamente per mano di una folla inferocita.

Personalità: Pur essendo privi dell'intelligenza cognitiva e innovativa degli umani, i taer sono, a modo loro, intuitivi e pieni di immaginazione. Pensano per analogie e metafore, la maggior parte delle quali sono saghe mitiche narrate dai cantastorie del clan nelle passate generazioni. I taer si considerano i protagonisti di una storia lunga tutta la vita iniziata prima che loro nascessero e che continuerà dopo che saranno morti.

I taer che abbandonano il loro clan e che imparano a considerare i membri delle altre razze come appartenenti alla loro tribù (e non come prede) intessono lentamente le loro nuove esperienze nel loro vecchio modo di vedere il mondo, creando nuovi miti per spiegare ciò che non potrebbero comprendere in nessun altro modo. Un taer può letteralmente "spegnere" il pensiero cognitivo e "accendere" una furia bestiale in un batter d'occhio per affrontare una sfida fisica, ma per molti giorni in seguito pondererà sull'esperienza per cercare di capire che cosa è accaduto.

Descrizione fisica: I taer sono creature dalla corporatura possente, alte all'incirca dagli 1,50 metri agli 1,80 metri, con braccia dotate di muscoli nodosi e dai volti scimmieschi. Sono ricoperti da una pelliccia spessa e bianca che li aiuta a camuffarsi nei paesaggi innevati, ma le mani e i loro volti sono glabri. Al di sotto della pelliccia, la pelle è di colore grigio scuro e ruvida come il cuoio. Un taer maschio pesa circa 110 kg, mentre una femmina è di corporatura più leggera, e pesa circa 90 kg. I taer camminano ingobbiti, con le nocche che quasi toccano il terreno. Un taer che si erga in posizione eretta può arrivare quasi a 2,10 metri di altezza.

Relazioni: Nessuna razza va d'accordo con i taer, anche se i giganti del gelo, gli ogre e i draghi bianchi a volte stringono alleanze con un clan taer per raggiungere un obiettivo più grande. Dal canto loro, i taer tipicamente considerano tutte le altre creature come nemici o prede. Un taer che impari a includere i suoi compagni non taer nel suo "clan" può essere un compagno leale, ma spesso misurerà le azioni dei suoi compagni secondo le aspettative dei taer.

Allineamento: I taer non tendono né verso la legge né verso il caos. Danno valore alle complesse leggi che regolano la loro vita all'interno del clan, ma amano la libertà selvaggia. Tendono ad essere malvagi, e danno la caccia ai non taer troppo deboli per difendersi. Anche all'interno del clan, i taer fanno un uso privo di scrupoli delle loro tradizioni per ottenere la più alta posizione possibile. Un discreto numero di avventurieri taer è di allineamento neutrale.

Religione: I taer hanno un pantheon complesso colmo di spiriti e figure mitologiche, ma molto spesso venerano alcuni aspetti di Auril la Vergine del Gelo e Loviatar. Nella loro mitologia compaiono anche divinità dei giganti come Grolantor e Thrym.

Linguaggio: I taer parlano il Gigante. I personaggi giocanti taer parlano anche il Comune. I linguaggi bonus comprendono l'Auran, il Damaran, il Draconico, l'Orchesco e il Rashemi, anche se è molto raro che un taer riesca a padroneggiare più di due lingue.

Nomi: I taer si danno i nomi degli elementi del paesaggio e dei fenomeni naturali, preceduti da un semplice nome di clan. Alcuni esempi sono: Hrusk Tuono di Montagna, Vulg Ghiaccio Cadente, o Chark Cielo Fumante.

Tratti razziali dei taer

I taer possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (fino ad un minimo di 3), -2 al Carisma: I taer sono robusti e tremendamente forti, ma sono isolati e non possiedono le capacità di ragionamento delle altre razze.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri, velocità di scalare di 9 metri. I taer ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. I taer devono effettuare una prova di Scalare per scalare una parete o una pendenza con una CD più alta di 0, ma possono sempre scegliere di prendere 10, anche se hanno fretta o se sono minacciati mentre stanno scalando. Un taer che scelga di effettuare una scalata accelerata si muove al doppio della velocità di scalare indicata ed effettua un'unica prova di Scalare con una penalità di -5. I taer non possono effettuare l'azione di corsa mentre scalando. Mantengono il loro bonus di Destrezza (se ne hanno uno) mentre scalano, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale ai loro attacchi contro un taer che stia scalando.

- Dadi Vita razziali: Un taer parte con due livelli da gigante. Ciò gli concede 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +1, e tiri salvezza base Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli da gigante di un taer gli concedono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Intelligenza). Le abilità di classe dei taer sono Nascondersi, Osservare e Scalare. La pelliccia di un taer lo aiuta a camuffarsi con gli ambienti innevati, concedendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti innevati.
- Talenti razziali: I livelli da gigante di un taer gli concedono un talento.
- Familiarità nelle armi: I taer considerano i randelli pesanti e le lance da cavaliere come se fossero armi semplici.
- Gigante: Gli incantesimi e gli effetti che hanno effetto solamente sugli umanoidi, come *charme* o *dominare persone* non hanno effetto sui taer.
- Scurovisione: I taer possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +2.
- Attacchi naturali: Un taer disarmato può effettuare due attacchi con lo schianto utilizzando il suo normale bonus di attacco, e un attacco con il morso con una penalità di -5 al suo normale bonus di attacco. L'attacco con lo schianto di un taer infligge 1d3 danni, e il morso infligge 1d4 danni.
- Sottotipo freddo (Str): I taer sono immuni ai danni da freddo, ma sono vulnerabili agli attacchi con il fuoco. Subiscono la metà dei danni in più (+50%) del normale dal fuoco, indipendentemente dal fatto che venga concesso un tiro salvezza o che il tiro salvezza venga effettuato con successo o meno.
- Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +1. Un taer ha un livello effettivo del personaggio (LEP) di 3 più i livelli di classe, quindi un taer barbaro di 1° livello avrebbe un LEP di 4. Vedi il riquadro "Razze potenti".
- Classe preferita: Barbaro. La classe di barbaro di un taer multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

volodni

Più di mille anni fa, al termine della terribile guerra che distrusse Narfell e Raumathar, un orgoglioso signore Nar guidò un manipolo di suoi compatrioti all'interno delle grandi foreste dell'antico impero, nel tentativo di fuggire dai demoni scatenati e dalle pestilenze magiche che stavano devastando la sua terra. Una potenza di quegli antichi boschi, forse un treant anziano o addirittura Padre Quercia in persona, si manifestò ai profughi Nar per negare loro l'asilo, a meno che non giurassero di abbandonare le loro pratiche di evocazione di demoni e non accettassero di prendere per loro il sangue della foresta. Il signore accettò all'istante, sicuro che qualsiasi patto fosse meglio del ritorno verso una sicura distruzione, ma il prezzo fu più alto di quanto potesse immaginare: egli e i suoi seguaci diedero la loro umanità in cambio di asilo. E fu così che nacquero i volodni, il popolo delle pinete.

I volodni sono una razza di creature arboree simili agli umani, che difendono le loro foreste con una risolutezza ferrea. A differenza degli altri esseri silvani, i volodni cercano di espandersi aggressivamente verso nuove foreste per allargare i confini di quelle vecchie, indipendentemente da chi venga coinvolto. In molti pensano che la caduta della civiltà dei "popoli caldi" possa preservare le foreste di Faerûn, ma altri sperano di persuadere gli umani in modo pacifico a consentire il ritorno delle antiche foreste.

Personalità: I volodni sono freddi e distaccati, e non provano rimorso nell'attuare qualsiasi tattica per ottenere i loro scopi. Ricordano ogni ferita, ma hanno la pazienza della foresta stessa quando si tratta di vendicarsi. Non sono possessivi, dato che hanno ben poco bisogno di beni materiali. Alcuni volodni sentono il sangue dei loro antenati umani più profondamente di altri, e sanno cos'è la benevolenza (oppure il risentimento e il crimine).

Descrizione fisica: I volodni assomigliano ai loro antenati umani, ma la loro pelle è del colore olivastro scuro degli aghi di pino, e la loro carne è legnosa e dura. Nelle loro vene scorre limpida linfa, non sangue, e i loro capelli crescono come lunghe e spesse placche simili alla corteccia di un arbusto. I loro occhi sono di un nero brillante. Tendono ad essere alti e snelli, con ampie spalle e lunghe braccia. Il popolo delle pinete predilige armi e armature fatte di cuoio e legno, tinte di verde e marrone per aiutarli a camuffarsi con il terreno delle loro foreste native.

Relazioni: I volodni vanno ragionevolmente d'accordo con le altre creature silvane, come i centauri e i satiri, e solitamente cercano di raggiungere gli stessi obiettivi degli elfi. Riveriscono i treant e sono affabili con i druidi di ogni razza, ma non si curano di chi vede una foresta solamente come legna da ardere e materiale edile. Coloro che sfruttano la natura per disprezzo anziché per necessità trasformano l'ostilità latente dei volodni in una furia fredda e primordiale (i volodni più violenti non fanno distinzione tra le due azioni). Di conseguenza, i volodni covano un disprezzo più forte per i goblin, gli orchi e creature simili, che non per i nani o gli umani.

Allineamento: I volodni non sono prettamente malvagi, ma nemmeno benevoli. Credono che ogni individuo debba seguire il proprio sprone all'azione, piuttosto che farsi guidare da leggi e regole, pertanto favoriscono un comportamento caotico.

Religione: Come ci si potrebbe aspettare, il popolo delle pinete ha una forte tradizione druidica. La loro società è governata da circoli druidici, e tutti i volodni venerano divinità della natura. Tra le divinità delle foreste, i volodni venerano in modo particolarmente profondo Silvanus, il Padre Quercia.

Linguaggio: I volodni parlano il Comune e il Silvano, oltre che la lingua umana della regione circostante (nell'Est, solitamente il Damaran o il Rashemi). Imparano spesso il Draconico, l'Elfico, il Gigante, lo Gnoll, lo Gnomesco o il Treant per comunicare con le creature dei boschi.

Nomi: Il popolo delle pinete utilizza semplici nomi umani, solitamente seguiti da una descrizione di un luogo prediletto della foresta, come Andror della Sorgente Profonda, Harl del Vecchio Boschetto, o Mara del Crinale Ventoso. *Maschili:* Andror, Huvast, Isilvor, Leped, Normol, Strevast, Yevgen. *Femminili:* Atryanna, Hela, Kari, Lara, Naskyara, Slaela, Zashi.

Avventurieri: I volodni che abbandonano le loro foreste native per vedere il mondo sono insoliti, ma non così rari come ci si potrebbe aspettare. Il popolo delle pinete ha un forte desiderio di esplorare e ammirare le meraviglie delle foreste di Faerûn. I volodni druidi e ranger esplorano il mondo per proteggere i boschi e per spiare le terre civilizzate nei pressi delle loro foreste.

Regioni: La maggior parte dei volodni sceglie la regione dei volodni, a sottolineare il fatto che un personaggio del popolo delle pinete sia nativo di una delle enormi foreste della Grande Valle (vedi Capitolo 3: "Regioni e talenti"). Una piccola quantità di personaggi volodni sceglie regioni umane come il Rashemen, la Grande Valle o il Thesk.

Tratti razziali dei volodni

I volodni possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +2 alla Costituzione, +2 alla Saggezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I volodni sono robusti e dotati di intuito, ma non eccessivamente brillanti e dotati di carattere.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Resistenza al freddo 5.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti boschivi.
- Visione crepuscolare: I volodni sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Vegetale: I volodni sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. I colpi critici e gli effetti di influenza mentale non hanno effetto su di essi.
- Metà dei danni dalle armi perforanti: Le armi perforanti infliggono solamente la metà dei danni ai volodni, con un minimo di 1 danno.
- Sostentamento: I volodni hanno bisogno solamente di 2 ore di sonno al giorno per ottenere i benefici di 8 ore di sonno (anche se gli incantatori arcani devono comunque riposare per 8 ore per recuperare i loro incantesimi). I volodni hanno bisogno solamente di un quarto del cibo e dell'acqua di cui necessita un umano, dato che assorbono le sostanze nutritive dall'ambiente.
- Linguaggi automatici: Comune, Silvano. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +2. Un volodni ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari a 2 più i livelli di classe, quindi un volodni druido di 1° livello avrebbe un LEP pari a 3. Vedi il riquadro "Razze potenti".
- Classe preferita: Druido. La classe di druido di un volodni multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Orchi dell'Est

Razze di Faerûn descrive gli orchi grigi, gli orchi delle terre orientali. Discendenti delle orde che invasero Faerûn durante le Guerre del Portale Orchesco, gli orchi grigi sono una sottorazza distinta degli orchi, dotati di capacità e tratti unici. Gli orchi delle montagne (gli orchi comuni) possono essere incontrati nel Thesk e nei confini settentrionali dell'Irraggiungibile Est, ma molti orchi delle Montagne dell'Alba e della Desolazione Sconfinata sono orchi grigi. Gli orchi di Thay includono una grande quantità di entrambe le sottorazze; anche se molto tempo fa gli orchi grigi invasero l'Altopiano di Thay in massa, da secoli i Maghi Rossi importano orchi delle montagne mercenari e schiavi.

Gli orchi grigi appaiono meno bestiali dei loro più selvaggi cugini settentrionali, ma sono comunque palesemente non umani. Sono piuttosto pelosi, con lunghe criniere di capelli ispidi sulla testa, le spalle e la schiena. I loro volti sono meno porcini di quelli degli orchi delle montagne, con l'eccezione delle zanne. Hanno occhi gialli, arancioni o rossi, orecchie da lupo e capelli neri o grigi. Gli orchi grigi sono più predisposti ad indossare abiti "civilizzati" rispetto agli orchi delle montagne, e prediligono il marrone, il nero, il blu e altri colori scuri. Il colore della pelle è solitamente grigio con chiazze di grigio più chiaro o più scuro sul torso e sui fianchi.

Al contrario degli orchi comuni, gli orchi grigi sono nomadi. Vivono in regioni remote e desolate, conducendo vite il più frugali possibile, e percorrendo le rotte migratorie tradizionali dagli accampamenti alle grotte che prediligono con il cambio delle stagioni. Quando le risorse in una zona scarseggiano, una tribù si sposta verso campi più fertili.

Una tipica tribù di orchi grigi conta dai trenta ai cinquanta membri, ed è guidata dal membro più forte della tribù. Ma chi comanda realmente in una tribù di orchi grigi è l'alto sacerdote, solitamente un adepto o un chierico (spesso femmina) che ha assunto la posizione per molti anni. Gli orchi grigi sono zeloti, e la parola del chierico della tribù è legge.

Gli orchi grigi possiedono tutti i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -2 al Carisma: Gli orchi grigi non sono forti quanto gli orchi delle montagne, ma tendono ad essere molto più indipendenti e dotati di forza di volontà.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un orco grigio è di 12 metri. Hanno il passo lungo, e possono coprire velocemente grandi distanze.
- Competenti nell'ascia grande e nell'arco lungo; gli orchi grigi si allenano con le armi sin dall'infanzia.
- Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi grigi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o all'interno del raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.
- Olfatto acuto (Str): Gli orchi grigi hanno la capacità olfatto acuto, dettagliata nella *Guida del DUNGEON MASTER*.
- Sangue orchesco: Ai fini di tutti gli effetti e le capacità speciali, un orco grigio viene considerato un orco. Ad esempio, gli orchi grigi possono utilizzare o creare armi e oggetti magici orcheschi dotati di poteri razziali specifici degli orchi come se fossero orchi.
- Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Goblin.
- Classe preferita: Chierico. Gli orchi grigi sono portati per la vita selvaggia dei barbari, ma tendono ad essere più pacifici e devoti degli orchi settentrionali, riuscendo a contenere e a gestire la loro ira innata. Questo gli permette di eccellere nella classe del chierico delle divinità orchesche della guerra.
- Modificatore di livello: +1. Un orco grigio ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari a 1 più i livelli di classe, quindi un orco grigio chierico di 1° livello avrebbe un LEP pari a 2.

Età, altezza e peso

I dettagli relativi all'età, al sesso, all'altezza, al peso e all'aspetto di un personaggio vengono lasciati ai giocatori. Ma se si preferisce far riferimento a dei suggerimenti, si consultino le tabelle dalla 1-2 alla 1-4.

Età del personaggio

L'età iniziale del personaggio viene determinata dalla scelta della razza e della classe, come elencato nella Tabella 1-2: "Età iniziale casuale". Ad esempio, l'età iniziale di un taer barbaro è pari a 10 + 1d4 anni (11-14), mentre un volodni ranger avrebbe 20 + 3d6 (23-38) anni.

Tabella 1-2: Età iniziale casuale

Razza	Maturità	Barbaro Ladro Stregone	Bardo Guerriero Paladino Ranger	Chierico Druido Mago Monaco
Elfo delle stelle	110 anni	+4d6	+6d6	+10d6
Gnoll	12 anni	+1d4	+1d6	+2d4
Megeride	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Spiritide	110 anni	+4d6	+6d6	+10d6
Taer	10 anni	+1d4	+1d4	+2d4
Volodni	20 anni	+2d4	+3d6	+4d6

Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) diminuiscono e quelli delle sue caratteristiche mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma) aumentano. Gli effetti del passare del tempo sono cumulativi, ma i punteggi delle caratteristiche di un personaggio non possono scendere sotto all'1 in questo modo.

Tabella 1-3: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età[1]	Vecchiaia[2]	Venerabile[3]	Età massima
Elfo delle stelle	175 anni	263 anni	350 anni	+4d% anni
Gnoll	30 anni	45 anni	60 anni	+2d12 anni
Megeride	40 anni	60 anni	80 anni	+2d20 anni
Spiritide	175 anni	263 anni	350 anni	+4d% anni
Taer	25 anni	37 anni	50 anni	+2d10 anni
Volodni	80 anni	100 anni	120 anni	+2d20 anni

[1] = -1 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car
[2] = -2 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car
[3] = -3 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car

Quando un personaggio diventa venerabile il DM tira in segreto per determinare la sua età massima. Questa è data dalla somma del numero indicato dalla colonna "Venerabile" della razza appropriata nella Tabella 1-3: "Effetti dell'invecchiamento" e del modificatore della colonna "Età massima". Quando il personaggio raggiunge la sua età massima, muore di vecchiaia nel corso dell'anno successivo, come determinato dal DM.

Altezza e peso

L'altezza e il peso di un personaggio possono essere scelte in base alle descrizioni di ogni razza, oppure tirate casualmente seguendo la Tabella 1-4: "Altezza e peso casuali". Il tiro di dado indicato nella colonna "Modificatore altezza" determina l'altezza in più alla sua altezza base. Lo stesso numero moltiplicato per il tiro di dado indicato nella colonna "Modificatore peso" determina il peso del personaggio in più al suo peso base.

Tabella 1-4: Altezza e peso casuali

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Elfo delle stelle	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	47,5 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Elfa delle stelle	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	37,5 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Gnoll, maschio	170 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	80 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Gnoll, femmina	160 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	67,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Megeride	150 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	62,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Spiritide, maschio	145 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Spiritide, femmina	132,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Taer, maschio	140 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	90 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Taer, femmina	135 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	72,5	x (2d4) x 0,5 kg
Volodni, maschio	162,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Volodni, femmina	157,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg

Classi di Prestigio

Nell'Irraggiungibile Est ci sono società segrete, ordini elitari e sentieri dimenticati che conducono al potere, sia buoni che malvagi.

Delle classi di prestigio descritte nella *Guida del Dungeon Master*, l'assassino è di gran lunga la più comune nell'Est. I popoli di Thay e del Thesk hanno antiche tradizioni di assassinio, e ospitano gilde o sette di assassini professionisti. Le guardie nere sono relativamente comuni a Thay, ma fortunatamente sono scarse nelle altre terre, e solitamente servono dei potenti Maghi Rossi come autarchi o capitani delle guardie. Le ombre danzanti sono comuni nel Thesk, specialmente tra i Signori delle Ombre di Telflamm. Gli elfi della Foresta di Lethyr contano numerosi arcieri arcani tra le loro fila, mentre i difensori nanici sono rari nell'Est, per il semplice fatto che non ci sono grandi insediamenti di nani. I maestri del sapere sono altamente stimati nell'Aglarond, ma altrove non sono molto conosciuti. Anche se alcuni Maghi Rossi adottano le arti dei maestri del sapere per cercare conoscenze occulte che possano aiutarli nelle loro varie attività, pochi Thayan hanno la pazienza per distillare lentamente i segreti del vero potere da antichi tomi polverosi quando esistono sentieri più rapidi (anche se più pericolosi) verso la conoscenza.

La maggior parte delle classi presentate nell'*Ambientazione di Forgotten Realms* sono comuni nell'Est. Come si può intuire, le hathran sono comunissime nel Rashemen. La maggior parte delle incantatrici Rashemi seleziona il talento Ethran all'inizio della propria carriera e si qualifica per la classe di prestigio hathran il prima possibile. Allo stesso modo, la maggior parte degli incantatori arcani di Thay aspira alla classe di prestigio del Mago Rosso e avanza in quella direzione. Esistono devoti arcani e arcimaghi sia tra gli Aglarondan che tra i Thayan. Molti Maghi Rossi sono attratti dai poteri unici dell'arcimago e li combinano con le loro formidabili capacità, mentre un numero più ristretto sceglie di affiliarsi con la fede di Kossuth come devoti. Gli adepti d'ombra sono scarsi, ma possono essere trovati con più probabilità tra i Maghi Rossi specialisti nell'illusione o nella necromanzia. Alcuni chierici Rashemi, particolarmente i maschi, intraprendono il sentiero del maestro delle rune, e lo stesso fanno alcuni dei misteriosi elfi delle stelle. Gli esploratori arpisti e i cavalieri del drago purpureo sono praticamente inesistenti nell'Est, dato che tali ordini non hanno molto a che fare con le terre orientali.

Questo capitolo presenta numerose nuove classi di prestigio caratteristiche dell'Est: il berserker dalle cicatrici runiche, il cacciatore Nentyar, il cavalcagrifoni dell'Aglarond, il costrittore di demoni Nar, il discepolo Shou, la durthan, il maestro delle ombre di Telflamm, il mago da battaglia Raumathari, lo schiavista Thayan, il signore del Bosco di Yuir, il signore delle pestilenze di Talona e lo zelota della Fiamma Nera.

Berserker dalle cicatrici runiche

Barbari letali con rune magiche incise nelle loro carni, i berserker dalle cicatrici runiche sono tra i più temuti difensori del Rashemen. Sono guardie del corpo fedeli alle hathran, pronti a scatenare una tempesta di furia marziale ad una sola parola di qualsiasi Strega. Molti berserker dalle cicatrici runiche si legano ad una singola Strega e la proteggono con le loro vite, mentre altri divengono i capitani delle logge di berserker, oppure conducono una semplice vita da difensori vagabondi del popolo del Rashemen. La parola di una Strega è legge nel Rashemen, ma i berserker dalle cicatrici runiche portano un fardello di autorità pesante quasi quanto il loro in alcune zone della nazione.

Tutti i berserker dalle cicatrici runiche hanno almeno alcune esperienze da barbari, dato che la capacità di ira è un prerequisito della classe di prestigio. Anche i personaggi con addestramento da guerrieri, ranger e ladri sono comuni tra le fila dei berserker dalle cicatrici runiche. Gli incantatori scelgono raramente questa via, dato che per loro la società Rashemi offre altri ruoli. I monaci e i paladini hanno requisiti di allineamento antitetici a questa classe di prestigio, e solo i personaggi che hanno abbandonato una di queste classi possono divenire berserker.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un berserker dalle cicatrici runiche, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Artigianato (cicatrici) 5 gradi, Intimidire 5 gradi, Percepire Intenzioni 2 gradi.

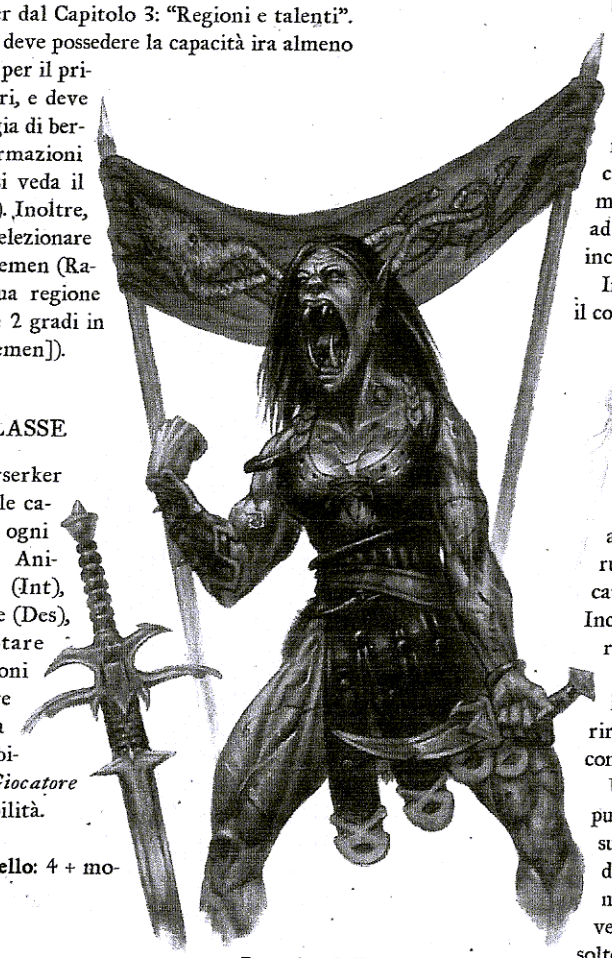
Talenti: Sopravvissuto (FRA), Volontà di Ferro, almeno un talento loggia di berserker dal Capitolo 3: "Regioni e talenti".

Speciale: Il personaggio deve possedere la capacità ira almeno una volta al giorno, come per il privilegio di classe dei barbari, e deve essere membro di una loggia di berserker (per maggiori informazioni sulle logge di berserker si veda il Capitolo 10: "Rashemen"). Inoltre, il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali di Rashemen (Rashemen deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Rashemen]).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del berserker dalle cicatrici runiche (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.



Berserker dalle cicatrici runiche

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del berserker dalle cicatrici runiche.

Competenza nelle armi e nelle armature: I berserker dalle cicatrici runiche non ottengono competenze in nessuna arma o armatura.

***Incidere cicatrici runiche* (*Mag*):** Al 1° livello, un berserker dalle cicatrici runiche impara ad incidere una cicatrice runica sulla sua pelle. Una cicatrice runica è un metodo per immagazzinare un incantesimo, come una pergamena. Il berserker conosce solamente un numero limitato di incantesimi da imprimere nelle cicatrici runiche, selezionati dalla lista degli incantesimi del berserker dalle cicatrici runiche, elencata di seguito. Per poter imparare un incantesimo da cicatrice runica, il berserker deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo. Un berserker dalle cicatrici runiche può lanciare incantesimi solamente incidendoli come cicatrici runiche. Non ha alcun'altra capacità da incantatore e non può utilizzare oggetti magici a completamento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo basati sugli incantesimi della sua lista.

Incidere una cicatrice runica impiega 1 ora, il costo dei materiali è pari a 5 mo x il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore, e il costo in PE è pari a 1/25 del costo in mo. Il personaggio può fissare il livello dell'incantatore della cicatrice runica ad un qualunque livello che vada dal livello di classe minimo necessario per conoscere la runa al suo livello da berserker dalle cicatrici runiche. Il berserker può incidere una cicatrice runica solamente sul proprio corpo. Incidere una runa è un procedimento doloroso che infligge 1d6 danni per livello dell'incantesimo al termine del tempo di incisione. (In seguito, il berserker può guarire questi danni con qualsiasi mezzo comune, e la cicatrice runica rimane attiva).

Un berserker dalle cicatrici runiche non può incidersi più di sette rune alla volta: due sul torace, due sulle braccia, due sui dorsi delle mani e una sul volto. Le cicatrici runiche rimangono quiescenti finché non vengono attivate, e non possono essere dissolte (anche se possono essere soppresse).

Le cicatrici runiche vengono considerate come incantesimi divini, anche se un berserker non deve effettivamente prepararle e lanciarle. La CD del tiro salvezza, se necessaria, è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del berserker. Per attivare una cicatrice runica, il personaggio deve utilizzare un'azione standard per toccare la runa. Tutti gli incantesimi delle cicatrici runiche hanno come

TABELLA 2–1: BERSERKER DALLE CICATRICI RUNICHE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Cicatrici runiche conosciute 1°	2°	3°	4°	5°
1°	+1	+2	+0	+0	*Incidere cicatrici runiche*	1	-	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Ira extra	2	-	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Cicatrici rituali +1	2	1	-	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Progenie del freddo, riduzione del danno 1/-	3	2	-	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Ira extra	3	2	1	-	-
6°	+6	+5	+2	+2	Cicatrici rituali +2	3	3	2	-	-
7°	+7	+5	+2	+2	Riduzione del danno 2/-	4	3	2	1	-
8°	+8	+6	+2	+2	Ira superiore	4	3	3	2	-
9°	+9	+6	+3	+3	Ira extra, riduzione del danno 2/-	4	4	3	2	1
10°	+10	+7	+3	+3	Riduzione del danno 3/-	4	4	3	3	2

Illustrazione di Tim Pannell

bersaglio solamente il berserker dalle cicatrici runiche oppure un oggetto in suo possesso, anche se l'incantesimo inciso potrebbe normalmente essere lanciato su un altro bersaglio.

In seguito all'attivazione, la magia della cicatrice runica si scarica, e la runa scompare nel nulla lasciando solamente una sagoma quasi impercettibile. Di solito, la pelle di un berserker è solcata da decine di vecchie cicatrici runiche scaricate.

Ira extra (Str): Un berserker dalle cicatrici runiche ottiene utilizzi al giorno addizionali della capacità di ira barbarica. Al 2° livello, ottiene un'ulteriore ira al giorno, al 5° livello ne ottiene una seconda, e al 9° livello ne ottiene una terza. Ad esempio, un barbaro 8/berserker dalle cicatrici runiche 5 può utilizzare l'ira tre volte al giorno grazie ai suoi livelli da barbaro, più due volte grazie ai suoi livelli da berserker dalle cicatrici runiche, per un totale di cinque volte al giorno.

Cicatrici rituali (Str): Tramite la ripetuta deturpazione della propria pelle, un berserker dalle cicatrici runiche ottiene un bonus di armatura naturale +1 al 3° livello. Il bonus diventa +2 al 6° livello, e +3 al 9°.

Progenie del freddo (Sop): Temprato dal freddo rigido degli inverni di Rashemen, un berserker dalle cicatrici runiche ottiene resistenza al freddo 5.

Riduzione del danno (Str): A partire dal 4° livello, un berserker dalle cicatrici runiche ottiene la capacità di ignorare una certa quantità di ferite inferte dai colpi o dagli attacchi. Il berserker sottrae 1 dai danni subiti ogni volta che viene colpito da un'arma o da un attacco naturale. Al 7° e 10° livello, la riduzione del danno incrementa rispettivamente a 2 e 3. Questa capacità si sovrappone (non si somma) alla riduzione del danno ottenuta con un qualsiasi altro privilegio di classe.

Ira superiore: A partire dall'8° livello, i bonus dell'ira di un berserker dalle cicatrici runiche divengono +6 alla Forza, +6 alla Costituzione e bonus morale di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà. La penalità alla CA rimane di -2.

Cacciatore Nentyar

Lista degli incantesimi del berserker dalle cicatrici runiche

I berserker dalle cicatrici runiche devono selezionare le cicatrici runiche che conoscono dalla lista seguente.

1° livello - *colpo accurato, cura ferite moderate, favore divino, protezione dal bene/caos/legge/male, resistere all'energia, vedere invisibilità, visione crepuscolare*.*

2° livello - *cura ferite gravi, estremità affilata, forza del toro, invisibilità, scurovisione, protezione dall'energia, vigore.*

3° livello - *arma magica superiore, camminare nell'aria, cura ferite critiche, interdizione alla morte, libertà di movimento, potere divino, velocità.*

4° livello - *giusto potere, immunità agli incantesimi, invisibilità superiore, neutralizza veleno, pelle di pietra, ristorare.*

5° livello - *campo anti-magia, guarigione, metamorfosi, porta dimensionale, resistenza agli incantesimi.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi".

Cacciatore Nentyar

Irriducibili difensori delle grandi foreste e protettori de Nentyarch, il druido che governa il Circolo di Leth, i cacciator Nentyar percorrono le terre selvagge dell'Est per sradicare tutt ciò che è corrotto e malvagio. Abile tanto con l'acciaio quant con la magia, un cacciatore Nentyar è un eroe pieno di risors che conta solo sulle proprie forze e che ha imparato a fidars del proprio giudizio, pronto a combattere chiunqu voglia arrecare danni alla foresta. I cacciator Nentyar sono pochi, ma anche un sol cacciatore è in grado di com piere grandi gesta al servi zio della terra che ama.

I barbari e i ranger sono cacciatori Nentyar pi comuni, dato che la classe d prestigio dà accesso a potent magie della foresta che s affiancano alle sue capacità di combattimento. I druid sono candidati men comuni alla classe di presti gio, giacché molti degli incantesim dei cacciatori Nentyar sono druidici e cacciatori Nentyar giurano di difendere i druidi e di applicare i loro editti. I guer rieri e i ladri con una predilezione per l abilità da utilizzare nelle terre selvagge a volte diventano cacciatori Nentyar, ma chierici, gli stregoni e i maghi non scel gono spesso questo sentiero.

La maggior parte dei cacciatori Nentyar è composta da umani, elfi e volodni.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un cacciatore Nentyar, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualunque non malvagio.

Abilità: Cercare 4 gradi, Osservare 8 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento, Seguire Tracce.

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali della Grande Valle (la Grande Valle deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Grande Valle]).

Abilità di classe

Le abilità di classe del cacciatore Nentyar (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenzio-

TABELLA 2-2: CACCIATORE NENTYAR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°	5°
1°	+0	+2	+2	+0	Andatura nel bosco	2	-	-	-	-
2°	+1	+3	+3	+0	Rapido segugio	2	1	-	-	-
3°	+2	+3	+3	+1	Rapidità del cervo	3	2	1	-	-
4°	+3	+4	+4	+1	Occhi del falco	3	2	2	1	-
5°	+3	+4	+4	+1	Cuor di leone	3	3	2	2	1

samente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). 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 cacciatore Nentyar.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un cacciatore Nentyar è competente in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Incantesimi al giorno: A partire dal 1° livello, un cacciatore Nentyar ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Ottiene un numero di incantesimi divini al giorno secondo la Tabella 2-2. Deve scegliere i suoi incantesimi dalla lista degli incantesimi del cacciatore Nentyar, presentata di seguito. Il livello dell'incantatore del personaggio è pari al suo livello da cacciatore Nentyar più i suoi livelli da chierico o druido (o la metà dei suoi livelli da ranger). Per lanciare un incantesimo il cacciatore deve avere un punteggio di Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus dei cacciatori Nentyar sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del cacciatore. I cacciatori Nentyar preparano e lanciano i loro incantesimi da cacciatore esattamente come i druidi.

Andatura nel bosco (Str): Un cacciatore Nentyar può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul cacciatore.

Rapido segugio (Str): Al 2° livello, un cacciatore Nentyar può muoversi alla sua normale velocità mentre segue le tracce anche senza subire la normale penalità di -5.

Rapidità del cervo: Al 3° livello, la velocità di un cacciatore Nentyar aumenta di +3 metri se indossa armature leggere o nessuna armatura e se non sta trasportando un carico pesante.

Occhi del falco: Al 4° livello, un cacciatore Nentyar sviluppa una vista incredibilmente acuta e ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di Osservare.

Cuor di leone: Al 5° livello, un cacciatore Nentyar diventa immune alla paura, magica o normale. Diversamente dall'aura di coraggio di un paladino, questa capacità non conferisce alcuna resistenza speciale alla paura a nessuno dei suoi alleati.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DEL CACCIATORE NENTYAR

I cacciatori Nentyar hanno accesso a tutti gli incantesimi della seguente lista.

1° livello - *calappio, colpo accurato, cura ferite leggere, dardo incantato, individuazione del magico, individuazione del veleno, intralciare, luce, parlare con gli animali, passo senza tracce, pelle coriacea, saltare.*

2° livello - *bagliore lunare (FRA), cura ferite moderate, folata di vento, forma arborea, neutralizza veleno, resistere all'energia, rimuovi malattia, parlare con i vegetali, sfocatura, vampa di Aganazzar (FRA).*

3° livello - *cura ferite gravi, estinguere fuoco, estremità affilata, fuoco verde*, invisibilità, lama lunare (FRA), libertà di movimento, muro di vento, vedere invisibilità.*

4° livello - *arma magica superiore, comunione con la natura, controllare venti, muro di spine, globo di forza*, spezzare incantamento, traslazione arborea.*

5° livello - *cerchio di guarigione, colpo infuocato, giusto potere, scopri il percorso, sentiero lunare (FRA).*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi".

cavalcagrifoni dell'Aglarond

Sempre in volo al di sopra del Bosco di Yuir e delle coste dell'Aglarond, i famosi cavalcagrifoni dell'Aglarond sono un corpo d'elite di cavalieri al servizio della Simbul, pronti a difendere la loro patria contro ogni attacco. I cavalcagrifoni studiano il combattimento aereo e sviluppano abilità speciali per combattere dal cielo. Guerrieri, paladini e ranger sono le classi più comuni tra le loro fila, ma anche alcuni chierici e stregoni sono divenuti cavalcagrifoni.

Nell'esercito dell'Aglarond, tutti i cavalcagrifoni hanno il grado di *velskoon* (un ufficiale di grado medio), e dispongono di ampi poteri quando si tratta di comandare i soldati Aglarondan, di applicare le leggi della Simbul e di mantenere la pace in patria. Anche se molti cavalcagrifoni sono guardie di palazzo, esploratori, messaggeri o comandanti di compagnia, in pratica hanno quasi carta bianca nell'eseguire i loro compiti. I cavalcagrifoni esploratori compiono ampi giri al di sopra delle pianure del Thesk e dell'Altopiano di Thay, osservando le armate dei Maghi Rossi. In virtù della loro lealtà e delle loro abilità, molti cavalcagrifoni affrontano missioni pericolose di spionaggio e infiltrazione, lasciando indietro le loro cavalcature piumate e facendo affidamento solamente sul loro coraggio e sulle loro abilità di sotterfugio. Alcuni cavalcagrifoni sono talmente affidabili da poter operare completamente soli, avanzando la causa dell'Aglarond nel modo che reputano migliore.

Il tipico PNG cavalcagrifoni è un umano o un mezzelfo guerriero di 4° livello che ha selezionato talenti e abilità adatti al combattimento aereo, piuttosto che aver preso livelli nella classe del cavalcagrifoni dell'Aglarond. In generale, i PNG co-

Illustrazione di Glen Angus

mandanti dei cavalcagrifoni hanno la responsabilità di guidare le forze della Simbul e di supervisionare le sue guardie di palazzo. Ai personaggi giocanti cavalcagrifoni vengono assegnate missioni speciali oppure titoli onorari. Il livello di un personaggio in questa classe è irrilevante ai fini del suo grado nell'esercito dell'Aglarond, anche se i cavalcagrifoni di rango più elevato tendono ad essere anche di livello più elevato.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un cavalcagrifoni dell'Aglarond, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Cavalcare 10 gradi, Diplomazia 5 gradi, Osservare 5 gradi.

Talenti: Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali dell'Aglarond (l'Aglarond deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Aglarond]).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cavalcagrifoni dell'Aglarond (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (locali, nobiltà) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag). 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

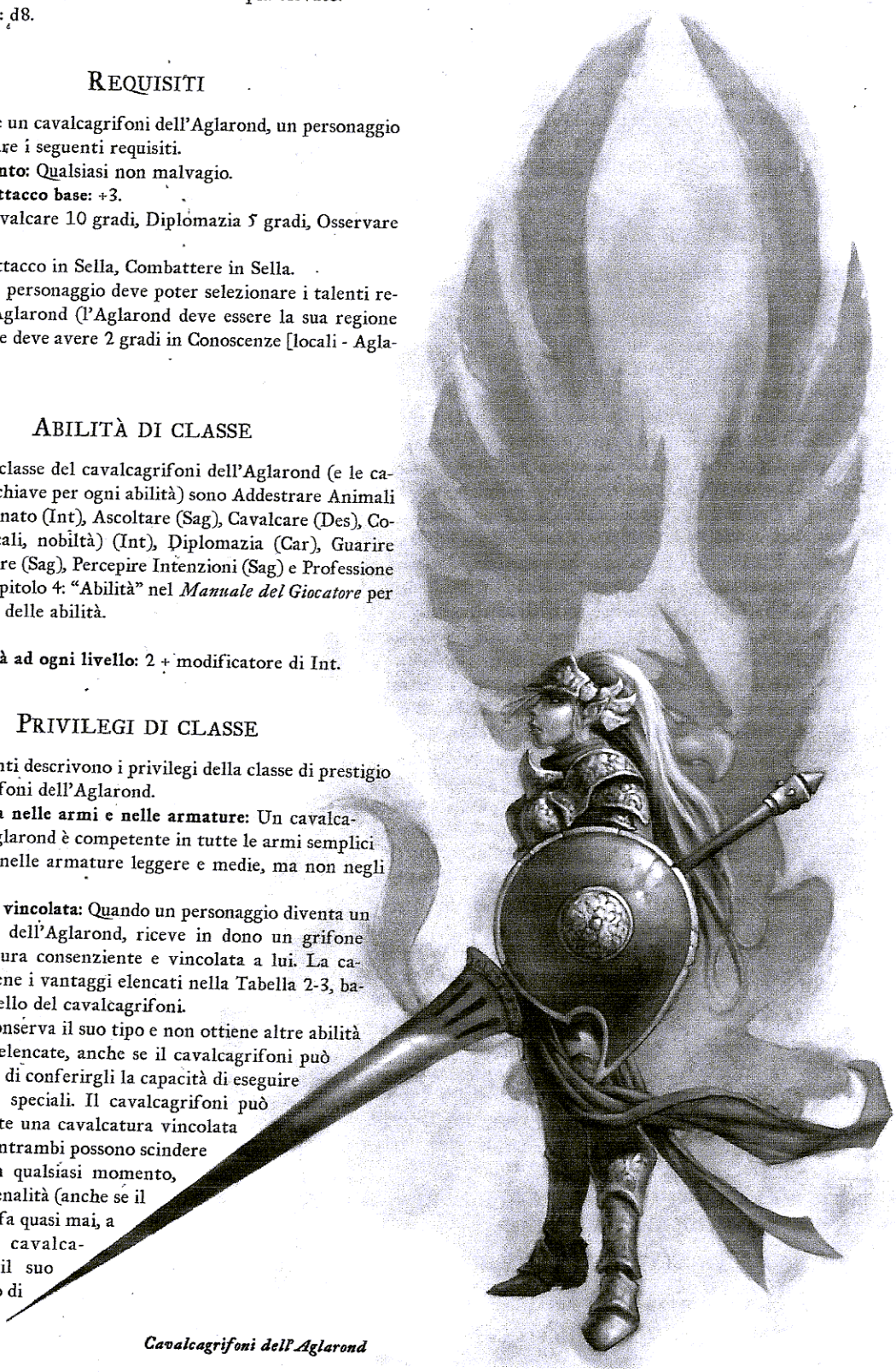
Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavalcagrifoni dell'Aglarond.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un cavalcagrifoni dell'Aglarond è competente in tutte le armi semplici e da guerra e nelle armature leggere e medie, ma non negli scudi.

Cavalcatura vincolata: Quando un personaggio diventa un cavalcagrifoni dell'Aglarond, riceve in dono un grifone come cavalcatura consenziente e vincolata a lui. La cavalcatura ottiene i vantaggi elencati nella Tabella 2-3, basandosi sul livello del cavalcagrifoni.

Il grifone conserva il suo tipo e non ottiene altre abilità oltre a quelle elencate, anche se il cavalcagrifoni può essere in grado di conferirgli la capacità di eseguire delle manovre speciali. Il cavalcagrifoni può avere solamente una cavalcatura vincolata alla volta, ed entrambi possono scindere la relazione in qualsiasi momento, senza alcuna penalità (anche se il grifone non lo fa quasi mai, a meno che il cavalcagrifoni violi il suo codice, descritto di seguito).

Se il cavalcagrifoni è un paladino, può designare il grifone sia come cavalcatura vincolata che come cavalcatura speciale del paladino. In tal caso, le abilità della cavalcatura descritte nella sezione "Paladino" del Capitolo 3: "Classi" nel *Manuale*



Cavalcagrifoni dell'Aglarond

Illustrazione di Matt Wilson

del Giocatore hanno la precedenza su quelle elencate nella Tabella 2-3 di seguito, e il paladino aggiunge i suoi livelli da cavalcagrifoni ai suoi livelli da paladino per determinare le capacità otténute dalla sua cavalcatura.

Tabella 2-3: Cavalcatura del cavalcagrifoni

Livello del cavalcagrifoni	Dadi Vita bonus	Bonus di armatura naturale	Modificatore di Forza
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Livello del cavalcagrifoni: Solo i livelli da cavalcagrifoni del personaggio. Se la cavalcatura riceve livelli negativi, la si consideri come la cavalcatura di un cavalcagrifoni di livello similmente inferiore.

Dadi Vita bonus: Questi sono Dadi Vita (d10) extra, ognuno dei quali riceve come di consueto il modificatore di Costituzione. I Dadi Vita extra fanno incrementare anche il bonus di attacco base e i tiri salvezza base del grifone.

Bonus di armatura naturale: Questo numero indica un miglioramento dell'armatura naturale del grifone.

Modificatore di Forza: Questo numero va aggiunto al punteggio di Forza del grifone. La modifica non è cumulativa.

Attacco in Volo: Finché un cavalcagrifoni dell'Aglarond è in sella alla sua cavalcatura vincolata, entrambi hanno accesso al talento Attacco in Volo, descritto nel *Manuale dei Mostri.*

Eludere in volo (Str): A partire dal 2° livello, quando un cavalcagrifoni dell'Aglarond è in volo in sella alla sua cavalcatura vincolata, entrambi ottengono i benefici di eludere. Se esposti a qualsiasi attacco che normalmente consenta al personaggio di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, il personaggio e la sua cavalcatura possono effettuare un unico tiro salvezza utilizzando il migliore fra i due modificatori ai tiri salvezza sui Riflessi. Se il tiro riesce, sia il cavalcagrifoni che la sua cavalcatura non subiscono danni. Eludere in volo non può essere utilizzato se il grifone sta trasportando un carico medio.

All'8° livello, il cavalcagrifoni e la sua cavalcatura ottengono eludere in volo superiore. Funziona esattamente come eludere in volo, tranne che il cavalcagrifoni e la sua cavalcatura subiscono solamente la metà dei danni se falliscono il tiro salvezza.

Combattere in sella migliorato (Str): Al 3°, 5° e 7° livello, un cavalcagrifoni dell'Aglarond incrementa di uno il numero di prove di Cavalcare che può effettuare ad ogni round per negare un colpo andato a segno contro la sua cavalcatura (due volte per round al 3° livello, tre volte per round al 5° livello e quattro volte per round al 7° livello). Il colpo viene negato se la prova di Cavalcare del cavalcagrifoni è superiore al tiro per colpire.

Fluttuare (Str): A partire dal 4° livello, quando un cavalcagrifoni dell'Aglarond è in sella alla sua cavalcatura vincolata, la cavalcatura ottiene la capacità di fluttuare come fanno alcuni draghi. Mentre vola, il grifone può fermare il suo movimento in avanti e fluttuare dove si trova, volare in linea retta in giù, o volare in linea retta in su, indipendentemente dalla sua manovrabilità. Mentre fluttua, il grifone può effettuare il suo attacco completo, ma non può artigliare.

Picchiata poderosa (Str): Al 6° livello, un cavalcagrifoni dell'Aglarond ottiene la capacità di far eseguire alla sua cavalcatura vincolata un attacco di picchiata poderosa mentre la sta cavalcando. Il grifone deve iniziare il suo spostamento ad almeno 15 metri al di sopra del bersaglio, per poi utilizzare l'azione di carica per attaccare simultaneamente con entrambi i suoi artigli anteriori, effettuando un singolo attacco che infligge 2d4 + (modificatore di Forza x 1,5) danni. Il grifone può volare oltre il bersaglio e cambiare rotta dopo aver effettuato l'attacco.

Volare superiore (Str): Dal 9° livello in poi, quando un cavalcagrifoni dell'Aglarond è in volo in sella alla sua cavalcatura vincolata, la velocità di volare della sua cavalcatura incrementa a 30 metri (buona). Il cavalcagrifoni sa come ottenere le migliori prestazioni possibili dalla sua cavalcatura.

Picchiata devastante (Str): Quando un cavalcagrifoni dell'Aglarond raggiunge il 10° livello, la sua cavalcatura infligge danni raddoppiati quando effettua una picchiata devastante, come se conoscesse il talento Carica Devastante.

Codice dei cavalcagrifoni

Un cavalcagrifoni giura di proteggere il popolo dell'Aglarond, di obbedire agli ordini della Simbul o di chi ne fa le veci, e di rispettare le leggi dell'Aglarond.

Cavalcature di riserva: Se la cavalcatura del cavalcagrifoni viene uccisa, egli può ottenerne una seconda senza spese quando ottiene un nuovo livello nella classe di prestigio del cavalcagrifoni dell'Aglarond. Alcuni cavalcagrifoni preferiscono far rianimare o resuscitare la propria cavalcatura a proprie spese per evitare di dover attendere. Il cavalcagrifoni e la sua nuova cavalcatura hanno bisogno di tre giorni di addestramento per poter sfruttare i benefici speciali del cavalcagrifoni. Se un cavalcagrifoni perde la sua terza cavalcatura

Tabella 2-4: Cavalcagrifoni dell'Aglarond

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Cavalcatura vincolata, Attacco in Volo
2°	+2	+0	+3	+0	Eludere in volo
3°	+3	+1	+3	+1	Combattere in sella migliorato (1)
4°	+4	+1	+4	+1	Fluttuare
5°	+5	+1	+4	+1	Combattere in sella migliorato (2)
6°	+6	+2	+5	+2	Picchiata poderosa
7°	+7	+2	+5	+2	Combattere in sella migliorato (3)
8°	+8	+2	+6	+2	Eludere in volo superiore
9°	+9	+3	+6	+3	Volare superiore
10°	+10	+3	+7	+3	Picchiata devastante

Illustrazione di Matt Wilson

e non la sostituisce a proprie spese, diventa un ex-cavalcagrifoni, come spiegato di seguito.

Ex-cavalcagrifoni: Un cavalcagrifoni che perde tre cavalcature o che non rispetti il codice dei cavalcagrifoni perde tutte le capacità speciali derivate da questa classe di prestigio.

costrittore di demoni nar

Maestri della nera arte dell'evocazione demoniaca, i costrittori di demoni Nar mantengono vive le sinistre tradizioni dell'antico Impero di Narfell. Più di mille anni fa, la magica terra di Narfell divenne potente grazie alla forza dei suoi maghi sacrileghi e dei suoi crudeli sacerdoti-reggenti. Anche se le continue relazioni con i demoni contribuirono all'inevitabile caduta di Narfell, i segreti dell'antica sapienza Nar attirano a tutt'oggi incantatori privi di scrupoli, intenti a saccheggiare le antiche cripte sepolte di quella terra scomparsa da tempo alla ricerca di conoscenza e potere, ma anche di ricercatori con principi più elevati che cercano tale conoscenza per combattere i demoni. I costrittori di demoni Nar sono molto spesso chierici, stregoni o maghi. I bardi e i druidi non hanno accesso agli incantesimi necessari per richiamare e comandare le creature immonde, e la classe di prestigio esige un'elevata capacità da incantatore come requisito.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un costrittore di demoni Nar, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (piani) 10 gradi, Intimidire 5 gradi, Percepire Intenzioni 2 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (Evocazione), Volontà di Ferro.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 4° livello, conoscenza di almeno un incantesimo *evoca mostri*.

Linguaggi: Abissale.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del costrittore di demoni Nar (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane, piani) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del costrittore di demoni Nar.

Competenza nelle armi e nelle armature: I costrittori di demoni Nar non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: A partire dal 1° livello, un costrittore di demoni Nar ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Ottiene un numero di incantesimi al giorno secondo la Tabella 2-5, e deve scegliere i suoi incantesimi dalla lista di incantesimi del costrittore di demoni Nar, presentata di seguito. Il livello dell'incantatore del personaggio è pari al suo livello da costrittore di demoni Nar più i suoi livelli in un'altra classe di incantatore di sua scelta. Per lanciare un incantesimo, il costrittore di demoni Nar deve avere un punteggio di Carisma pari ad almeno 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus del costrittore di demoni Nar sono basati sul Carisma, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del costrittore di demoni Nar. I costrittori di demoni Nar preparano e lanciano i loro incantesimi alla stessa maniera degli stregoni, come mostrato di seguito.

Livello di classe	Incantesimi da costrittore di demoni Nar conosciuti				
	4°	5°	6°	7°	8°
1°	3	1	-	-	-
2°	4	2	-	-	-
3°	4	2	1	-	-
4°	4	3	2	-	-
5°	4	3	2	1	-
6°	4	4	3	2	-
7°	4	4	3	2	1

Famiglio immondo: Un costrittore di demoni Nar può richiamare un famiglio immondo. Farlo richiede un giorno e consuma materiali magici del costo di 100 mo. Il costrittore può scegliere un imp o un quasit come famiglio, proprio come se disponesse del talento Famiglio Migliorato e come se fosse un incantatore arcano del livello appropriato. Il famiglio immondo è vincolato magicamente al suo padrone proprio come un normale famiglio. L'imp o il quasit utilizzano le statistiche base per una creatura del loro genere come descritto nel *Manuale dei Mostri*, con le eccezioni che seguono. (A meno che non sia specificato diversamente, per tutte le capacità del famiglio immondo che dipendono dal livello del padrone si contino solamente i livelli da mago o stregone e i livelli da costrittore di demoni Nar, che si sommano allo scopo di determinare le capacità del famiglio).

Punti ferita: La metà del totale del padrone o i normali punti ferita del famiglio, a seconda di quale sia il risultato più alto.

Attacchi: Si utilizzi il bonus di attacco base del padrone o quello del famiglio immondo, a seconda di quale sua il migliore. Si utilizzi il modificatore di Forza o di Destrezza del famiglio, a seconda di quale sia maggiore, per ottenere il bonus di attacco in mischia con gli attacchi senz'armi del famiglio. I danni sono gli stessi di una normale creatura di quel genere.

Attacchi speciali: Il famiglio immondo possiede tutti gli attacchi speciali del suo genere.

Qualità speciali: Il famiglio immondo possiede tutte le qualità speciali del suo genere.

Tiri salvezza: Il famiglio immondo utilizza i bonus ai tiri salvezza base del suo padrone se sono migliori dei suoi. Il famiglio utilizza i propri modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non beneficia di altri bonus che potrebbe avere il costrittore di demoni Nar (ad esempio provenienti da oggetti magici o talenti).

Abilità: Si utilizzino i gradi nelle abilità per una creatura dello stesso genere, modificati dai modificatori dei punteggi di caratteristica del famiglio immondo.

Capacità speciali del famiglio: Si utilizzi la tabella sulle capacità speciali dei famigli nel *Manuale del Giocatore* per determinare le capacità addizionali, come per un normale famiglio. Il personaggio può aggiungere qualsiasi livello da stregone e/o da mago ai suoi livelli di classe da costrittore di demoni Nar allo scopo determinare le capacità speciali del suo famiglio immondo.

Incantesimi avversi: Un costrittore di demoni Nar sa come utilizzare incantesimi che deviano gli attacchi degli esterni, indipendentemente dall'allineamento. Quando un costrittore di demoni Nar utilizza uno degli incantesimi elencati di seguito, può scegliere al suo posto uno degli effetti associati.

Cerchio magico contro il bene può essere lanciato come *cerchio magico contro il male, cerchio magico contro il caos,* oppure *cerchio magico contro la legge.*

Dissolvi il bene può essere lanciato come *dissolvi il male, dissolvi il caos,* oppure *dissolvi la legge.*

Blasfemia può essere lanciato come *dettame, parola sacra,* oppure *parola del caos.*

Aura sacrilega può essere lanciato come *aura sacra, mantello del caos,* oppure *scudo della legge.*

Sigillo di ferro: Al 2° livello un costrittore di demoni Nar impara il procedimento di creazione di un emblema speciale chiamato sigillo di ferro. Per creare un emblema occorrono tre giorni e 1.000 mo in materiali magici. Il sigillo di ferro è delle dimensioni di un grande amuleto. Il costrittore può utilizzarlo in un modo a scelta tra due.

Diagramma di richiamo: Il sigillo di ferro opera come un diagramma di richiamo (vedi "Evocazione" nella sezione "Scuole di magia" nel Capitolo 10: "Magia" del *Manuale del Giocatore*) che combina un *cerchio magico* con un'*ancora dimensionale.* Il costrittore di demoni Nar deve solamente collocare l'emblema su una superficie adatta, e non è necessaria alcuna prova di Sapienza Magica per inscrivere il diagramma. Una creatura bloccata dal sigillo di ferro deve rimanere entro 1,5 metri da esso e si comporta comunque come se fosse completamente intrappolata all'interno di un diagramma di richiamo di dimensioni adeguate.

Costrittore di demoni Nar

Il sigillo di ferro può trattenere una creatura richiamata fino ad un giorno per livello di incantatore del personaggio che lo ha creato. A differenza di un normale diagramma di richiamo, il sigillo di ferro non può essere disturbato a meno che l'emblema non venga rimosso da qualcosa di fisico dal luogo in cui è stato posto (naturalmente, la creatura richiamata non può spostare l'emblema né direttamente né indirettamente).

Trappola per demoni: Con un'azione di round completo, il costrittore di demoni Nar può collocare l'emblema su una superficie adatta e tentare di costringere un esterno libero entro 9 metri dall'emblema ad entrare nel suo diagramma di richiamo (tiro salvezza sulla Volontà nega, CD 10 + il livello del costrittore di demoni Nar + il modificatore di Carisma del costrittore di demoni Nar). Il soggetto può utilizzare la sua resistenza agli incantesimi. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, viene trasportata in un quadretto a sua scelta entro 1,5 metri dal sigillo di ferro, e viene intrappolata come se il costrittore l'avesse evocata all'interno di un diagramma di richiamo.

Quando una creatura intrappolata lascia il sigillo di ferro (perché è stata liberata dal costrittore di demoni Nar, è scappata con le sue forze, o la durata del diagramma di richiamo ha termine), l'emblema si riduce in polvere e si considera distrutto.

Maestro evocatore (Str): Al 3° livello, un costrittore di demoni Nar ottiene un bonus di +4 alle prove opposte di Carisma per intrappolare o costringere qualsiasi creatura richiamata con un qualsiasi incantesimo *legame planare.*

Sigillo di ottone: Al 4° livello, un costrittore di demoni Nar impara il procedimento di creazione di un sigillo di ottone. Questo funziona esattamente come un sigillo di ferro, tranne che la creatura richiamata non può utilizzare la sua resistenza agli incantesimi per tentare di liberarsi dal diagramma di richiamo o per evitare di essere rinchiuso nella trappola per demoni. Creare un sigillo di ottone richiede cinque giorni di lavoro e il consumo di materiali del valore di 2.000 mo.

Certezza infernale (Str): Grazie al suo lungo studio sui demoni, i diavoli, e simili creature, un costrittore di demoni Nar di 5° livello ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di qualsiasi esterno.

TABELLA 2–5: COSTRITTORE DI DEMONI NAR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 4°	5°	6°	7°	8°
1°	+0	+0	+0	+2	Famiglio immondo, incantesimi avversi	2	1	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	Sigillo di ferro	2	2	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	Maestro evocatore	3	2	1	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	Sigillo di ottone	3	3	2	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Certezza infernale	3	3	2	1	-
6°	+3	+2	+2	+5	Sigillo d'argento	4	3	3	2	-
7°	+3	+2	+2	+5	Energia funesta	4	4	3	2	1

Sigillo d'argento: Al 6° livello, un costrittore di demoni Nar impara il procedimento di creazione di un sigillo d'argento. Questo funziona esattamente come un sigillo di ottone, tranne che la CD della prova di Carisma che la creatura richiamata deve effettuare per poter fuggire aumenta di +5, e nessuno dei suoi attacchi o delle sue capacità può fuoriuscire dall'area di 1,5 metri intorno all'emblema. Creare un sigillo d'argento richiede sette giorni di lavoro e il consumo di materiali del valore di 5.000 mo.

Energia funesta (Str): Al 7° livello, ogni volta che un costrittore di demoni Nar lancia un incantesimo che infligge danni, metà dei danni inflitti deriva direttamente da poteri infernali, e di conseguenza non viene ridotto dalla resistenza al tipo di energia dell'incantesimo. Nel caso di *colpo infuocato*, tutti i danni derivano da poteri infernali, e l'incantesimo non è soggetto alla resistenza al fuoco (anche se i bersagli possono sempre utilizzare la loro resistenza agli incantesimi e possono effettuare un tiro salvezza).

Lista degli incantesimi del costrittore di demoni Nar

I costrittori di demoni Nar possono imparare tutti gli incantesimi dalla lista seguente.

4° livello - *ancora dimensionale, cerchio magico contro il bene, congedo, evoca mostri IV, legame planare inferiore, muro di fuoco, sangue bruciante di Beltyn.*

5° livello - *colpo infuocato, dissolvi il bene, evoca mostri V, resistenza agli incantesimi, spostamento planare.*

6° livello - *dissolvi magie superiore, esilio, evoca mostri VI, forma immonda, legame planare.*

7° livello - *blasfemia, evoca mostri VII, tempesta di fuoco.*

8° livello - *aura sacrilega, evoca mostri VIII, legame planare superiore, scuoiamento (FRA).*

discepolo shou

I discepoli Shou sono praticanti di arti marziali che hanno studiato od osservato i monaci di Kara-Tur nel tentativo di emulare il loro stile. Concentrandosi maggiormente sugli aspetti marziali dell'addestramento dei monaci, essi rinunciano all'illuminazione e alle capacità soprannaturali dei veri asceti. I discepoli Shou combattono impugnando armi da guerra e spesso indossano armature, distinguendosi immediatamente dai monaci.

I guerrieri e i ladri sono i candidati più probabili per divenire discepoli Shou, anche se alcuni bardi studiano le arti marziali di Kara-Tur per migliorare le loro capacità combattive. I chierici di divinità dell'atletica possono addestrarsi in tal modo, e alcuni monaci puri sono divenuti discepoli Shou per massimizzare le loro abilità con le armi, rinunciando ad alcune capacità soprannaturali. I barbari solitamente prediligono altri metodi per sconfiggere i loro avversari, la maggior parte dei druidi segue un sentiero più spirituale, e gli stregoni e i maghi preferiscono trascorrere il loro tempo a sviluppare le loro arti magiche, quindi i membri di queste classi raramente divengono discepoli Shou.

I discepoli Shou operano da soli o in gruppo. I solitari sono di solito vagabondi alla maniera dei monaci erranti, alla ricerca della saggezza e di avversari degni. Quelli in gruppo sono di solito membri della stessa banda o scuola, dato che i discepoli Shou esperti spesso si ritirano per fondare le loro accademie personali, insegnando queste arti marziali di Kara-Tur a coloro che sono disposti ad imparare.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un discepolo Shou, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Bonus ai tiri salvezza sui Riflessi base: +2.

Abilità: Acrobazia 4 gradi, Equilibrio 4 gradi, Saltare 8 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Colpo Senz'Armi Migliorato, Schivare.

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali dalle regioni esule Shou o Thesk (la regione deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - esule Shou o Thesk]).

Abilità di classe

Le abilità di classe del discepolo Shou (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (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.

Monaci multiclasse e attacchi senz'armi

Un discepolo Shou con livelli da monaco aggiunge il suo bonus di attacco base da monaco e il suo bonus di attacco base da discepolo Shou, e utilizza la progressione di attacco senz'armi di un monaco con lo stesso bonus di attacco base. Ad esempio, un monaco 6/discepolo Shou 5 ha un bonus di attacco base +4 per i suoi livelli da monaco e +5 per i suoi livelli da discepolo Shou, per un totale di +9, e utilizza il bonus di attacco senz'armi di un monaco con un bonus di attacco base +9.

Il personaggio non utilizza il suo bonus di attacco base proveniente da alcun altro livello in altre classi a questo scopo, a meno che la classe conceda attacchi senz'armi come quelli di un monaco. Ad esempio, un monaco 6/guerriero 2/discepolo Shou 5 ha un bonus di attacco base +11, ma un bonus di attacco senz'armi di solamente +9. Un personaggio può sempre scegliere di utilizzare la sua progressione di bonus di attacco base al posto del suo bonus di attacco senz'armi per effettuare attacchi senz'armi. Farlo è solitamente vantaggioso se ha molti livelli in classi diverse dal monaco e dal discepolo Shou.

TABELLA 2-6: DISCEPOLO SHOU

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Danni senz'armi	Bonus di schivare	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	1d6	+1	Colpo senz'armi
2°	+2	+3	+3	+0	1d8	+2	Talento bonus
3°	+3	+3	+3	+1	1d10	+2	Raffica marziale (armi leggere)
4°	+4	+4	+4	+1	1d10	+3	Talento bonus
5°	+5	+4	+4	+1	2d6	+3	Raffica marziale (qualsiasi arma)

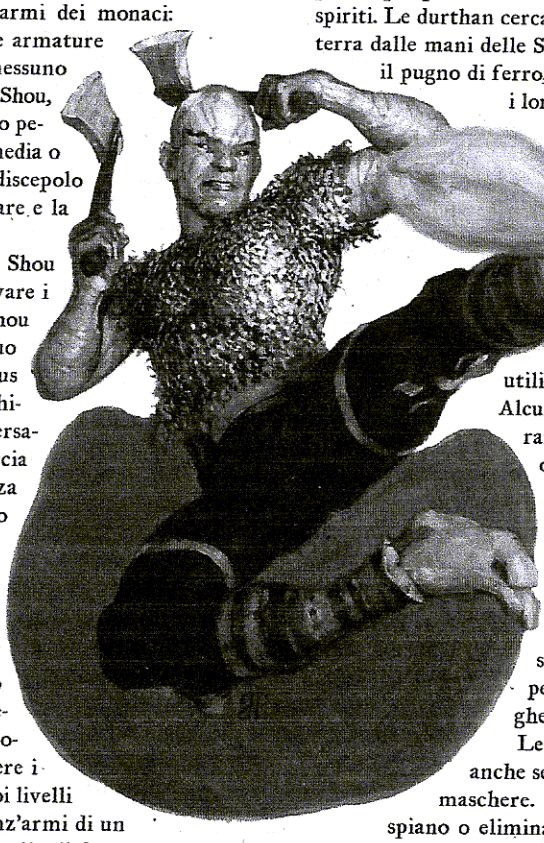
PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli Shou sono competenti nelle armi da guerra e nelle armature leggere, così come nelle seguenti armi dei monaci: kama, nunchaku, e siangham. Le armature leggere non interferiscono con nessuno dei privilegi di classe dei discepoli Shou, ma gli scudi e le armature medie o pesanti sì. Se indossa un'armatura media o pesante o utilizza uno scudo, il discepolo Shou perde il suo bonus di schivare e la sua capacità raffica di colpi.

Bonus di schivare: I discepoli Shou sono molto ben addestrati a schivare i colpi. Quando un discepolo Shou indica un avversario per il suo bonus di schivare, questo bonus rimpiazza il normale bonus di schivare +1 alla CA contro quell'avversario. Una condizione che gli faccia perdere il suo bonus di Destrezza alla CA gli fa perdere anche questo bonus di schivare.

Colpo senz'armi: Funziona come l'abilità dei monaci, tranne che il discepolo Shou infligge danni senz'armi come mostrato nella Tabella 2-6. Un discepolo Shou con livelli da monaco può scegliere il migliore tra le due categorie di danni, oppure può aggiungere i suoi livelli da discepolo Shou ai suoi livelli da monaco e utilizzare i danni senz'armi di un monaco del livello appropriato, se ciò gli fa ottenere un risultato migliore.



Discepolo Shou

Raffica marziale: Al 3° livello, un discepolo Shou ottiene la capacità di utilizzare una qualsiasi arma leggera, non solamente le armi dei monaci, con la sua raffica di colpi. Al 5° livello, il discepolo Shou può utilizzare qualsiasi arma in mischia con la sua raffica di colpi.

Talento bonus: Al 2° e al 4° livello, un discepolo Shou ottiene un talento bonus, che deve essere selezionato dalla lista seguente: Arma Preferita, Arma Specializzata, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Deviare Frecce, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento e Sbilanciare Migliorato. Il personaggio deve soddisfare tutti i requisiti di un talento per poterlo selezionare.

durthan

Le durthan sono un ordine di incantatrici malvagie che attingono agli spiriti più oscuri del Rashemen. Utilizzano il loro potere per punire i loro nemici e coloro che hanno offeso gli spiriti. Le durthan cercano di strappare il controllo della loro terra dalle mani delle Streghe di Rashemen, e dominarla con il pugno di ferro, torturando i loro nemici per carpire i loro segreti e utilizzando tali conoscenze per espandere il potere del Rashemen. Come quelle delle hathran, le capacità delle durthan sono maggiori di quelle degli altri incantatori dello stesso livello mentre si trovano entro i confini di Rashemen.

Tutte le durthan sono capaci di utilizzare alcune forme di magia arcana. Alcune appartenevano alle file delle hathran, ma la maggior parte ha sempre operato contro le Streghe. Le durthan sono avide di potere, anche tra di loro, e condividono i loro incantesimi con qualcun altro solamente se gli interessati risultano essere utili nei confronti della loro grande causa. Come le hathran, le durthan sono solite indossare maschere, anche solo per far pensare agli altri che sono Streghe di cui fidarsi.

Le durthan collaborano tra di loro, anche se celano le loro identità dietro le loro maschere. Fuori dal Rashemen, le durthan spiano o eliminano i loro avversari, seguono donne Rashemi che potrebbero essere convertite alla loro causa, e cercano di recuperare incantesimi e oggetti magici Rashemi. All'interno del Rashemen, fanno le stesse cose e in più ordiscono piani contro la gerarchia delle hathran, inviano spiriti adirati a punire chi è disattento e manipolano il potere secolare. Le durthan che operano da sole collaborano ad alcuni elementi di questi piani oppure perseguono i propri scopi, solitamente con l'aiuto di servitori fidati e di quegli spiriti che hanno piegato alla loro volontà.

Allo stesso modo in cui i paladini caduti possono "barattare" i loro livelli da paladino con livelli da guardia nera, le hathran che adottano la filosofia delle durthan possono barattare i loro livelli da hathran con livelli da durthan. Dato che la maggior parte di queste hathran cadute non soddisfa più i requisiti della classe di prestigio della hathran (solitamente per ragioni legate all'allineamento), questo cambiamento consente alla nuova durthan di recuperare molte delle abilità che avrebbe altrimenti perso. Alcune durthan parti-

colarmente astute utilizzano la possibilità della conversione per incentivare delle potenziali reclute hathran ad abbracciare la loro causa.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare una durthan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Sesso: Femminile.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Talenti: Controincantesimo Migliorato (FRA), Volontà di Ferro, qualsiasi talento di metamagia.

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

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali dalla regione Rashemen (Rashemen deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Rashemen]).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della durthan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Durthan

Illustrazione di Glen Angus

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Le durthan non ottengono competenze in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da durthan, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere livelli della classe di prestigio, ma non ottiene alcun altro beneficio che avrebbe ottenuto un personaggio avanzato in quella classe (maggiori possibilità di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto eccetera). Ciò significa essenzialmente che il personaggio aggiunge il suo livello da durthan al livello di classe da incantatore da lei posseduto, e successivamente determina gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore di conseguenza. Se il personaggio ha più di una classe da incantatore prima di divenire una durthan, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello da durthan allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno. Un personaggio che ha convertito livelli hathran in livelli da durthan conserva la stessa spartizione dell'incremento di livelli da incantatore tra i suoi livelli da incantatore arcano e divino (in altre parole non deve assegnare nuovamente questi incrementi di livello quando converte i livelli in questo modo).

Le durthan hanno accesso anche ad una piccola lista di incantesimi esclusiva. Questi incantesimi sono incantesimi arcani e devono essere ottenuti come tutti gli altri incantesimi arcani. Utilizzano uno slot incantesimo di livello appropriato nella classe di incantatore arcano della durthan.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DELLA DURTHAN

3° livello - *invocare il fulmine.*
4° livello - *controllare venti.*
5° livello - *comunione con la natura.*
6° livello - *respingere legno.*
7° livello - *soffio d'acqua.* (FRA)
8° livello - *turbine.*
9° livello - *sciame elementale.*

Magia del luogo: Le durthan possiedono un legame speciale con la terra di Rashemen che permette loro di invocare il potere degli spiriti per lanciare incantesimi senza bisogno di prepararli. Quando una hathran o una durthan utilizzano la magia del luogo, possono lanciare qualsiasi incantesimo

TABELLA 2-7: DURTHAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Magia del luogo	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Compagno telthor	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Resistenza al freddo 5	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Resistenza al freddo 10	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Compagno telthor	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Immunità al freddo	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Freddo assoluto	+1 livello alla classe di incantatore esistente

arcano o divino che conoscono. (Gli incantesimi della lista degli incantesimi delle hathran o delle durthan possono essere lanciati sia come incantesimi arcani che come incantesimi divini, a scelta del personaggio).

Un incantesimo di magia del luogo utilizza uno slot incantesimo assegnato del tipo (arcano o divino) e del livello appropriato. Se l'incantatore non ha uno slot incantesimo disponibile, può perdere spontaneamente un incantesimo preparato del tipo e del livello appropriato per lanciare il suo incantesimo di magia del luogo. Utilizzare la magia del luogo è un procedimento più lungo rispetto al normale lancio di incantesimi: tutti gli incantesimi che richiedono 1 azione standard richiedono 1 round completo per essere lanciati con la magia del luogo. Gli incantesimi con un tempo di lancio superiore ad 1 azione standard aggiungono semplicemente un round al tempo di lancio. Per maggiori informazioni si veda "Magia del luogo" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi".

Compagno telthor: A partire dal 3° livello, una durthan ottiene un telthor (si veda la descrizione dei telthor nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est") come compagno. Il telthor deve essere un animale con l'archetipo telthor. Questa creatura spiritica è leale nei confronti della durthan allo stesso modo dei famigli e delle cavalcature speciali. Possiede un legame sovrannaturale con la durthan, anziché con un luogo specifico, e rimane in buona salute fintanto che si trova entro 1,5 km dalla durthan. Il telthor possiede un numero di Dadi Vita pari al massimo al livello di classe della durthan (non il suo livello di personaggio totale), e quando la durthan ottiene nuovi livelli, il telthor ottiene nuovi Dadi Vita come la creatura base. La durthan può abbandonare il suo telthor in qualsiasi momento (normalmente in una zona adatta alla sopravvivenza del telthor, poiché anche la durthan più crudele rispetta gli spiriti della sua terra). Se il suo telthor viene abbandonato o ucciso, la durthan può acquisire un altro telthor dopo un mese.

Al 7° livello, la durthan ottiene un secondo compagno telthor. Ciascun telthor può avere un numero di Dadi Vita pari al livello di classe della durthan (o meno) e ottiene Dadi Vita quando la durthan avanza di livello.

Resistenza al freddo (Str): Al 4° e al 6° livello, una durthan diviene sempre più resistente al freddo, ottenendo resistenza al freddo nell'ammontare indicato nella tabella.

Immunità al freddo (Str): Al 9° livello, una durthan diviene completamente immune ai danni da freddo.

Freddo assoluto (Sop): Al 10° livello, una durthan può invocare il gelo primordiale dell'inverno che ogni anno ricopre il Rashemen per rendere i suoi incantesimi più difficili da resistere. La CD del tiro salvezza contro qualsiasi incantesimo che lancia che abbia il descrittore freddo incrementa di +2. Questo incremento si somma a quelli concessi dai talenti Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore.

Maestro delle ombre di Telflamm

I Signori delle Ombre di Telflamm sono una delle gilde di ladri più famose di Faerûn, una società segreta avida e priva di scrupoli quanto le Maschere della Notte di Westgate o i Ladri dell'Ombra di Amn. Sotto la loro guida subdola e occulta, la città portuale di Telflamm, nel Thesk, è un centro nevralgico di commercio di beni legali e illeciti.

I Signori delle Ombre sono svaligiatori, omicidi e sicari delle classi più disparate, tra cui assassini, esperti, guerrieri, ladri, ombre danzanti e combattenti. Alcuni chierici devoti a Mask fanno parte della gilda, così come alcuni incantatori arcani con più avidità che scrupoli. Al di sopra di tutti questi criminali si ergono i maestri delle ombre di Telflamm, capitani segreti dell'iniquità, che pretendono obbedienza assoluta dai loro numerosi servitori. I personaggi di altre classi potrebbero assumere posizioni di rilievo all'interno della gilda, ma sono i maestri delle ombre a tirare le fila dell'organizzazione.

Dado Vita: d6.

Maestro delle ombre di Telflamm

Illustrazione di Glen Angus

REQUISITI

Per diventare un maestro delle ombre di Telflamm, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Il personaggio deve possedere l'archetipo viandante delle ombre, conferito tramite un rito speciale consacrato a Mask (vedi Capitolo 6: "Mostri dell'Est"). I membri più capaci della gilda dei Signori delle Ombre può essere soggetto al rito di trasformazione donando 2.000 mo al tempio di Mask a Telflamm, mentre tutti gli altri devono donare 1.000 mo e svolgere un servizio di qualche tipo per i chierici di Mask. Un personaggio che non sia un viandante delle ombre può comunque qualificarsi per la classe di prestigio del maestro delle ombre di Telflamm, ma avrà bisogno di soddisfare i requisiti di incantesimi indicati di seguito.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 10 gradi, Nascondersi 10 gradi.

Talenti: Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Mobilità, Schivare.

Incantesimi: Se il personaggio non è un viandante delle ombre, deve almeno possedere la capacità salto d'ombra (come la capacità della classe di prestigio dell'ombra danzante) oppure essere in grado di lanciare *porta dimensionale* come un incantesimo o una capacità magica.

Speciale: Attacco furtivo +2d6.

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali dalla regione Thesk (Thesk deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Thesk]).

Tabella 2-8: Maestro delle ombre di Telflamm

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti 1°	2°	3°
1°	+0	+0	+2	+0	Vista d'ombra, salto d'ombra	0	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	Sfocatura d'ombra	1	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	*Camminare nelle ombre*	1	0	-
4°	+3	+1	+4	+1	Assalto d'ombra	2	1	-
5°	+3	+1	+4	+1	Scorporazione d'ombra	2	1	0
6°	+4	+2	+5	+2	Attacco mortale	2	2	1

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro delle ombre di Telflamm (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle ombre di Telflamm.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle ombre di Telflamm non ottengono competenze in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da maestro delle ombre di Telflamm, il personaggio ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Ottiene un numero di incantesimi al giorno secondo la Tabella 2-8, e deve scegliere i suoi incantesimi dalla lista di incantesimi del maestro delle ombre di Telflamm, presentata di seguito. Il livello dell'incantatore del maestro delle ombre è pari al suo livello da maestro delle ombre di Telflamm. Per lanciare un incantesimo, il maestro delle ombre deve avere un punteggio di Intelligenza pari ad almeno 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus del maestro delle ombre di Telflamm sono basati sull'Intelligenza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del maestro delle ombre. Quando il maestro delle ombre ottiene 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, il maestro delle ombre ottiene solamente gli incantesimi bonus. Il maestro delle ombre prepara e lancia i suoi incantesimi alla stessa maniera di un mago.

Vista d'ombra (Str): Dotato di un legame mistico con le ombre e l'oscurità, il maestro delle ombre ottiene una forma di scurovisione superiore con un raggio di 18 metri. È in grado di vedere attraverso qualsiasi forma di oscurità normale o magica senza alcun impedimento.

Salto d'ombra (Sop): Un maestro delle ombre di Telflamm può viaggiare attraverso le ombre come se stesse utilizzando un incantesimo *porta dimensionale*. La limitazione è che il trasporto magico deve avere inizio e fine in un'area con almeno un po' di ombre o di oscurità. Il maestro delle ombre può saltare fino ad un massimo di 6 metri per livello di classe al giorno. Questo ammontare può essere suddiviso in molti salti, ma ogni salto, indipendentemente da quanto breve, conta come un incremento di 3 metri. Se il maestro delle ombre di Telflamm possiede già salto d'ombra da un'altra classe (ad esempio nel caso in cui non soddisfacesse i requisiti di incantesimi), questa capacità non conferisce nessun altro beneficio.

Sfocatura d'ombra (Sop): Al 2° livello, un maestro delle ombre di Telflamm ottiene una forma insolita di difesa: ogni volta che non si trova alla luce del giorno o nell'area di illuminazione di una fonte di luce, le ombre avvolgono ogni suo movimento, conferendogli i benefici di un incantesimo *sfocatura*. Il maestro delle ombre può scegliere di attivare o disattivare questo effetto con un'azione gratuita.

***Camminare nelle ombre* (Mag):** Una volta al giorno, a partire dal 3° livello, un maestro delle ombre di Telflamm può utilizzare *camminare nelle ombre* come un incantatore di livello pari al suo livello di classe di maestro delle ombre. Se possedeva già la capacità di utilizzare *camminare nelle ombre* come capacità magica, ottiene un secondo utilizzo al giorno di questo potere.

Assalto d'ombra (Str): Al 4° livello, un maestro delle ombre di Telflamm impara come attaccare rapidamente dalle ombre. Ogni volta che utilizza una capacità, un incantesimo o un effetto con il descrittore teletrasporto (ad esempio la sua capacità salto d'ombra), può eseguire un attacco completo al termine del teletrasporto. Il maestro delle ombre deve avere linea di effetto nei confronti del suo bersaglio designato dalla sua posizione di partenza, e il luogo in cui si teletrasporta deve essere un luogo dal quale possa effettuare un attacco in mischia contro il bersaglio designato con qualunque arma impugni all'inizio della sua azione.

Scorporazione d'ombra (Sop): Al 5° livello, un maestro delle ombre di Telflamm impara ad utilizzare la sua padronanza delle ombre per ingannare la morte. Se il maestro delle ombre si trova in un'area di ombre o di oscurità (qualsiasi area che non sia illuminata direttamente dal sole o che non sia nel raggio di illuminazione di una fonte di luce), tutti i danni che lo ridurrebbero a 0 punti ferita o meno hanno invece la possibilità di scorporarlo. Il maestro delle ombre effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD 5 + i danni inflitti); se riesce, si divide semplicemente in numerosi filamenti di ombra e svanisce, assieme a ciò che impugna o trasporta. Al tramonto successivo, il maestro delle ombre riappare in un luogo di sua scelta entro 1,5 km dal luogo in cui è stato costretto a scorporarsi. Mentre è scorporato, il maestro delle ombre semplicemente non esiste: non può fare nulla, e nessuno dei suoi nemici può fargli nulla.

Attacco mortale (Str): Al 6° livello, un maestro delle ombre di Telflamm ottiene la capacità di effettuare un at-

tacco mortale come la capacità dell'assassino. Se il maestro delle ombre possiede livelli nella classe di prestigio dell'assassino (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*), può sommare i suoi livelli da assassino e maestro delle ombre di Telflamm per calcolare la CD del tiro salvezza contro il suo attacco mortale.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DEL MAESTRO DELLE OMBRE DI TELFLAMM

I mastri delle ombre di Telflamm devono selezionare i loro incantesimi dalla lista seguente.

1° livello - *cecità/sordità, invisibilità, levitazione, maschera d'ombra (FRA), oscurità, scassinare, scurovisione, spruzzo d'ombra (FRA), tocco gelido.*

2° livello - *anti-individuazione, camminare nell'aria, distorsione, invisibilità migliorata, luce nera (FRA), tocco del vampiro, velocità.*

3° livello - *confusione, fulmine oscuro (FRA), fuorviare, individuazione dello scrutamento, invisibilità di massa, porta dimensionale.*

Mago da battaglia Raumathari

Nemici dell'antica Narfell, gli antichi stregoni Raumathari erano invocatori spaventosamente potenti muniti di incantesimi capaci di spazzare interi eserciti demoniaci come paglia al vento. Pochi maghi ancora in vita hanno studiato il sapere di Raumathar, ma coloro che lo hanno fatto sono tra gli uomini e le donne più pericolosi sulla faccia di Faerûn. Impugnando spade e incantesimi con incrollabile coraggio e letale potenza, il manipolo di maghi da battaglia Raumathari ancora esistenti formano un ordine semisconosciuto di avventurieri, esploratori e mercenari in cerca di battaglia.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un mago da battaglia Raumathari, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incantare in Combattimento, qualsiasi talento di metamagia.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello e conoscenza di almeno quattro incantesimi di invocazione.

Mago da battaglia Raumathari

Linguaggi: Capacità di leggere le scritture Roushoum e Imaskari (generalmente ciò richiede un grado nell'abilità Parlare Linguaggi per ciascuna lingua morta).

Competenze: Competenza nelle armi da guerra.

Speciale: Il personaggio deve trovare un mentore che abbia già livelli da mago da battaglia Raumathari, e passare almeno dieci giorni a studiare in compagnia del mentore. Durante questo periodo di studio, sia il mentore che lo studente devono passare almeno 8 ore al giorno ad addestrarsi.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago da battaglia Raumathari (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane, storia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mago da battaglia Raumathari.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi da battaglia Raumathari non ottengono competenze in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da mago da battaglia Raumathari (tranne il 5°), il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere livelli della classe di prestigio, ma non ottiene alcun altro beneficio che avrebbe ottenuto un personaggio avanzato in quella classe (maggiori possibilità di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto eccetera). Ciò significa essenzialmente che il personaggio aggiunge il suo livello da mago da battaglia Raumathari al livello di classe da incantatore da lui posseduto, e successivamente determina gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore di conseguenza. Se il personaggio ha più di una classe da incantatore prima di divenire un mago da battaglia Raumathari, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello da mago da battaglia Raumathari allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno.

Illustrazione di Adam Rex

TABELLA 2–9: MAGO DA BATTAGLIA RAUMATHARI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Spada focalizzata, incanalare incantesimi I	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Incantesimi da battaglia (silenziosi)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Incanalare incantesimi II	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Incantesimi da battaglia (immobili)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Spada sublime	-
6°	+4	+2	+2	+5	Incantesimi da battaglia (potenziati)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+5	+2	+2	+5	Incanalare incantesimi III	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Incantesimi da battaglia (rapidi)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Incanalare incantesimi IV	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Incantesimi da battaglia (massimizzati)	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Spada focalizzata (Sop): Un mago da battaglia Raumathari può condurre un rito speciale per rendere una spada il focus dei suoi incantesimi. La spada focalizzata può quindi sostituire qualsiasi componente materiale di valore non superiore alle 50 mo nel lancio degli incantesimi del mago da battaglia. La spada non viene consumata o danneggiata dall'utilizzo come focus, ma deve essere impugnata per poter essere utilizzata in questo modo. Il mago da battaglia Raumathari ottiene un bonus di +1 al livello dell'incantatore nei confronti di tutti gli incantesimi che lancia con la sua spada focalizzata.

Il rito di creazione della spada focalizzata richiede tre giorni e materiali magici del valore di 1.000 mo, oltre ad un'arma perfetta. Anche le spade magiche possono essere focalizzate. Un mago da battaglia può focalizzare una sola spada alla volta. Se perde l'arma, deve ripetere il rito per creare una nuova spada focalizzata.

Incanalare incantesimi (Sop): Con un'azione gratuita, un mago da battaglia può lanciare un incantesimo tramite la sua arma da mischia (solitamente la sua spada) mentre attacca con essa. Ottiene un bonus di attacco pari al livello dell'incantesimo incanalato, ma solo per quell'attacco. L'incantesimo incanalato conta nei confronti nel normale limite di incantesimi al giorno del mago da battaglia. Il massimo livello dell'incantesimo e il numero di volte al giorno in cui questa capacità può essere utilizzata aumenta come riportato di seguito.

Incanalare incantesimi	Livello massimo dell'incantesimo	Numero di tentativi di incanalare al giorno
I	1°	1
II	2°	2
III	3°	3
IV	4°	4

Il numero di tentativi di incanalare al giorno è un limite assoluto: un personaggio con incanalare incantesimo IV non può utilizzare la sua capacità dieci volte con incantesimi di vario livello.

Un incantesimo incanalato ha effetto sulla creatura colpita dall'arma del mago da battaglia, e ha diritto ad un tiro salvezza se l'incantesimo ne concede uno. Anche nel caso in cui un incantesimo abbia normalmente effetto su più di una creatura, incanalarlo tramite l'arma ne limita gli effetti ad un singolo avversario attaccato. Se l'attacco portato con l'arma manca il bersaglio, l'incantesimo viene perso. L'incantesimo da incanalare deve avere un raggio di azione a contatto, deve essere un raggio (nel qual caso il raggio ha effetto solamente sulla creatura attaccata), oppure deve specificare una creatura come bersaglio. Ad esempio, *sonno* non può essere incanalato poiché non ha effetto su una "creatura bersaglio".

Incantesimi da battaglia (Sop): Con un'azione gratuita, il mago da battaglia Raumathari può applicare un singolo talento di metamagia ad un incantesimo nel momento in cui lo lancia. Diversamente dall'utilizzo dei talenti di metamagia da parte dei bardi o degli stregoni, questa capacità non influisce sul tempo di lancio dell'incantesimo. Al 2° livello, il mago da battaglia può utilizzare questa capacità una volta al giorno e applicare il talento Incantesimi Silenziosi all'incantesimo da battaglia che desidera lanciare.

Al 4° livello, il mago da battaglia ottiene un secondo incantesimo da battaglia al giorno, che può lanciare immobile come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Immobili.

Al 6° livello, il mago da battaglia ottiene un terzo incantesimo da battaglia al giorno, che può potenziare come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Potenziati.

All'8° livello, il mago da battaglia ottiene un quarto incantesimo da battaglia al giorno, che può lanciare rapidamente come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Rapidi.

Al 10° livello, il mago da battaglia ottiene un quinto incantesimo da battaglia al giorno, che può massimizzare come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Massimizzati.

Spada sublime (Sop): Al 5° livello, la CD dei tiri salvezza contro tutti gli incantesimi lanciati attraverso la spada focalizzata del mago da battaglia Raumathari incrementa di 1.

schiavista thayan

Gli schiavisti Thayan sono predoni crudeli che utilizzano le loro orribili capacità per rapire creature e spezzarne la volontà. Sono esperti nel creare schiavi docili che obbediscono ciecamente ai loro padroni.

Moltissimi schiavisti Thayan iniziano come ladri, ma possono provenire da qualunque classe, eccetto i paladini. I maghi e gli stregoni malvagi a volte divengono schiavisti Thayan per poter manipolare più facilmente i loro assistenti o i soggetti dei loro perversi esperimenti. Alcuni guerrieri e barbari malvagi trovano che la classe di prestigio sia la naturale estensione della loro aggressività, così come l'inclusione di altre persone nelle loro opzioni di scelta dei tesori. I bardi e i ranger non sono propensi a perseguire questa classe di prestigio, e ben pochi druidi la prenderebbero in considerazione.

Gli schiavisti Thayan possono essere incontrati in tutto il Faerûn, ovunque si vendano schiavi. A volte operano o viaggiano in incognito, specialmente in quei luoghi ove la schiavitù

TABELLA 2-10: SCHIAVISTA THAYAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+0	Percosse spietate, attacco debilitante	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	Spezzare volontà	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	-	1	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +1d6	1	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Colpo incapacitante	2	1	0	-
6°	+4	+2	+5	+2	-	2	1	1	-
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +2d6	2	2	1	0
8°	+6	+2	+6	+2	Colpo stordente	3	2	1	1
9°	+6	+3	+6	+3	-	3	2	2	1
10°	+7	+3	+7	+3	Attacco furtivo +3d6	3	3	2	1

è illegale. Ovviamente, Thay è colma di ogni genere di schiavisti Thayan, molti dei quali lavorano insieme nei grandi mercati di schiavi di Bezantur, Tyraturos ed Eltabbar.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare uno schiavista Thayan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umano.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Intimidire 10 gradi, Utilizzare Corde 5 gradi, Valutare 10 gradi.

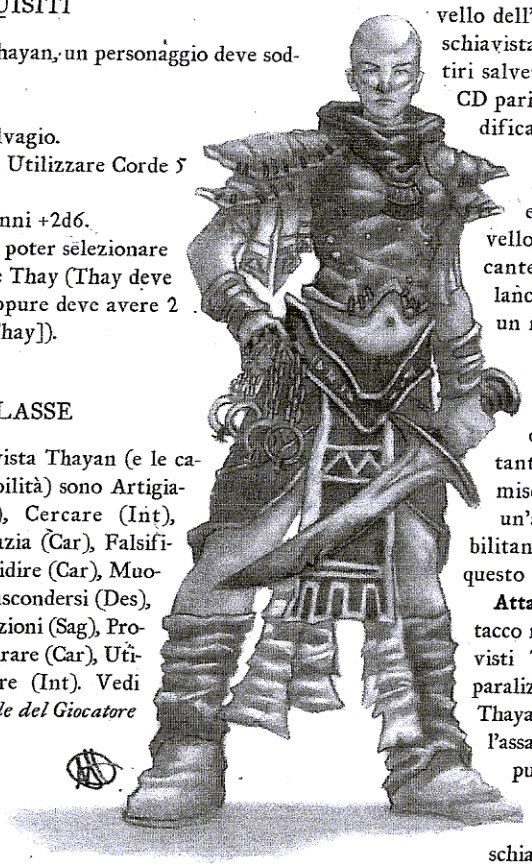
Speciale: Attacco furtivo danni +2d6.

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali dalla regione Thay (Thay deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Thay]).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dello schiavista Thayan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (schiavista) (Sag), Raggirare (Car), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.



Schiavista Thayan

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello schiavista Thayan.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli schiavisti Thayan sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi. Sono competenti anche nel manganello, nella catena chiodata, nella frusta e nella rete.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da schiavista Thayan, il personaggio ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Ottiene un numero di incantesimi al giorno secondo la Tabella 2-10, e deve scegliere i suoi incantesimi dalla lista di incantesimi dello schiavista Thayan, presentata di seguito. Il livello dell'incantatore dello schiavista è pari al suo livello da schiavista Thayan. Per lanciare un incantesimo, lo schiavista deve avere un punteggio di Intelligenza pari ad almeno 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus dello schiavista Thayan sono basati sull'Intelligenza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza dello schiavista. Quando lo schiavista ottiene 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, lo schiavista ottiene solamente gli incantesimi bonus. Lo schiavista prepara e lancia i suoi incantesimi alla stessa maniera di un mago.

Percosse spietate: Uno schiavista Thayan è un esperto nell'infliggere danni non letali. Non subisce alcuna penalità quando sceglie di infliggere danni debilitanti anziché danni normali con un'arma da mischia. Uno schiavista può anche utilizzare un'arma in mischia per infliggere danni debilitanti con un attacco furtivo, anche se in questo caso l'attacco subisce una penalità di -2.

Attacco debilitante: È identica alla capacità attacco mortale dell'assassino, tranne che gli schiavisti Thayan possono solamente scegliere di paralizzare le loro vittime. Se uno schiavista Thayan possiede livelli nella classe di prestigio dell'assassino (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*), può sommare i suoi livelli da assassino e da schiavista Thayan per calcolare la CD del suo attacco debilitante. I livelli di classe da schiavista non si sommano per determinare la CD dell'attacco mortale di un assassino.

Spezzare volontà (Str): Al 2° livello, lo schiavista Thayan acquista la capacità di spezzare la volontà di un bersaglio. Ogni volta che lo schiavista Thayan vince una prova di Intimidire di 10 o più, l'avversario subisce 1 danno temporaneo alla Saggezza. La Saggezza persa in questo modo ritorna al ritmo di 1 punto per giorno di riposo, ma la maggior parte degli schiavisti Thayan non concedono ai loro schiavi la possibilità di guarire.

Attacco furtivo (Str): Al 4°, 7° e 10° livello, uno schiavista Thayan infligge danni da attacco furtivo addizionali come la

capacità dei ladri. Se lo schiavista Thayan ottiene bonus agli attacchi furtivi da altre fonti (come ad esempio da livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Colpo incapacitante (Str): Al 5° livello, uno schiavista Thayan può effettuare attacchi furtivi contro i suoi avversari con una precisione tale da indebolire e incapacitare i suoi nemici. Quando uno schiavista infligge danni ad un avversario con un attacco furtivo, quell'avversario subisce anche 1 danno temporaneo alla Forza. I punti di caratteristica persi in questo modo vengono recuperati al ritmo di 1 punto al giorno per ogni caratteristica danneggiata.

Colpo stordente (Str): Tre volte al giorno, uno schiavista Thayan di 8° livello può dichiarare un colpo stordente prima di un qualsiasi attacco in mischia. Se lo schiavista colpisce la sua vittima, questa deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe dello schiavista Thayan + il modificatore di Intelligenza dello schiavista Thayan) o essere stordito per 1 round (fino al momento appena precedente alla sua azione successiva). Un personaggio stordito non può agire e perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Gli attaccanti ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro un avversario stordito.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DELLO SCHIAVISTA THAYAN

Gli schiavisti Thayan devono selezionare i loro incantesimi dalla lista seguente.

1° livello - *allarme, cambiare sembianze, colpo accurato, comando, individuazione dei pensieri, mani brucianti, raggio di indebolimento, scassinare, serratura arcana.*

2° livello - *alterare se stesso, blocca persone, dissimulare, invisibilità, paura, rimuovi paralisi.*

3° livello - *anti-individuazione, blocca mostri, comando superiore, dominare persone, invisibilità migliorata.*

4° livello - *celare, debilitazione, localizzare creature, nebbia mentale, velo.*

ESEMPIO DI SCHIAVISTA THAYAN

Reg Neroz è uno dei più famigerati schiavisti Thayan. Percorre instancabilmente le terre del Mare Interno alla ricerca di creature da catturare e vendere nei mercati di Bezantur ed Eltabbar. I suoi agenti compiono vere e proprie scorribande alla ricerca di schiavi, al punto tale da lasciare spopolati interi villaggi. Si abbattono sulle loro prede ignare in piccole flotte di vascelli pirata, oppure alla testa di bande di razziatori composte da tribù di umanoidi malvagi. Reg Neroz evita di rimanere invischiato personalmente in battaglie contro eroi in vena di crociate, e preferisce lasciare che siano i suoi scagnozzi a coprirgli la ritirata mentre si defila, per poi orchestrare un'imboscata in un secondo momento.

Tenebrosamente bello e sorprendentemente letterato e acculturato, Reg Neroz spende copiosamente le sue ricchezze per circondarsi di oggetti raffinati. Nonostante i suoi gusti impeccabili, rimane pur sempre un uomo estremamente malvagio che giustifica la sua orribile professione con frasi come: "Se io non vendessi schiavi, lo farebbe qualcun altro, e sarebbe molto più crudele di quanto io non sia." Possiede ville e fortezze in molti paesi, tutte ben sorvegliate e colme del lusso che tanto adora.

Reg Neroz la Frusta: Umano Ldr 7/schiavista Thayan 7; GS 14; umanoide Medio; DV 7d6+7 più 7d6+7; pf 71; Iniz +10 (Des, Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 27, contatto 19, colto alla sprovvista 21; Att +16/+11 in mischia (1d6+3/19-20, *spada corta+2*) e +15/+10 in mischia (1d6+1/19-20, *spada della furtività*) o +20 in mischia (1d6+5/19-20 più 6d6 e 1 For, *spada della furtività* utilizzata in un unico attacco furtivo) o +17 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS Colpo incapacitante, attacco debilitante, percosse spietate, attacco furtivo +6d6; QS Spezzare volontà, eludere, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +7, Rifl +18, Vol +7; For 12, Des 22, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +16, Ascoltare +16, Concentrazione +8, Disattivare Congegni +12, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +23, Osservare +16, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +18, Utilizzare Corde +16, Valutare +12; Arma Accurata, Autorità, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Incantesimi preparati (3/3/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo; probabilità di fallimento incantesimi 10%): 1° - *cambiare sembianze, raggio di indebolimento, scassinare*; 2° - *blocca persone, dissimulare, invisibilità*; 3° - *comando superiore*. 7° livello dell'incantatore.

Spezzare volontà (Str): Ogni volta che Reg Neroz vince una prova di Intimidire di 10 o più, l'avversario subisce 1 danno temporaneo alla Saggezza.

Colpo incapacitante (Str): Quando Reg Neroz infligge danni ad un avversario con un attacco furtivo, l'avversario subisce anche 1 danno temporaneo alla Forza.

Attacco debilitante (Str): Se Reg Neroz studia la sua vittima per 3 round e successivamente effettua con successo un attacco furtivo (e riesce ad infliggere danni) con un'arma da mischia, l'attacco furtivo può paralizzare la vittima (Tempra CD 19 nega). Se la vittima fallisce il suo tiro salvezza è indifesa e completamente incapace di agire per 1d6+7 round.

Eludere (Str): Se esposto ad un qualsiasi attacco che normalmente concede al personaggio di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, Reg Neroz non subisce alcun danno se supera il suo tiro salvezza.

Percosse spietate (Str): Reg Neroz non subisce alcuna penalità quando sceglie di infliggere danni debilitanti con un'arma da mischia. Può utilizzare un'arma da mischia per infliggere danni debilitanti con un attacco furtivo, ma con una penalità di -2 all'attacco.

Attacco furtivo (Str): Se Reg Neroz coglie alla sprovvista il suo avversario, infligge +6d6 danni.

Schivare prodigioso (Str): Reg Neroz mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o quando viene colpito da un assalitore invisibile. Non può essere attaccato ai fianchi (tranne che da un ladro di 18° livello o superiore).

Proprietà: Giaco di mithral+4, spada della furtività, spada corta+2, anello di protezione+3, mantello della resistenza+2, guanti della destrezza+4, amuleto della salute+2, balestra leggera perfetta.

signore del BOSCO di YUIR

I signori del Bosco di Yuir sono un'elite di guardaboschi che operano per mantenere l'antico Bosco di Yuir libero da influenze malvagie. Fanno di tutto pur di fermare la distruzione di questa orgogliosa foresta che un tempo ricopriva l'intera penisola dell'Aglarond, e in alcune regioni sono stati persino in grado di ri-

conquistare una parte delle terre perdute. I signori fanno spesso uso dei cerchi di menhir sparsi per tutto il Bosco di Yuir, utilizzando questi *portali* per viaggiare velocemente da una parte all'altra della foresta. Possono anche attivare i *portali* per andare verso terre distanti o addirittura verso altri mondi.

La maggior parte dei signori del Bosco di Yuir è composta da ranger, anche se tra le loro filà si possono incontrare anche alcuni druidi. I paladini devoti alle divinità della natura potrebbero essere interessati a questa classe, che a volte attira anche guerrieri e bardi. I monaci, i ladri, gli stregoni e i maghi ritengono che la vita di un signore del Bosco di Yuir (vivere nella foresta, sempre alla ricerca di minacce alla sua salute) vada raramente d'accordo con le loro preferenze.

I signori del Bosco di Yuir passano la maggior parte dei loro giorni di pattuglia nella foresta, proteggendola da quegli stranieri che potrebbero danneggiarla (intenzionalmente o meno). Collaborano strettamente con i mezzelfi della foresta, e sono tradizionalmente leali al sovrano dell'Aglarond. La Simbul occupa una nicchia speciale nei loro cuori, poiché ella ha fatto molto di più di qualsiasi altro sovrano recente per difendere il Bosco di Yuir di persona.

I signori del Bosco di Yuir seguono una meritocrazia piuttosto vaga. Quelli di livello più basso vengono obbligati ad ascoltare la saggezza di coloro che sono di livello più alto. Il capo (che non viene mai chiamato "sovrano") della loro organizzazione è la persona che ha più livelli da signore del Bosco di Yuir.

Dado Vita: d8.

Signore del Bosco di Yuir

REQUISITI

Per diventare un signore del Bosco di Yuir, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenze (natura) 5 gradi, Sopravvivenza 10 gradi.

Talenti: Allerta, Seguire Tracce.

Speciale: Il personaggio deve poter selezionare i talenti regionali dalla regione dell'Aglarond o dalla regione elfo delle stelle (la regione deve essere la sua regione nativa, oppure deve avere 2 gradi in Conoscenze [locali - Aglarond o elfo delle stelle]).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore del Bosco di Yuir (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). 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 signore del Bosco di Yuir.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori del Bosco di Yuir sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da signore del Bosco di Yuir, il personaggio ottiene nuovi

TABELLA 2-11: SIGNORE DEL BOSCO DI YUIR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+0	Utilizzare cerchio di menhir (Bosco di Yuir)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+0	Schivare prodigioso	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+3	+1	+1	*Passare senza tracce*	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+3	+4	+1	+1	Utilizzare cerchio di menhir (Faerûn)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+4	+1	+1	Schivare prodigioso migliorato	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+4	+5	+2	+2	*Parlare con gli animali*	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+5	+5	+2	+2	Utilizzare cerchio di menhir (ritorno)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+6	+6	+2	+2	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+6	+3	+3	Grazia della foresta	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+7	+7	+3	+3	Utilizzare cerchio di menhir (altri mondi)	+1 livello alla classe di incantatore esistente

incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere livelli della classe di prestigio, ma non ottiene alcun altro beneficio che avrebbe ottenuto un personaggio avanzato in quella classe (maggiori possibilità di scacciare non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto eccetera). Ciò significa essenzialmente che il personaggio aggiunge il suo livello da signore del Bosco di Yuir al livello di classe da incantatore da lui posseduto, e successivamente determina gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore di conseguenza. Se il personaggio ha più di una classe da incantatore prima di divenire un signore del Bosco di Yuir, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello da signore del Bosco di Yuir allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno.

Utilizzare cerchio di menhir (Sop): Una volta al giorno per livello di classe, il signore del Bosco di Yuir può attivare i cerchi di menhir sparsi per tutto il Bosco di Yuir. Questi cerchi funzionano come *portali* concatenati (vedi Capitolo 2: "Magia" nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS) che trasportano chi ne fa uso in un altro cerchio di menhir nel Bosco di Yuir o nel reame degli elfi delle stelle, Sildëyuir. Il signore del Bosco di Yuir può decidere verso quale cerchio di menhir essere trasportato. Una volta attivato, il *portale* rimane aperto per 1 round completo. Durante questo periodo, qualsiasi creatura che tocchi uno dei menhir viene trasportata alla destinazione scelta dal signore del Bosco di Yuir.

Al 4° livello, il signore del Bosco di Yuir può utilizzare un cerchio di menhir del Bosco di Yuir per viaggiare verso un qualsiasi cerchio di pietre erette in qualsiasi regione boscosa di Faerûn, indipendentemente dalla presenza di un *portale* all'interno delle pietre di destinazione, anche se deve conoscere la destinazione che vuole tentare di raggiungere.

Al 7° livello, il personaggio può utilizzare questa capacità per ritornare ad un cerchio di menhir del Bosco di Yuir da un cerchio di pietre erette in una qualsiasi regione boscosa di Faerûn, indipendentemente dalla presenza di un *portale* all'interno delle pietre di partenza. A tutti gli effetti, un signore del Bosco di Yuir può creare un *portale* a senso unico della durata di 1 round da un qualsiasi luogo adatto, fintanto che la destinazione è un cerchio di menhir nel Bosco di Yuir.

Al 10° livello, il signore del Bosco di Yuir può utilizzare un cerchio di menhir per viaggiare verso un cerchio di menhir in una qualsiasi regione boscosa di un altro mondo, anche se deve conoscere la destinazione che sta tentando di raggiungere. Può fare ritorno al Bosco di Yuir da un cerchio di menhir in un altro mondo, indipendentemente dalla presenza di un *portale* all'interno delle pietre di partenza.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello, un signore del Bosco di Yuir ottiene schivare prodigioso come la capacità dei ladri, mantenendo il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista. Al 5° livello, ottiene la capacità schivare prodigioso migliorato, e non può essere attaccato ai fianchi tranne che da un ladro che abbia almeno quattro livelli più di lui. Se il signore del Bosco di Yuir possiede un'altra classe che concede la capacità schivare prodigioso, ottiene al suo posto schivare prodigioso migliorato.

***Passare senza tracce* (Sop)**: Al 3° livello, un signore del Bosco di Yuir può utilizzare *passare senza tracce* una volta al giorno, conferendolo ad una creatura per livello di classe.

***Parlare con gli animali* (Sop)**: Al 6° livello, un signore del Bosco di Yuir può utilizzare *parlare con gli animali* a volontà.

Grazia della foresta (Str): Al 9° livello, un signore del Bosco di Yuir applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i tiri salvezza.

signore delle pestilenze di Talona

Sacerdoti corrotti che godono nel decadimento, i signori delle pestilenze di Talona sono temuti e disprezzati in tutto l'Irraggiungibile Est. Le loro piaghe hanno trasformato le estremità occidentali del Bosco di Rawlins in un immondo inferno verde, zeppo di mostri infettati e veleni letali. Peggio ancora, i signori delle pestilenze desiderano infettare le rigogliose foreste e le terre circostanti con lo stesso male. Sotto la tutela dell'orribile Uomo Marcescente, i signori delle pestilenze di Talona guidano l'orda nera del Bosco di Rawlins, conducendo i loro seguaci infetti alla flagellazione delle terre vicine. Per maggiori informazioni sull'Uomo Marcescente e i suoi seguaci, si veda il Capitolo 9: "Grande Valle".

La maggior parte dei signori delle pestilenze è composta da chierici, druidi o ranger malvagi che venerano Talona, la Madre di Tutte le Epidemie. Un manipolo di guerrieri, barbari e stregoni fungono da capitani delle armate dell'Uomo Marcescente, ma dato che chi vuole diventare un signore delle pestilenze deve avere accesso agli incantesimi divini, tali candidati devono avere almeno alcuni livelli in una classe di incantatore divino per potersi qualificare.

Dado Vita: d8.

TABELLA 2–12: SIGNORE DELLE PESTILENZE DI TALONA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Dominio di prestigio dell'Untore, sangue infetto	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Padrone pestilenziale	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Tocco ammorbante 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Mente infetta	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Tocco ammorbante 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Falcione nero	-
7°	+5	+5	+2	+5	Tocco ammorbante 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Colpi corrotti	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Tocco ammorbante 4 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Cuore dell'inverno	-

REQUISITI

Per diventare un signore delle pestilenze di Talona, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Talenti: Tempra Possente.

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

Competenze: Falcione. Un druido che brandisce un falcione viola i suoi voti spirituali, ma un personaggio può selezionare il talento Competenza nelle Armi da Guerra con l'arma e rifiutarsi semplicemente di brandirla finché non si qualifica per la classe del signore delle pestilenze.

Divinità patrona: Talona.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore delle pestilenze di Talona (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (locali, natura) (Int), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). 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 signore delle pestilenze di Talona.

Signore delle pestilenze di Talona

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle pestilenze di Talona non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature. I druidi che divengono signori delle pestilenze non hanno più bisogno di attenersi alle loro restrizioni nelle armi e nelle armature, poiché i signori delle pestilenze si distanziano dalle tradizioni druidiche convenzionali.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello da signore delle pestilenze di Talona (tranne al 6° e al 10°), il personaggio ottiene nuovi incantesimi divini al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere livelli della classe di prestigio, ma non ottiene alcun altro beneficio che avrebbe ottenuto un personaggio avanzato in quella classe (maggiori possibilità di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto eccetera). Ciò significa essenzialmente che il personaggio aggiunge il suo livello da signore delle pestilenze di Talona al livello di classe da incantatore da lui posseduto, e successivamente determina gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore di conseguenza. Se il personaggio ha più di una classe da incantatore prima di divenire un signore delle pestilenze di Talona, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello da signore delle pestilenze allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno.

Dominio di prestigio dell'Untore: Al 1° livello, un signore delle pestilenze di Talona ottiene l'accesso al domino di prestigio dell'Untore, descritto nel riquadro.

domini di prestigio

Il signore delle pestilenze di Talona ottiene l'accesso al dominio di prestigio dell'Untore. Un dominio di prestigio è identico ad un normale dominio dei chierici (il personaggio ottiene un potere concesso associato con il dominio e l'accesso ad una speciale lista di incantesimi). Un personaggio con la capacità di incantatore di un chierico può scegliere di preparare un incantesimo del dominio di prestigio dell'Untore come proprio incantesimo di dominio ad ogni livello quando prepara i suoi incantesimi.

I personaggi con la capacità di incantatore di un druido o di un ranger che acquisiscono un dominio di prestigio ottengono un incantesimo di dominio extra al giorno ad ogni livello di incantesimi. A tutti gli effetti, sono dei chierici con un solo dominio. Il personaggio ottiene solamente un incantesimo di dominio addizionale per ogni livello di incantesimi che è in grado di lanciare normalmente (quindi un ranger, la cui capacità di lanciare incantesimi raggiunge l'apice agli incantesimi di 4° livello, non ottiene gli incantesimi di dominio dal 5° al 9° livello).

DOMINIO DI PRESTIGIO DELL'UNTORE

Divinità: Talona.

Potere concesso: Intimorire o comandare le creature appestate e gli animali e i vegetali di allineamento malvagio alla stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. È possibile utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questa è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio di prestigio dell'Untore

1 Blocca animali
2 Sciame di palle di neve di Snilloc
3 Contagio
4 Paura
5 Cono di freddo
6 Dito della morte
7 Comandare vegetali
8 Orrido avvizzimento
9 Risucchio di energia

Il dominio deve essere assegnato alla progressione di incantesimi in una classe di incantatore divino del personaggio.

Sangue infetto (Str): Un signore delle pestilenze di Talona è completamente immune a tutte le malattie, magiche o meno. Le creature appestate (vedi Capitolo 6: "Mostri dell'Est") non lo attaccano (ma potrebbero attaccare altre creature in sua compagnia) a meno che non sia lui ad attaccarle.

Padrone pestilenziale: Tutti i compagni animali di un signore delle pestilenze ottengono l'archetipo appestato (vedi Capitolo 6: "Mostri dell'Est"). Ciò non influisce sul numero di compagni animali che può avere in un dato momento.

Tocco ammorbante (Sop): A partire dal 3° livello, una volta al giorno, con un'azione standard, un signore delle pestilenze di Talona può tentare di effettuare un attacco di contatto in mischia per infettare una vittima con il morbo di Talona.

Morbo di Talona: Malattia soprannaturale - per incantesimo, tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe del signore delle pestilenze di Talona + il modificatore di Saggezza del signore delle pestilenze di Talona), periodo di incubazione 1d6 giorni; danni 1d4 Costituzione e 1d4 Carisma. A differenza delle normali malattie, il morbo di Talona progredisce finché la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore), Carisma 0 (divenendo probabilmente una creatura appestata, se è di un tipo valido), o non riceve un incantesimo *rimuovi malattie* o simile.

Al 5°, 7° e 9° livello, il signore delle pestilenze di Talona ottiene un utilizzo al giorno addizionale di questo potere.

Mente infetta (Sop): Al raggiungimento del 4° livello, una volta al giorno, con un'azione standard, un signore delle pestilenze di Talona può stabilire un legame mentale con una singola creatura appestata entro 18 metri e dominarla (come per l'incantesimo *dominare mostri*). Il legame mentale dura fino ad 1 minuto per livello del signore delle pestilenze, e ha un raggio di azione di 1,5 km. Mentre il legame è attivo, il signore delle pestilenze può concentrarsi per ricevere informazioni sensoriali dalla creatura collegata, oppure per impartirle delle istruzioni. (La creatura obbedisce a qualsiasi ordine al meglio delle sue capacità e non ha bisogno di essere continuamente diretta nei suoi compiti). La creatura appestata riceve un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del signore delle pestilenze di Talona + il modificatore di Saggezza del signore delle pestilenze di Talona) per negare l'effetto.

Falcione nero (Sop): A partire dal 6° livello, qualsiasi falcione impugnato da un signore delle pestilenze di Talona ottiene la proprietà esplosione di ghiaccio, e infligge +1d6 danni da freddo ogni volta che colpisce (oppure +2d10 in caso di un colpo critico andato a segno). Inoltre, il signore delle pestilenze può effettuare un normale attacco in mischia con il falcione per trasmettere il suo attacco tocco ammorbante.

Colpi corrotti (Sop): Il falcione nero di un signore delle pestilenze di Talona di 8° livello ottiene la proprietà *ferimento*. Una creatura colpita dal falcione nero perde 1 punto ferita per round durante l'azione del signore delle pestilenze. Se il signore delle pestilenze colpisce più di una volta non ci sono effetti addizionali, e non infligge danni aggiuntivi da ferimento (o la creatura è ferita, o non lo è). I danni da ferimento si protraggono finché la vittima non viene sottoposta ad una prova di Guarire con CD 20 o finché non viene guarita magicamente.

Cuore dell'inverno (Str): Al 10° livello, il sangue infettato di un signore delle pestilenze di Talona scatena un terribile cambiamento nella sua fisiologia. La pelle si annerisce e si screpola, divenendo fredda e viscida al tocco, anche se il signore delle pestilenze non sanguina e non prova dolore a causa della trasformazione. Il suo tipo diviene "vegetale", il che significa (tra le altre cose) che il veleno, il *sonno* magico, gli effetti di influenza mentale, la paralisi, la metamorfosi, i colpi critici, gli attacchi furtivi e gli incantesimi o effetti che hanno effetto solo sugli umanoidi non hanno alcun effetto su di lui.

zelota della fiamma nera

L'Ordine della Fiamma Nera, una società segreta di assassini santi devoti alla venerazione di Kossuth, è l'arma occulta della fede del Signore del Fuoco a Thay. Addestrati nei riti del tempio di Kossuth, gli zeloti della Fiamma Nera utilizzano il sotterfugio, la magia divina e lo zelo del fanatismo per distruggere coloro che hanno recato offesa al Signore delle Fiamme. Persino i potenti zulkir non sono immuni all'ira di Kossuth, dato che l'Ordine è un metodo sanzionato e rispettato che i ricchi e i potenti a Thay utilizzano per ottenere vendetta.

I chierici di Kossuth, i monaci, e i ladri e guerrieri particolarmente devoti divengono spesso zeloti della Fiamma Nera. Alcuni dei membri dell'Ordine sono chierici importanti del Signore del Fuoco che tengono gli occhi bene aperti alla ricerca di candidati adatti tra i devoti. I barbari e i bardi tendono ad essere privi della devozione necessaria alla classe, i druidi e i ranger sono semplicemente rari a Thay, e gli stregoni e i maghi seguono più spesso i sentieri arcani del potere al servizio di Kossuth, come il devoto arcano. I paladini sono del tutto incompatibili con l'Ordine della Fiamma Nera.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare uno zelota della Fiamma Nera, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (kukri), Volontà di Ferro.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Speciale: Attacco furtivo +1d6 danni.

Speciale: Kossuth deve essere la divinità patrona del personaggio, e il personaggio deve uccidere un nemico della fede per il solo motivo di entrare nell'Ordine della Fiamma Nera.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dello zelota della Fiamma Nera (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

TABELLA 2-13: ZELOTA DELLA FIAMMA NERA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Attacco mortale, cuore zelante	-
2°	+1	+0	+3	+3	Uso dei veleni	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	-
4°	+3	+1	+4	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+1	+4	+4	*Passo risoluto*	-
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Fiamma sacra	-
8°	+6	+2	+6	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	-
10°	+7	+3	+7	+7	Immolazione sacrilega	+1 livello alla classe di incantatore esistente

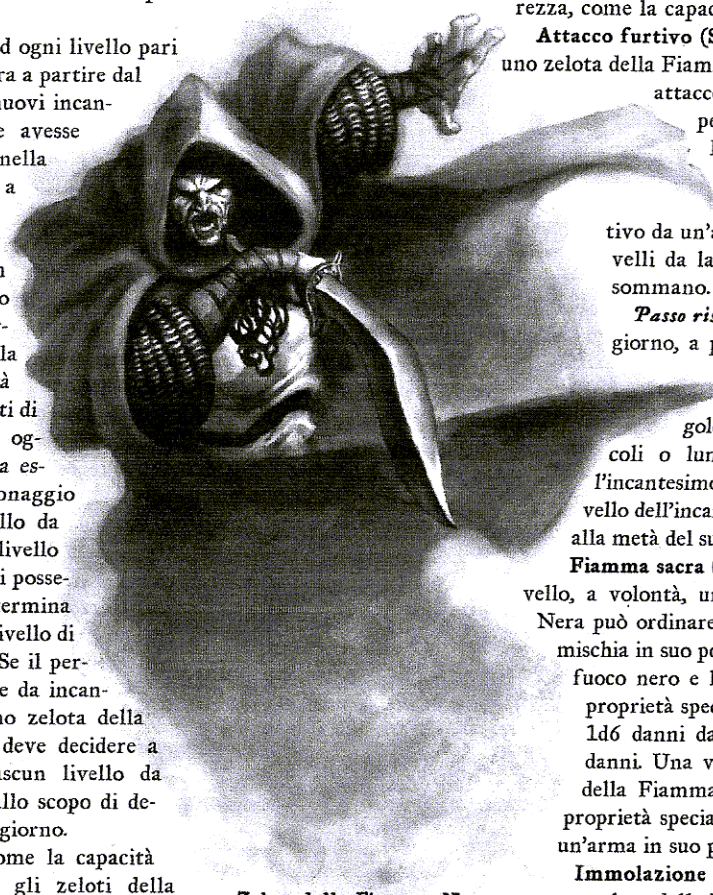
PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello zelota della Fiamma Nera.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli zeloti della Fiamma Nera non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello pari da zelota della Fiamma Nera a partire dal 2°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere livelli della classe di prestigio, ma non ottiene alcun altro beneficio che avrebbe ottenuto un personaggio avanzato in quella classe (*maggiori possibilità di scacciare non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto eccetera*). *Ciò significa* essenzialmente che il personaggio aggiunge metà del suo livello da zelota della Fiamma Nera al livello di classe da incantatore da lui posseduto, e successivamente determina gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore di conseguenza. Se il personaggio ha più di una classe da incantatore prima di divenire uno zelota della Fiamma Nera, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello da zelota della Fiamma Nera allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno.

Attacco mortale (Str): Come la capacità degli assassini, tranne che gli zeloti della Fiamma Nera non possono scegliere di paralizzare i loro bersagli. Se uno zelota della Fiamma Nera possiede livelli nella classe di prestigio dell'assassino (vedi Capitolo 2: "Personaggi" nella *Guida del DUNGEON MASTER*), può sommare i suoi livelli da assassino e zelota della Fiamma Nera per calcolare la CD del tiro salvezza contro il suo attacco mortale.



Zelota della Fiamma Nera

Cuore zelante (Sop): Uno zelota della Fiamma Nera è immune alla paura, magica o comune. Diversamente dall'aura di coraggio di un paladino, questa capacità non conferisce alcun beneficio speciale ai suoi compagni.

Uso dei veleni (Str): Al 2° livello, uno zelota della Fiamma Nera ottiene la capacità di utilizzare il veleno in tutta sicurezza, come la capacità dell'assassino.

Attacco furtivo (Str): Al 3°, 6° e 9° livello, uno zelota della Fiamma Nera infligge danni da attacco furtivo addizionali come per la capacità dei ladri. Dato che lo zelota della Fiamma Nera ottiene un bonus all'attacco furtivo da un'altra fonte (ad esempio livelli da ladro), i bonus al danno si sommano.

***Passo risoluto* (*Mag*):** Una volta al giorno, a partire dal 5° livello, uno zelota della Fiamma Nera può fare un singolo passo e attraversare ostacoli o lunghe distanze come per l'incantesimo *porta dimensionale*. Il livello dell'incantatore dello zelota è pari alla metà del suo livello del personaggio.

Fiamma sacra (Sop): A partire dal 6° livello, a volontà, uno zelota della Fiamma Nera può ordinare ad una singola arma da mischia in suo possesso di bruciare con un fuoco nero e letale. L'arma ottiene la proprietà speciale infuocata, e infligge 1d6 danni da fuoco oltre ai normali danni. Una volta al giorno, lo zelota della Fiamma Nera può conferire la proprietà speciale esplosione di fuoco su un'arma in suo possesso per 1 minuto.

Immolazione sacrilega (Sop): Quando uno zelota della Fiamma Nera raggiunge il 10° livello, tutte le creature uccise dal suo attacco mortale o dal suo attacco furtivo vengono istantaneamente consumate da fuoco sacrilego. Il solo metodo per riportare in vita una creatura uccisa in tal modo è quello di utilizzare *resurrezione pura*, un *desiderio* attentamente formulato seguito da *resurrezione*, oppure *miracolo*.

Regioni e talenti

Come crocevia di Faerûn, le lande dell'Irraggiungibile Est offrono numerose tecniche specializzate di combattimento, segreti di sapere magico, e rari talenti impossibili da trovare in altre terre. Personaggi provenienti da tutto il Faerûn viaggiano alla volta delle popolose città del Thesk o verso le profonde foreste dell'Aglarond alla ricerca di conoscenze segrete, nella speranza di poter imparare alcuni nuovi trucchi che possano aiutarli nelle loro imprese.

Regioni dei personaggi

Le regioni appropriate all'Irraggiungibile Est sono l'Aglarond, la Grande Valle, Narfell, il Rashemen, Thay, il Thesk e le Terre dell'Orda. Ovviamente, esistono personaggi provenienti da altre regioni di Faerûn che viaggiano verso l'Est, ma gli umani nativi di questa area provengono da una di queste terre. I personaggi non umani comuni nell'Est sono i nani grigi, i nani degli scudi, gli elfi selvaggi, gli elfi dei boschi, gli gnomi delle rocce, i mezzelfi, i mezzorchi, e gli halfling piedilesti. Un personaggio non umano che sceglie una di queste regioni razziali può essere facilmente nativo dell'Irraggiungibile Est.

Questa sezione introduce tre nuove regioni umane: Altumbel, Esule Shou e il Golfo dei Maghi. Nuove regioni non umane per le razze introdotte in questo libro sono le regioni dei personaggi elfo delle stelle, gnoll, taer e volodni, tutte descritte di seguito.

Legenda delle descrizioni delle regioni

Ciascuna delle regioni viene descritta nel seguente ordine.

Classe prevalente: Ogni regione possiede una o più classi prevalenti. Una classe prevalente è una classe del personaggio particolarmente comune o rappresentativa di una terra o razza particolare. Un personaggio appartenente ad una di queste classi che sceglie la regione come regione del personaggio può scegliere i talenti regionali elencati per la regione, e ottiene l'equipaggiamento bonus di sua scelta elencato per la regione.

Linguaggi automatici: Il personaggio conosce tutti i linguaggi qui elencati.

Linguaggi bonus: I personaggi di 1° livello con alti punteggi di Intelligenza possono scegliere un linguaggio per punto del bonus di Intelligenza da questa lista.

Talenti regionali: I talenti pertinenti ai personaggi della regione. I talenti regionali sono solitamente esclusivi per i personaggi che scelgono la classe prevalente di una regione particolare. Ma un personaggio con 2 gradi in Conoscenze (locali) pertinente alla regione può scegliere i talenti regionali della stessa regione.

Equipaggiamento bonus: Un personaggio che sceglie una classe prevalente dalla sua regione nativa ottiene dell'equipaggiamento bonus al 1° livello, in aggiunta al denaro iniziale che ottiene a seconda della sua classe. Ottiene solamente uno dei gruppi di equipaggiamento qui elencati. Gli oggetti segnati con un asterisco (*) sono oggetti perfetti.

Regioni per i personaggi al di sopra del 1° livello

I personaggi appartenenti ad una razza potente possono essere l'equivalente di personaggi di 2°, 3° o 4° livello, nonostante possiedano un solo livello di classe. Quando un tale personaggio sceglie una regione e soddisfa il requisito della classe prevalente, ottiene l'accesso ai talenti regionali, ai linguaggi automatici e bonus e all'equipaggiamento bonus proprio come gli altri personaggi. Generalmente, un personaggio che inizia la sua carriera ad un livello più alto del 1° dovrebbe possedere un equipaggiamento adatto ad un personaggio del suo livello effettivo del personaggio (LEP), quindi l'equipaggiamento bonus è spesso meno importante per lui rispetto ad un personaggio di 1° livello.

Se il personaggio possiede Dadi Vita o livelli razziali prima di aggiungere il suo primo livello in una classe, può sempre scegliere una regione. Ciò consente al personaggio di ottenere i normali benefici di una regione, ma se i suoi Dadi Vita o livelli razziali gli consentono di selezionare un talento, il personaggio potrà scegliere solamente un talento regionale. Ad esempio, un taer inizia il gioco con 2 Dadi Vita, che rappresentano due livelli da gigante. Può utilizzare il suo talento da gigante di 1° livello, oppure il suo talento da 3° livello del personaggio (ottenuto nel momento in cui diviene un taer con un livello in una classe) per scegliere dei talenti regionali, a patto che selezioni una classe prevalente per la sua razza e per la sua regione.

Regione Altumbel

Il popolo di Altumbel, pescatori e pirati umani che vivono in una nazione isolata nel punto più occidentale della penisola dell'Aglarond, è diffidente nei confronti dei non umani, in particolar modo degli elfi. Altumbel è considerata una terra insulare, quasi arretrata, dalla maggior parte delle nazioni vicine, ma molti mercanti furfanti da Spandeliyon percorrono il Mare Interno in cerca di profitti.

Classi prevalenti: Chierico, guerriero, ladro.

Linguaggi automatici: Comune, Aglarondan.

Linguaggi bonus: Aquan, Chondathan, Chessentan, Rashemi, Serusan.

Talenti regionali: Esperienza Mercantile (FRA), Milizia (FRA), Testa Dura (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Spada lunga* o lancia*; o (B) giaco di maglia* e liuto perfetto; o (C) arco lungo*.

Regione Elfo delle stelle

La maggior parte degli elfi delle stelle vive a Sildëyuir, un semipiano segreto a cui si accede tramite i cerchi di menhir del Bosco di Yuir. Questa regione descrive un personaggio cresciuto in questo rifugio extraplanare.

Classi prevalenti: Bardo, druido, guerriero, stregone.

Linguaggi automatici: Comune, Aglarondan, Elfico.

Linguaggi bonus: Abissale, Auran, Infernale, Mulan, Rashemi, Silvano.

Talenti regionali: Artista (FRA), Esperto dei Boschi (nuovo talento, vedi sotto), Forestale (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Spada lunga* o lancia*; o (B) giaco di maglia* e liuto perfetto; o (C) arco lungo*.

Regione Esule Shou

Le città commerciali del Thesk ospitano migliaia di immigrati, rifugiati ed esuli Shou, giunti fino all'estremità occidentale della Via Dorata in cerca di un nuovo inizio in nuove terre. Per la maggior parte si tratta di popolani e artigiani, ma numerosi avventurieri Shou si sono uniti all'esodo verso l'occidente, incuriositi dalle lontane e barbariche terre di Faerûn.

Esule Shou

Classi prevalenti: Guerriero, ladro, monaco, stregone.

Linguaggi automatici: Comune, Shou.

Linguaggi bonus: Draconico, Durpari, Goblin, Mulan, Rashemi, Tuigan.

Talenti regionali: Disciplina (FRA), Esperienza Mercantile (FRA), Mente sul Corpo (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Katana (spada bastarda perfetta); o (B) giaco di maglia* e *pozione di grazia del gatto*; o (C) nunchaku*.

Regione Gnoll

Moltissimi gnoll incontrati nell'Est sono cittadini di Thay al servizio del Maghi Rossi. Questa regione descrive uno gnoll proveniente da Thay.

Classi prevalenti: Barbaro, druido, guerriero, ladro, ranger.

Linguaggi automatici: Comune, Gnoll.

Linguaggi bonus: Abissale, Draconico, Goblin, Infernale, Mulan, Rashemi.

Talenti regionali: Occhi Aperti (FRA), Portata Allungata (nuovo talento, vedi sotto), Sicario (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Ascia da battaglia* o lancia corta*; o (B) corazza a scaglie chiodata*; o (C) arco corto composito possente (bonus di For +2) e 20 frecce*.

Regione Golfo dei Maghi

Il ramo del Mare Interno situato tra la penisola dell'Aglarond e Chessenta è noto come il Golfo dei Maghi. Unther, Chessenta, e più recentemente Thay si sono a lungo contesi le città indipendenti situate nelle coste meridionali dell'Aglarond.

Classi prevalenti: Bardo, ladro, mago.

Linguaggi automatici: Comune, Untheric.

Linguaggi bonus: Aglarondan, Chessentan, Elfico, Mulan, Orchesco, Serusan.

Talenti regionali: Galateo Magico (FRA), Istruzione Arcana (FRA), Vita della Strada (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Armatura di cuoio borchiato*; o (B) balestra leggera*; o (C) una pergamena con un incantesimo di 2° livello e 3 pietre del tuono.

Regione Taer

I taer vivono nelle fredde montagne dell'Irraggiungibile Est, principalmente nelle Vette del Gigante a Narfell e nelle Montagne Orloghiacciato nella Terra del Nord. Questa regione descrive un taer esiliato dal suo clan.

Classi prevalenti: Barbaro, druido, ranger.

Linguaggi automatici: Comune, Gigante.

Linguaggi bonus: Auran, Damaran, Nanico, Rashemi, Tuigan.

Talenti regionali: Balzo in Battaglia (nuovo talento, vedi sotto), Sopravvissuto (FRA), Testa Dura (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Randello pesante*; o (B) armatura di pelle* e scudo pesante di legno*; o (C) armatura di pelle* e sei applicazioni di grasso maleodorante taer (vedi "Taer" nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est").

Regione volodni

I volodni vivono in molte foreste dell'Est, tra cui la Foresta di Lethyr, il Bosco di Rawlins e i boschi di Rashemen. I personaggi volodni raramente interagiscono a sufficienza con le terre umane vicine per poter selezionare altre regioni. La regione volodni descrive un membro del popolo dei pini nativo della Foresta di Lethyr.

Classi prevalenti: Druido, guerriero, ladro, ranger.

Linguaggi automatici: Comune, Damaran, Silvano.

Linguaggi bonus: Draconico, Goblin, Mulan, Orchesco, Rashemi, Treant.

Talenti regionali: Esperto dei Boschi (nuovo talento, vedi sotto), Forestale (FRA), Portata Allungata (nuovo talento, vedi sotto).

Equipaggiamento bonus: (A) Lancia o scimitarra in legno blu; o (B) giaco di maglia in legno blu; o (C) arco lungo*. Per maggiori informazioni sul legno blu, si veda "Materiali speciali" nel Capitolo 5: "Oggetti Magici".

Nuovi talenti

I talenti descritti in questa sezione sono molto comuni nell'Irraggiungibile Est. Se un talento presenta la dicitura "Regione", si tratta di un talento regionale e non può essere selezionato a meno che un personaggio non soddisfi i requisiti per poter selezionare talenti da quella regione.

I nuovi talenti descritti in questo capitolo sono riassunti di seguito. Un talento con il descrittore "Guerriero" può essere selezionato come un talento bonus dei guerrieri.

Addestramento Vremyonni [generale]

Il personaggio ha ricevuto un addestramento più intenso del normale dai *vremyonni*, gli Antichi che ricercano incantesimi e creano oggetti magici per le Streghe di Rashemen.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Regione: Rashemen.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (arcane) e Sapienza Magica.

Attingere dalla Terra [generale]

Il personaggio può attingere forza e sostentamento dalla terra stessa.

Prerequisiti: Ethran.

Regione: Rashemen.

Beneficio: Prima di riposare, il personaggio può incanalare il potere della terra per rivitalizzare il proprio corpo e la propria mente. Ciò consente al personaggio di recuperare 2 punti ferita per livello per ogni giorno di attività leggera, oppure 4 punti ferita per livello per ogni giorno di riposo assoluto, e 2 punti caratteristica al giorno, oppure 4 punti caratteristica per ogni giorno di riposo assoluto. Ciò si somma ai benefici delle cure a lungo termine concesse da qualcuno con l'abilità Guarigione (vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore*).

Il personaggio può anche utilizzare l'energia della terra per resistere al proprio fabbisogno fisiologico di cibo e acqua. Ciò conferisce al personaggio un bonus di +10 alle prove di Concentrazione effettuate per evitare i danni debilitanti derivanti dalla fame e dalla sete (vedi "Pericoli della fame e della sete" nella *Guida del Dungeon Master*).

Infine, il personaggio può utilizzare il potere della terra per rinfrescare il proprio corpo e la propria mente, come surrogato del sonno. Il personaggio necessita solamente della metà delle normali ore di sonno (anche se deve comunque riposare per 8 ore per poter preparare incantesimi o recuperare slot incantesimi).

All'infuori del Rashemen, il personaggio deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + 2 per ogni 150 km di distanza dal confine del Rashemen) per poter attivare questa capacità. Se la prova fallisce, non è possibile riprovare per 1 giorno.

Tabella 3–1: Nuovi talenti

Talenti generali	Prerequisiti
Addestramento Vremyonni	Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello, regione Rashemen
Attingere dalla Terra	Ethran, regione Rashemen
Balzo in Battaglia	Regione Taer
Berserker dell'Ettercap	Capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker dell'Ettercap, regione Rashemen
Berserker del Grande Cervo	Capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker del Grande Cervo, regione Rashemen
Berserker del Lupo	Capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker del Lupo, regione Rashemen
Berserker dell'Orsogufo	Forza 13, capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker dell'Orso Gufo, regione Rashemen
Berserker della Tigre delle Nevi	Destrezza 13, capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker della Tigre delle Nevi, regione Rashemen
Berserker del Troll dei Ghiacci	Costituzione 13, capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker del Troll dei Ghiacci, regione Rashemen
Esperto dei Boschi	Regione elfo delle stelle o volodni
Evocazione Elementale Rashemi	5° livello dell'incantatore, regione Rashemen
Ira Estesa	Capacità di ira
Lottare Migliorato	Destrezza 13, Colpo Senz'Armi Migliorato
Portata Allungata	Regione gnoll o volodni
Talenti di creazione oggetto	**Prerequisiti**
Creare Incantesimi Contingenti	11° livello dell'incantatore o superiore
Talenti di metamagia	**Prerequisiti**
Incantesimi Esplosivi	-
Incantesimi Fortificati	-
Incantesimi Transdimensionali	-

Berserker del Grande Cervo

Balzo in battaglia [generale, guerriero]

Il personaggio sa come sferrare un attacco devastante gettandosi dall'alto sui suoi avversari.

Regione: Taer.

Beneficio: Il personaggio può effettuare una carica semplicemente gettandosi da un'altezza di almeno 1,5 metri al di sopra del suo avversario. Ad esempio, una sporgenza posta 3 metri al di sopra del pavimento di una caverna è sufficiente per balzare su una creatura di taglia Media, mentre per balzare su una creatura di taglia Grande è necessaria una sporgenza posta a 4,5 metri di altezza. Non è possibile balzare per più di 9 metri al di sopra del proprio avversario, né è possibile eseguire efficacemente il balzo in battaglia mentre si è sotto gli effetti di un incantesimo o di un effetto *volare* o *levitazione*, dato che è necessario uno slancio per balzare sul proprio avversario.

Se l'attacco ha successo, il personaggio può scegliere di infliggere danni raddoppiati con un'arma da mischia oppure di effettuare uno sbilanciamento. Se sceglie di sbilanciare il proprio avversario con il balzo in battaglia, il personaggio viene considerato di una categoria di taglia superiore al normale. Dopo l'attacco, il personaggio subisce danni da caduta a seconda della distanza dalla quale è balzato. È possibile effettuare una prova di Saltare con CD 15 per subire meno danni, riducendo effettivamente la distanza saltata di 3 metri. Se la prova fallisce, il personaggio finisce prono a 1,5 metri di distanza dall'avversario.

È anche possibile utilizzare Balzo in Battaglia per tentare di lottare, anziché effettuare un normale attacco. Se lo fa, il personaggio viene considerato di una categoria di taglia superiore al normale per la prima prova di lotta a seguito del balzo in battaglia.

Normale: Chiunque può tentare di balzare su un avversario, ma ciò non viene considerato una carica, e non si ottengono danni raddoppiati o il bonus alla taglia per l'attacco effettuato.

Berserker dell'Ettercap [generale, guerriero]

L'intenso addestramento fisico richiesto per appartenere alla loggia dell'Ettercap ha reso il personaggio più robusto.

Prerequisiti: Capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker dell'Ettercap (vedi "Logge di berserker" nel Capitolo 10: "Rashemen").

Regione: Rashemen.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro il veleno. Mentre è in ira, ottiene un bonus di +6 alla Costituzione. Mentre è in ira superiore, ottiene invece un bonus di +8 alla Costituzione.

Normale: Un personaggio in ira ottiene un bonus di +4 alla Costituzione. Un personaggio in ira superiore ottiene un bonus di +6 alla Costituzione.

Berserker del Grande Cervo [generale, guerriero]

Lo stile di combattimento del personaggio utilizza cariche aggressive alla maniera dell'animale totem della sua loggia.

Prerequisiti: Capacità di ira, appartenenza alla loggia di ber-

serker del Grande Cervo (vedi "Logge di berserker" nel Capitolo 10: "Rashemen").

Regione: Rashemen.

Beneficio: Se utilizza l'azione di carica, il personaggio può ottenere un bonus di +4 al suo tiro per colpire e subire una penalità di -4 alla CA per 1 round.

Normale: Mentre carica, un personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e una penalità di -2 alla CA per 1 round.

Berserker del Lupo [generale, guerriero]

Il personaggio ha studiato lo stile di combattimento del lupo, e ne utilizza le tattiche in battaglia.

Prerequisiti: Capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker del Lupo (vedi "Logge di berserker" nel Capitolo 10: "Rashemen").

Regione: Rashemen.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di sbilanciare e alle prove per evitare di essere sbilanciato da un avversario.

Speciale: I personaggi con questo talento possono selezionare il talento Sbilanciare Migliorato anche se non soddisfano gli altri prerequisiti di Sbilanciare Migliorato.

Berserker dell'orsogufo [generale, guerriero]

Lo stile di combattimento del personaggio emula quello dell'orsogufo, l'animale totem della sua loggia.

Prerequisiti: Forza 13, capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker dell'Orso Gufo (vedi "Logge di berserker" nel Capitolo 10: "Rashemen").

Regione: Rashemen.

Beneficio: Mentre è in lotta, il personaggio può effettuare un attacco senz'armi e infliggere 1d6 danni normali con una prova di lotta effettuata con successo. Il personaggio non subisce la normale penalità di -4 per infliggere danni normali.

Normale: I personaggi privi di questo talento possono infliggere 1d3 danni debilitanti, oppure danni normali ma ad una penalità di -4 alla prova di lotta.

Speciale: I personaggi con questo talento possono selezionare il talento Lottare Migliorato anche se non soddisfano gli altri prerequisiti di Lottare Migliorato.

Berserker della Tigre delle Nevi [generale, guerriero]

Il personaggio ha imparato ad assaltare i suoi avversari, proprio come il suo spirito totem.

Prerequisiti: Destrezza 13, capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker della Tigre delle Nevi (vedi "Logge di berserker" nel Capitolo 10: "Rashemen").

Regione: Rashemen.

Beneficio: Il personaggio può effettuare un attacco completo come parte di un'azione di carica, ma solamente se impugna un'arma leggera. (Se il personaggio ha un'arma leggera in ciascuna mano, può colpire con entrambe seguendo le normali regole per il combattimento con due armi).

Normale: I personaggi privi di questo talento possono effettuare solamente un attacco come parte di un'azione di carica.

Berserker del Troll dei Ghiacci [generale, guerriero]

Mentre il personaggio è in ira, la sua pelle diviene molto spessa e robusta, come quella dei troll dei ghiacci che infestano parte della sua patria.

Prerequisiti: Costituzione 13, capacità di ira, appartenenza alla loggia di berserker del Troll dei Ghiacci (vedi "Logge di berserker" nel Capitolo 10: "Rashemen").

Regione: Rashemen.

Beneficio: Mentre è in ira, il personaggio ottiene un bonus di armatura naturale +2 alla CA. Mentre è in ira superiore, il bonus di armatura naturale incrementa a +4.

Creare Incantesimi Contingenti [creazione oggetto]

Il personaggio sa creare incantesimi contingenti, incantesimi semipermanenti che possono essere "indossati" sotto determinate condizioni.

Prerequisiti: 11° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Il personaggio può rendere contingente qualsiasi incantesimo per il quale soddisfi i requisiti. Creare un incantesimo contingente richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di base. Per creare un incantesimo contingente, il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo di base in PE, e utilizzare materie prime del costo di metà del prezzo di base. Alcuni incantesimi contingenti presentano costi extra in componenti materiali o in PE, come indicato nelle rispettive descrizioni. Questi costi si aggiungono a quelli derivanti dal prezzo di base.

Per maggiori informazioni, si veda "Incantesimi contingenti" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi".

Esperto dei Boschi [generale]

Il personaggio è addestrato nel combattimento nei boschi e sa come utilizzare il terreno a suo vantaggio.

Regione: Elfo delle stelle, volodni.

Beneficio: Il personaggio ignora le penalità di impedimento al movimento causate dal sottobosco naturale moderato o fitto. (Viene comunque ostacolato dalle piante e dagli sterpi magici). Mentre combatte in aree boscose, il personaggio ottiene un bonus di deviazione +1 alla CA.

Normale: Un personaggio privo di questo talento si muove a tre quarti della normale velocità in zone di sottobosco moderato, e di metà della normale velocità in zone di sottobosco fitto, e non ottiene alcun bonus difensivo mentre combatte nelle aree boscose.

Evocazione Elementale Rashemi [generale]

Il personaggio è in grado di evocare gli elementali nativi del Rashemen in qualsiasi situazione in cui potrebbe evocare un elementale dell'aria o della terra.

Prerequisiti: 5° livello dell'incantatore.

Regione: Rashemen.

Beneficio: Mentre lancia un incantesimo per evocare un elementale dell'aria o della terra, il personaggio può invece scegliere di evocare un orglash o un thomil. (Si vedano le voci "Orglash" e "Thomil" nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est"). Ad esempio, se il

personaggio lancia *evoca mostri V*, con cui è possibile evocare un elementale Medio, il personaggio può evocare un orglash o un thomil utilizzando un elementale Medio come creatura base. Se il personaggio lancia *sciame elementale*, può scegliere di evocare orglash e thomil basati su elementali dell'aria o della terra Grandi, Enormi e Maggiori. Alterare l'incantesimo in tal modo non cambia nessun altro aspetto dell'incantesimo. È possibile utilizzare questa capacità anche all'infuori di Rashemen.

Incantesimi esplosivi [metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi che sbalzano da terra i suoi avversari.

Beneficio: Un incantesimo esplosivo spinge tutte le creature colte nella sua area di effetto al bordo più vicino del suo effetto, e se una creatura fallisce il tiro salvezza contro l'incantesimo, cade prona. Ad esempio, una *palla di fuoco* esplosiva sposta tutte le creature all'interno della sua area di effetto di almeno 6 metri dal centro dell'effetto, mentre un *fulmine* esplosivo sposta i bersagli di 1,5 metri a lato (uno qualsiasi) dell'effetto.

Tutte le creature spostate in questa maniera subiscono 1d6 danni addizionali per ogni 3 metri di spostamento. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Se un qualsiasi ostacolo impedisce alla creatura colpita di essere spostata verso il bordo più vicino dell'effetto, la creatura si ferma all'ostacolo, ma subisce 1d6 danni a causa dell'impatto con la barriera (in aggiunta ai danni subiti per essere stata spostata forzatamente verso la barriera).

Incantesimi Esplosivi può essere applicato solamente agli incantesimi che concedano un tiro salvezza sui Riflessi e abbia effetto su un'area (un cono, una linea o un'esplosione). Un incantesimo esplosivo utilizza uno slot incantesimo di due livelli superiore al livello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi fortificati [metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi che superano facilmente la resistenza agli incantesimi.

Beneficio: Un incantesimo fortificato ha un livello dell'incantatore più alto del normale allo scopo di superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio. Per ogni livello aggiunto al livello effettivo dell'incantesimo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate con quell'incantesimo per superare la resistenza agli incantesimi. Ad esempio, un mago di 9° livello che prepara un *fulmine* fortificato come un incantesimo di 5° livello tira 1d20+13 per superare la resistenza agli incantesimi con quell'incantesimo, e non 1d20+9. Gli incantesimi che non concedono la resistenza agli incantesimi non vengono modificati da questo talento.

Un incantesimo fortificato utilizza uno slot incantesimo di un livello superiore al livello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi transdimensionali [metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi che hanno effetto su bersagli che esistono in piani coesistenti e spazi extradimensionali le cui entrate si trovino all'interno dell'area di effetto.

Beneficio: Un incantesimo transdimensionale ha effetto normalmente sulle creature incorporee, sulle creature del Piano Etereo e del Piano delle Ombre, e sulle creature all'interno di uno spazio extradimensionale all'interno dell'area di effetto. Tali creature comprendono le creature eteree, le creature *intermittenti* o che stanno camminando nelle ombre, i fantasmi manifestati, e le creature all'interno dello spazio extradimensionale di un *trucco della corda* o di un *buco portatile*.

Il personaggio deve essere in grado di percepire una creatura per poterla rendere il bersaglio di un incantesimo, ma non ha bisogno di percepire una creatura per farla rientrare nell'area di effetto di un'esplosione, di un cono, di un'emanazione o di una propagazione.

Un incantesimo transdimensionale utilizza uno slot incantesimo di un livello superiore al livello effettivo dell'incantesimo.

Normale: Solamente gli effetti e gli incantesimi di forza possono avere effetto sulle creature eteree, e nessun attacco portato dal Piano Materiale ha effetto sulle creature che si trovano nel Piano delle Ombre o in uno spazio extradimensionale chiuso. C'è una possibilità del 50% che tutti gli incantesimi che non siano effetti di forza non abbiano effetto sulle creature incorporee.

Ira estesa [generale]

L'ira del personaggio dura più a lungo del normale.

Prerequisiti: Capacità di ira.

Beneficio: Tutte le ire del personaggio durano 5 round in più oltre alla normale durata.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più di una volta, e i round aggiuntivi si sommano.

Lottare migliorato [generale, guerriero]

Il personaggio è un esperto di arti marziali che enfatizzano le chiavi articolari e le proiezioni.

Prerequisiti: Destrezza 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando effettua un attacco di contatto per iniziare una lotta. Ottiene inoltre un bonus di +4 a tutte le prove di lotta (indipendentemente dal fatto che abbia iniziato una lotta).

Normale: I personaggi privi di questo talento provocano attacchi di opportunità quando effettuano un attacco di contatto per iniziare una lotta.

Portata allungata [generale, guerriero]

Il personaggio sa come utilizzare la sua grande altezza per colpire con un'arma simile a una lancia un avversario a più di 1,5 metri di distanza.

Regione: Gnoll, volodni.

Beneficio: Quando il personaggio impugna una lancia o una lancia corta, può utilizzarè l'arma per attaccare gli avversari a 1,5 o a 3 metri di distanza. Se impugna una lancia lunga, può attaccare gli avversari a 3 o a 4,5 metri di distanza. Il personaggio non ottiene il vantaggio della portata extra se non durante la sua azione, perciò minaccia l'area attorno a sé secondo le normali caratteristiche dell'arma.

Normale: I personaggi privi di questo talento possono attaccare solamente gli avversari a 1,5 metri di distanza con una lancia o una lancia corta, e quelli a 3 metri di distanza con una lancia lunga.

Magia e Incantesimi

L'Irraggiungibile Est è famoso in tutto il Faerûn per essere una terra di magia strana e potente. Esistono numerose storie che narrano dell'incredibile potenza arcana dei Maghi Rossi, della terribile maestosità della Simbul, e del selvaggio orgoglio e del fascino sensuale delle Streghe di Rashemen. I chierici e i maghi delle altre terre hanno vasti poteri e grande influenza, ma solo nell'Est gli incantatori regnano su intere nazioni con tale forza e incrollabile determinazione. I maghi schiavizzano Thay, i druidi governano la Grande Valle, una strega-regina regna sull'Aglarond, e le sacerdotesse e le maghe di Rashemen scelgono il loro Signore di Ferro, amministrando gli affari del regno a seconda dei loro desideri.

segreti dell'est

In tutte le terre dell'Irraggiungibile Est si nascondono segreti di sapere magico. La landa di Thay, governata da maghi, è famosa per i suoi esperimenti magici e la sua crudele necromanzia, mentre le Streghe di Rashemen custodiscono gelosamente i loro segreti dietro maschere magiche e barriere culturali progettate per eludere qualunque nemico tenti di comprendere le fonti dei loro poteri.

circoli magici

Un numero enorme di ordini, sette e società segrete praticano i circoli magici collaborativi, ma due dei più importanti di questi gruppi si trovano nell'Est: i Maghi Rossi di Thay e le Streghe di Rashemen. Combinando la loro forza magica, un gruppo di incantatori può compiere insieme gesta che neppure il loro membro più potente riuscirebbe a sognare da solo.

I circoli magici sono descritti nel Capitolo 2: "Magia" dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. Non tutti gli incantatori possono partecipare ad un circolo magico: un Mago Rosso deve possedere il talento Tatuaggio Focalizzato per farlo, mentre una Strega deve possedere il talento Ethran. Allo stesso modo, condurre un circolo richiede che un personaggio sia di 5° livello nella classe di prestigio del Mago Rosso o di 4° livello nella classe di prestigio della hathran. Molti Maghi Rossi di alto rango formano ogni giorno un circolo con i loro apprendisti, per incanalare potere magico dai loro sottoposti e rafforzare i propri incantesimi. È più raro che le hathran si comportino in questo modo per una questione di principio, ma non esitano ad offrire volontariamente i loro incantesimi più potenti nei circoli quando la situazione richiede una simile misura.

Incantesimi contingenti

Gli incantesimi contingenti sono oggetti magici a utilizzo unico, dotati di un solo incantesimo, non occupanti uno spazio per gli oggetti magici e privi di forma fisica. Rimangono quiescenti fintanto che non vengono attivati, come per gli incantesimi lanciati con un incantesimo *contingenza*. Una volta attivati, hanno immediatamente effetto sul portatore dell'incantesimo contingente (o nel quadretto del portatore, se l'incantesimo ha effetto su un'area). Un personaggio deve selezionare il talento Creare Incantesimi Contingenti (vedi Capitolo 3: "Regioni e talenti") per creare incantesimi contingenti.

Le attivazioni per gli incantesimi contingenti sono solitamente eventi che accadono al portatore dell'incantesimo. Alcuni esempi includono l'essere indifeso, cieco o sordo, la morte, le malattie, l'essere esposti ad un soffio del drago o all'energia, cadere, il veleno, la prossimità al pericolo (come il fuoco, l'acqua eccetera); il *sonno*, e l'acquisizione di livelli negativi.

Il prezzo di mercato di un incantesimo contingente è pari al livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 100 mo. Un incantesimo contingente deve essere creato in presenza della persona che lo indosserà, e il portatore viene considerato come partecipante nella creazione dell'oggetto (non può lanciare nessun altro incantesimo mentre l'incantesimo contingente viene creato, deve essere presente per 8 ore al giorno e così via). Una volta assegnato ad un portatore, un incantesimo contingente non può essere trasferito a nessun'altra creatura, anche se può essere distrutto (vedi sotto). Un ricevente non consenziente non può essere il portatore di un incantesimo contingente. Un incantesimo contingente è legato al corpo del portatore, vivo o morto, e tra i gruppi di avventurieri circo-

lano molte storie riguardo a incantesimi contingenti che rimangono quiescenti addosso ad un portatore morto per centinaia di anni, per poi attivarsi all'improvviso al realizzarsi della condizione giusta.

Gli incantesimi contingenti sono soggetti a *dissolvi magie* e a simili incantesimi. Se un incantesimo contingente viene colpito da *dissolvi magie* (effettuato contro il livello dell'incantatore del creatore dell'incantesimo contingente), esso viene distrutto, piuttosto che semplicemente soppresso. Distruggere un incantesimo contingente in questo modo non attiva l'incantesimo. Gli incantesimi contingenti vengono soppressi da un *campo anti-magia* e dalle zone di magia morta come qualsiasi altro oggetto magico, ma non vengono distrutti da questi fenomeni.

Una creatura può portare un numero di incantesimi contingenti pari ai suoi Dadi Vita. Altri incantesimi contingenti al di sopra di questo limite semplicemente falliscono.

Il procedimento di creazione di un incantesimo contingente è stato scoperto indipendentemente in molte volte nella storia del mondo. Più recentemente, è stato scoperto dai Maghi Rossi, che portano incantesimi contingenti ad area che si attivano al momento della loro morte, nella speranza di uccidere con un'esplosione devastante chiunque riesca ad ucciderli. Molti giovani Maghi Rossi portano una *palla di fuoco* contingente proprio a questo scopo.

Magia del luogo

Le hathran e le durthan possiedono un legame speciale con la terra del Rashemen che consente loro di attingere al potere degli spiriti per lanciare incantesimi senza doverli preparare. Quando una hathran o una durthan utilizza la magia del luogo, può lanciare qualsiasi incantesimo arcano o divino che conosce. (Gli incantesimi delle liste di incantesimi della hathran e della durthan possono essere lanciati come incantesimi arcani o divini, a scelta). A tutti gli effetti, può utilizzare tutti gli incantesimi di tutte le sue liste di incantesimi quando desidera, fintanto che si trova all'interno dei confini di Rashemen.

Un incantesimo di magia del luogo utilizza uno slot incantesimo inutilizzato del tipo (arcano o divino) e del livello appropriati. Se l'incantatore non ha uno slot incantesimo aperto, può perdere spontaneamente un incantesimo preparato del tipo e del livello appropriati per lanciare il suo incantesimo di magia del luogo. Utilizzare la magia del luogo è un procedimento più lungo del normale lancio di incantesimi: tutti gli incantesimi con un tempo di lancio di 1 azione standard richiedono 1 round completo per essere lanciati con la magia del luogo. Gli incantesimi con tempo di lancio più lungo di 1 azione standard semplicemente aggiungono 1 round al tempo di lancio. Ad esempio, lanciare un incantesimo *evoca mostri* con la magia del luogo incrementa il tempo di lancio da 1 round a 2 round.

La hathran o la durthan può applicare i talenti di metamagia ai suoi incantesimi di magia del luogo, ma anche ciò aggiunge 1 round completo al tempo di lancio. Ad esempio, una hathran che lancia con la magia del luogo una *palla di fuoco* potenziata ha bisogno di 2 round per lanciare l'incantesimo e deve utilizzare uno slot di 5° livello per poterlo fare.

Magia runica

Un tempo conoscenza esclusiva dei nani e dei giganti, le rune magiche sono ormai comuni nelle regioni settentrionali dell'Est, particolarmente a Narfell e Rashemen. I popoli di queste terre hanno appreso le loro rune dai giganti del loro freddo paese secoli fa, quando erano barbari nomadi e vagabondi con ben poco del loro sapere attuale.

La magia runica è descritta nel Capitolo 2: "Magia" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Sono pochi i chierici Rashemi che intraprendono il sentiero del maestro delle rune, ma sono in molti ad imparare il talento Iscrivere Rune, e questa tradizione è ancora più comune tra i Nar e i popoli della Grande Valle e di Ashanath. Anche i berserker dalle cicatrici runiche (vedi Capitolo 2: "Classi di prestigio") sono comuni in queste terre, anche se questi combattenti mistici non sono incantatori nell'accezione tradizionale del termine. Infine, nell'Est esistono mostri che utilizzano il potere della magia runica per compiere il male, primi fra tutti i giganti del freddo delle Montagne Orloghiacciato, nelle cui tribù vivono molti potenti maestri delle rune.

Trama d'ombra

I manipolatori della Trama d'Ombra sono poco diffusi nell'Irraggiungibile Est. Data la tendenza dei Maghi Rossi a sperimentare e innovare, la relativa mancanza di adepti d'ombra nell'Est può sembrare insolita. La spiegazione è semplice: i Maghi Rossi si accaniscono velocemente contro i membri del loro ordine che hanno imparato qualcosa di importante. Di conseguenza, quei Maghi Rossi che hanno adottato la magia della Trama d'Ombra trovano vantaggioso nascondere i loro poteri magici speciali, e preferiscono sorprendere i loro rivali con le loro nuove capacità.

Le Streghe di Rashemen sono altamente sospettose nei confronti dei manipolatori della Trama d'Ombra, e insieme hanno distrutto numerosi Maghi Rossi che avevano scelto quell'oscuro sentiero. I vertici delle hathran credono che la Trama d'Ombra sia il veleno più nero che esista, e hanno avvertito le loro sorelle di essere sempre all'erta per individuare ogni segno del suo utilizzo all'interno dei confini del Rashemen.

Nuovi incantesimi

Gli incantesimi che seguono sono comuni nell'Irraggiungibile Est. Gli incantesimi con la dicitura "Hat" fanno parte della lista degli incantesimi delle hathran presentata nel Capitolo 1: "Personaggi" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Abolire ombre

Abiurazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 metri
Area: Un'esplosione del raggio di 9 metri centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un'esplosione di energia nera si sprigiona dal corpo dell'incantatore e distrugge tutte le ombre nell'area di effetto. Ciò risulta in due effetti principali: primo, le creature dell'ombra (tra le quali le ombre, le tenebre e tutti gli altri mostri ed esseri del tipo ombra) subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore, fino ad

un massimo di 10d6. Le creature colpite da questo effetto hanno diritto ad un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni. Secondo, gli incantesimi della sottoscuola ombra o con il descrittore oscurità (comprese le evocazioni d'ombra e le invocazioni d'ombra) possono essere dissolti. Per farlo, è necessario effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore del personaggio, massimo +10) contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo bersaglio.

Componente materiale: Un piccolo frammento di ossidiana.

ANIMARE COMBATTENTE SPAVENTOSO

Necromanzia [Male]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un cadavere umanoide
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma il cadavere di un combattente esperto in un mostro non morto sotto il suo controllo. Il cadavere in questione deve essere quello di un umanoide con almeno tre livelli o Dadi Vita e con non più Dadi Vita di quelli dell'incantatore, ucciso da non più di dieci giorni. Il corpo deve essere intero, ma nessuna ferita, salvo gli smembramenti, è in grado di interferire con l'incantesimo.

Al completamento dell'incantesimo, il cadavere bersaglio si rianima come un combattente spaventoso (vedi "Combattente spaventoso" nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est"). La creatura servirà l'incantatore lealmente, e ne eseguirà gli ordini al meglio delle proprie capacità, anche se un chierico con la capacità di comandare non morti può usurpare il controllo dell'incantatore con un risultato sufficientemente alto di una prova di intimorire non morti. Alla morte dell'incantatore, il combattente spaventoso diviene una creatura non morta indipendente.

Creato vent'anni fa dallo zulkir della Necromanzia Szass Tam, questo incantesimo si trova solamente nei libri di incantesimi di quei Maghi Rossi che sono stati suoi apprendisti, e in quelli degli apprendisti di tali apprendisti. Szass Tam ha iniziato ad utilizzare ripetutamente questo incantesimo per creare un grande esercito di combattenti spaventosi.

Componente materiale: Un frammento arrugginito della lama di una spada spezzata in battaglia.

Costo in PE: 250 PE per ogni DV del combattente spaventoso creato.

ARMATURA MAGICA MIGLIORATA

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore crea un campo di forza, invisibile ma tangibile, attorno al soggetto dell'incantesimo. Esso fornisce un bonus di armatura +3 alla CA, +1 per ogni 2 livelli dell'incantatore, fino ad un massimo di +8 al 10° livello dell'incantatore. A differenza delle comuni armature, una *armatura magica migliorata* non comporta alcuna penalità di armatura alle prove, né una probabilità di fallimento di incantesimi arcani o una riduzione della velocità. Dato che l'*armatura magica migliorata* è composta di forza, le creature incorporee non possono ignorarla come accade invece con le normali armature.

Componente materiale: Un minuscolo scudo di platino del valore di almeno 100 mo.

ASPRO RIMBROTTO DI NYBOR

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 7 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo causa dolori lancinanti ancora maggiori rispetto a quelli causati da *gentile promemoria di Nybor*. La creatura bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o morire immediatamente. Se sopravvive, il soggetto è frastornato per 1d4 round, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà. Indipendentemente dal successo del secondo tiro salvezza, il soggetto subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per tutta la durata dell'incantesimo. *Aspro rimbrotto di Nybor* distrae gli incantatori, i quali devono effettuare delle prove di Concentrazione per poter lanciare incantesimi mentre ne subiscono gli effetti (si veda la descrizione dell'abilità Concentrazione sul *Manuale del Giocatore*).

Focus: Una sottile verga di adamantio laccata d'oro lunga 30 centimetri del valore di almeno 1.000 mo.

Nota: Questo incantesimo è apparso per la prima volta su *Magia di Faerûn*. Questa versione rettifica quella presentata originariamente su quel libro.

BASTONE DI FORZA

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 metri
Effetto: Un bastone ferrato di forza
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un bastone ferrato di forza, lungo approssimativamente 2,4 metri e del diametro di 5 centimetri. Il *bastone di forza* perdura fintanto che l'incantatore lo impugna. Se dovesse darlo a qualcun altro o lasciarlo a terra, il bastone svanisce. L'incantatore può lanciare altri incantesimi con componenti somatiche tenendo il bastone in una mano.

L'incantatore può utilizzare il *bastone di forza* in combattimento per colpire con un attacco di contatto in mischia, infliggendo 1d6 danni con ogni colpo andato a segno. Dato che

Il *bastone di forza* è fatto di forza, ha effetto normalmente sulle creature incorporee ed eteree (a patto che l'incantatore possa vedere tali creature). Il *bastone di forza* possiede la capacità tonante, e infligge 1d8 danni sonori in più con un colpo critico. I soggetti vittime di un colpo critico da parte del *bastone di forza* devono anche effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o venire assordati permanentemente.

Componente materiale: Una sottile bacchetta di legno crepuscolare (questo materiale è descritto nel Capitolo 6: "Oggetti magici" di *Magia di Faerûn*).

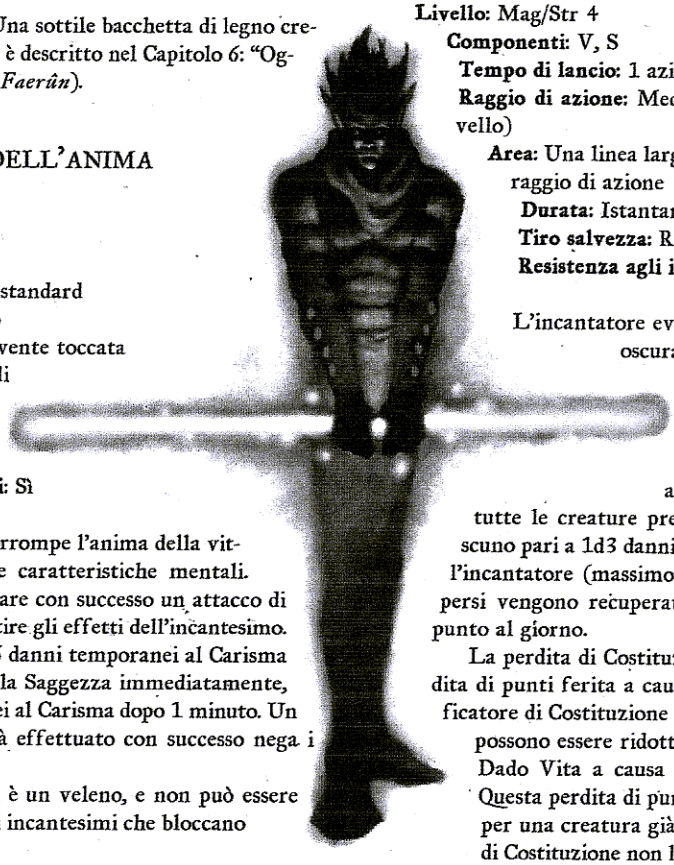
EROSIONE DELL'ANIMA

Necromanzia
Livello: Chr 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il tocco dell'incantatore corrompe l'anima della vittima, danneggiando le sue caratteristiche mentali. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia per sortire gli effetti dell'incantesimo. L'incantesimo infligge 2d6 danni temporanei al Carisma e 1d6 danni temporanei alla Saggezza immediatamente, e altri 1d6 danni temporanei al Carisma dopo 1 minuto. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo nega i danni entrambe le volte.

Erosione dell'anima non è un veleno, e non può essere lenito o neutralizzato dagli incantesimi che bloccano i danni causati dai veleni.

Componente materiale: Un pizzico di polvere proveniente dalle ossa di un lich.



Bastone di forza

Componente materiale: Un osso di una creatura immonda, di una creatura mezzo-immonda, di un demone, o di un diavolo.

FULMINE FUNESTO DI SINSABUR

Necromanzia
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Area: Una linea larga 1,5 metri della lunghezza del raggio di azione
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un fulmine nero di energia oscura che parte dalla punta del suo dito e si estende fino al massimo del raggio di azione. Il fulmine infligge un ammontare di danni temporanei alla Costituzione e alla Forza a tutte le creature presenti all'interno dell'area, ciascuno pari a 1d3 danni +1 danno per ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo 1d3+3). I punti caratteristica persi vengono recuperati normalmente al ritmo di 1 punto al giorno.

La perdita di Costituzione comporta anche una perdita di punti ferita a causa dell'abbassamento del modificatore di Costituzione della vittima. (Le creature non possono essere ridotte a meno di 1 punto ferita per Dado Vita a causa della perdita di Costituzione). Questa perdita di punti ferita potrebbe essere fatale per una creatura già ferita, anche se la sola perdita di Costituzione non la ucciderebbe. Le creature prive di un punteggio di Forza o di Costituzione sono immuni a questo incantesimo.

FORMA IMMONDA

Trasmutazione [Male]
Livello: Costrittore di demoni Nar 6, Mag/Str 6
Componenti: V, M
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo è identico a *metamorfosi* (si veda la descrizione dell'incantesimo nel Capitolo 11: "Incantesimi" del *Manuale del Giocatore*), tranne che per le informazioni sopra riportate e per quelle che seguono. L'incantatore può assumere la forma di qualsiasi creatura immonda, demone o diavolo che può essere evocato con *evoca mostri I - V*. L'incantatore non può assumere forme multiple con un singolo utilizzo dell'incantesimo, ma ottiene tutte le capacità straordinarie, magiche e soprannaturali della creatura. Il tipo dell'incantatore muta in "esterno", e gli incantesimi e gli effetti dannosi o di interdizione nei confronti degli esterni malvagi hanno effetto sull'incantatore. Gli incantesimi che esilierebbero l'incantatore nel suo piano nativo pongono fine all'incantesimo e rendono l'incantatore barcollante per 1 round per ogni livello dell'incantatore, ma non lo bandiscono nel suo piano nativo.

FUOCO VERDE

Invocazione [Acido]
Livello: Cacciatore Nentyar 3, Drd 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Area: Un cubo con spigolo di 1,5 metri per livello (F)
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca dalla terra un geyser di energia verde virulenta, bruciando tutte le creature all'interno dell'area e infliggendo 2d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo 2d6+10). Tutte le creature nell'area colpita al momento del lancio dell'incantesimo hanno diritto ad un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni; tutte le creature che entrano nell'area dell'incantesimo mentre *fuoco verde* è ancora attivo non hanno diritto ad alcun tiro salvezza.

A scelta dell'incantatore, il *fuoco verde* non danneggerà la vegetazione naturale, il sottobosco o le creature vegetali.

GARBATO PROMEMORIA DI NYBOR

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 1 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo è molto popolare tra i padroni di schiavi Thayan e presso coloro che vorrebbero che i propri servi lavorassero più velocemente, ma i Maghi Rossi lo utilizzano principalmente come incantesimo da combattimento. Il bersaglio viene assalito da dolori lancinanti per la durata dell'incantesimo, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, è frastornato per 1 round e subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove fintanto che l'incantesimo è attivo. *Garbato promemoria di Nybor* distrae gli incantatori, che devono effettuare prove di Concentrazione per poter lanciare incantesimi finchè ne subiscono gli effetti (si veda la descrizione dell'abilità Concentrazione sul *Manuale del Giocatore*).

Focus: Una sottile verga di legno lunga almeno 30 centimetri.

Nota: Questo incantesimo è apparso per la prima volta su *Magia di Faerûn*. Questa versione rettifica quella presentata originariamente su quel libro.

GLOBO DI FORZA

Invocazione [Forza]
Livello: Cacciatore Nentyar 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Bersagli: Una o più creature od oggetti, nessuno dei quali deve trovarsi a più di 9 metri da un altro
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza o Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Uno o più globi di forza del diametro di circa 7,5 centimetri partono dal palmo dell'incantatore e si dirigono verso i bersagli. Per colpire un bersaglio, l'incantatore deve effettuare un attacco di contatto a distanza. I globi infliggono un totale di 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6), suddivisi a volontà dell'incantatore, ma ciascun globo deve infliggere almeno 1d6 danni. L'incantatore dichiara la suddivisione dei danni tra i bersagli prima di effettuare i tiri per colpire. Una creatura colpita direttamente subisce i danni del globo. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo dimezza i danni.

Se l'incantatore manca il bersaglio, il globo scoppia in un'esplosione di 3 metri, infliggendo 2 danni per ogni dado di danno assegnato al globo. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza i danni.

INTERMITTENZA MIGLIORATA

Trasmutazione
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

Come per l'incantesimo arcano di 3° livello *intermittenza*, l'incantatore balza alternativamente tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. Ma l'incantatore è in grado di controllare il tempismo dell'intermittenza, facendone un utilizzo migliore. Essere *intermittenti* utilizzando questo incantesimo ha diversi effetti.

Gli attacchi fisici contro l'incantatore hanno una possibilità di mancare del 50%, e il talento Combattere alla Cieca non è di alcun aiuto all'attaccante. Se l'attaccante è in grado di colpire le creature invisibili o incorporee, la possibilità di mancare è solo del 20%. Un attaccante in grado sia di colpire che di vedere le creature eteree non subisce penalità. L'incantatore non interferisce con i propri attacchi.

Gli incantesimi con bersaglio individuale hanno una possibilità del 50% di fallire mentre l'incantatore è *intermittente*, a meno che il suo attaccante possa selezionare bersagli eterei invisibili. L'incantatore non interferisce con i propri incantesimi. L'incantatore subisce solamente la metà dei danni dagli attacchi ad area (oppure i danni normali se questi attacchi si estendono al Piano Etereo).

Mentre è *intermittente*, l'incantatore colpisce come se fosse una creatura invisibile (bonus di +2 ai tiri per colpire), negando al bersaglio il bonus di Destrezza alla CA. L'incantatore subisce solamente la metà dei danni da una caduta, dato che è soggetto alla gravità solamente quando si trova nel Piano Materiale.

L'incantatore può preparare un'azione per compiere una *intermittenza* allo scopo di evitare uno specifico attacco di un nemico, fisico o magico. Se lo fa, l'attacco manca automaticamente, a meno che non abbia effetto anche su bersagli eterei.

L'incantatore si muove a tre quarti della propria velocità, dato che il movimento nel Piano Etereo è dimezzato, e l'incantatore passa circa metà del tempo là e metà del tempo nel Piano Materiale.

Mentre è *intermittente*, l'incantatore può attraversare (ma non guardare attraverso) gli oggetti solidi. L'incantatore non corre il rischio di materializzarsi all'interno di un oggetto solido, a meno che non decida di terminare il suo movimento all'interno di uno di essi, nel qual caso si materializza e viene spinto con forza verso il più vicino spazio aperto. L'incantatore subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri percorsi in questo modo.

Dal momento che l'incantatore passa circa la metà del tempo nel Piano Etereo, può vedere e perfino attaccare le creature eteree. Può interagire con le creature eteree pressappoco allo stesso modo in cui interagisce con quelle materiali (i loro attacchi hanno una possibilità di mancare del 50% eccetera).

LAMA ANATEMA

Trasmutazione
Livello: Chr 3, Mag/Str 4, Pal 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore impartisce una qualità letale ad una singola arma dotata di una lama (una qualsiasi arma tagliente) per un breve periodo di tempo. *Lama anatema* conferisce la capacità anatema all'arma toccata, contro un tipo (e un sottotipo, se necessario) di creatura a scelta dell'incantatore. Il bonus di potenziamento dell'arma aumenta di +2 contro il tipo di creatura appropriato, e l'arma infligge +2d6 danni bonus a tali creature.

Componente materiale: Una goccia di sangue e polvere di rubino del valore di 500 mo.

Magnetismo di Ghorus Toth

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto di metallo
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scaglia un raggio brillante di energia blu contro una creatura o un oggetto all'interno del raggio di azione. Se il suo attacco di contatto a distanza ha successo, l'incantatore carica il bersaglio con un effetto magnetico magico molto potente. L'incantatore può scegliere solamente oggetti fatti di metallo o creature che indossino o trasportino armature, armi o equipaggiamento di metallo.

Il magnetismo magico generato da *magnetismo di Ghorus Toth* crea una zona di attrazione del raggio di 9 metri attorno alla creatura o all'oggetto bersaglio. Tutti gli oggetti di metallo che entrano nella zona di attrazione vengono attirati verso la creatura o l'oggetto bersaglio da questa forza di attrazione, che ha un punteggio effettivo di Forza pari a 10 + il livello dell'incantatore (massimo 25). Ogni round in cui rimangono creature od oggetti di metallo all'interno della zona di attrazione, questi devono effettuare una prova opposta di Forza contro l'attrazione stessa. Se una creatura attratta vince la prova, non subisce effetti nocivi per quel round. Se fallisce, è intralciata e si avvicina di 3 metri più 30 centimetri per ogni punto per cui ha fallito la prova opposta di Forza alla creatura o all'oggetto al centro della zona.

Le creature che trasportano o tengono in mano oggetti di metallo possono scegliere di lasciarli andare. In questo caso gli oggetti volano verso la creatura o l'oggetto al centro della zona o si attaccano ad esso, nel qual caso vengono considerate creature di metallo. Gli oggetti incustoditi del peso di 25 kg o meno all'interno della zona di attrazione (compresi gli oggetti lasciati volontariamente e i proiettili metallici scagliati attraverso la zona) volano con grande forza e colpiscono il bersaglio, infliggendo 1d6 danni per ogni 2,5 kg di peso (massimo 10d6). Gli oggetti più pesanti di 25 kg vengono attirati al ritmo di 3 metri per round.

Le creature o gli oggetti di metallo che raggiungono il bersaglio di *magnetismo di Ghorus Toth* si incollano saldamente al bersaglio. Se il bersaglio è una creatura di metallo o una creatura che indossa un'armatura di metallo, viene istantaneamente incollata saldamente a se stessa dall'incantesimo. Le creature incollate in questo modo vengono considerate in lotta, e devono per prima cosa liberarsi dalla lotta battendo la forza di attrazione in una prova opposta di Forza prima di poter tentare di allontanarsi o di intraprendere una qualsiasi azione proibita durante una lotta. Allo stesso modo, un oggetto incollato al bersaglio deve essere strappato via con una prova di Forza prima di poter essere utilizzato.

Se una creatura o un oggetto all'interno della zona di attrazione pesa più del doppio del bersaglio di *magnetismo di Ghorus Toth*, il bersaglio viene attratto verso di esso. Ciò ovviamente sposta la zona di attrazione, che può spostare altre creature all'interno o all'esterno della zona di influenza del magnetismo.

Componente materiale: Una piccola calamita.

Manto di Ilyykur

Abiurazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore si ammanta in un'aura luminosa che lo protegge contro la magia ostile. L'aura ha due effetti. L'incantatore ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5) ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche, e ottiene resistenza all'elettricità 10.

Componente materiale: Un diamante grezzo del valore di almeno 50 mo.

Palla fulminante

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Effetto: Una o più palle fulminanti, fino a 1 per ogni 2 livelli
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una o più palle fulminanti del diametro di 90 centimetri, che illuminano come candele e si muovono sotto il suo controllo. L'incantatore può infliggere un numero di dadi di danno (d6) pari a metà del suo livello dell'incantatore (massimo 10d6), suddivisi a suo piacimento, anche se ciascuna palla deve infliggere almeno 1d6 danni. Ad esempio, un incantatore di 9° livello può creare una palla da 4d6, oppure due palle da 2d6, oppure quattro palle da 1d6, oppure una palla da 2d6 e due palle da 1d6.

Durante il round in cui lancia l'incantesimo, le palle fulminanti appaiono dove l'incantatore desidera all'interno del raggio di azione dell'incantesimo, e l'incantatore può dirigerne i movimenti con un'azione gratuita. Nei round seguenti, l'incantatore deve dirigere attivamente le palle fulminanti per poterle muovere, altrimenti rimangono dove si trovano e infliggono danni alle creature che si trovano all'interno degli spazi che esse occupano. Dirigere i movimenti di tutte le palle fulminanti è un'azione di movimento. Una palla fulminante ha una velocità di 30 metri con manovrabilità perfetta. Se una palla fulminante entra in uno spazio occupato da una creatura, cessa di muoversi per quel round e infligge danni da elettricità pari al numero di dadi ad essa assegnati. Il bersaglio di una palla

fulminante può dimezzare i danni con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo. Una palla cessa di esistere se si muove oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

Componente materiale: Una manciata di rame e biglie di ferro.

Nota: Questo incantesimo è apparso per la prima volta su *Magia di Faerûn*. Questa versione rettifica quella presentata originariamente su quel libro.

PALLA DI NEVE DI SNILLOC

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 metri
Effetto: Un globo di freddo
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una sfera gelida di freddo pungente appare nella mano dell'incantatore, innocua sia per lui che per il suo equipaggiamento. L'incantatore può utilizzare la *palla di neve di Snilloc* per colpire i suoi avversari con un attacco di contatto in mischia, oppure lanciare il globo con un attacco di contatto a distanza (gittata massima 36 metri, nessuna penalità di gittata). Entrambi gli utilizzi infliggono 1d6 danni da freddo più 1 danno per livello dell'incantatore (massimo 1d6+5). Subito dopo che l'incantatore ha lanciato la sfera gelida, ne appare un'altra nella sua mano. L'incantatore può lanciare fino a una *palla di neve di Snilloc* per livello dell'incantatore (massimo cinque globi) prima di esaurire l'incantesimo.

Componente materiale: Un piccolo frammento di avorio.

RECITAZIONE

Evocazione (Creazione)
Livello: Chr 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 metri
Area: Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 18 metri centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Recitando un passo sacro o una declamazione, l'incantatore evoca la benedizione della sua divinità su di sé e sui suoi alleati, causando allo stesso tempo confusione e debolezza ai suoi nemici. L'incantesimo ha effetto su tutti gli alleati e i nemici che si trovano all'interno dell'area dell'incantesimo al momento del lancio. L'incantatore e i suoi alleati ottengono un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, oppure un bonus di fortuna +3 se venerano la stessa divinità patrona dell'incantatore. I nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Dopo aver lanciato l'incantesimo, l'incantatore è libero di intraprendere altre azioni nel corso della durata dell'incantesimo.

Focus divino: Oltre al simbolo sacro, questo incantesimo richiede un testo sacro come focus divino.

SANGUE BRUCIANTE DI BELTYN

Necromanzia
Livello: Costrittore di demoni Nar 4, Mag/Str 5,
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infonde nel sangue di una creatura vivente una miscela bollente e corrosiva, infliggendo 1d8 danni da acido e 1d8 danni da fuoco ogni round. Ogni round, durante la sua azione, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per negare i danni per quel round; ma un tiro salvezza effettuato con successo in un round non previene necessariamente i danni nei round successivi. In un qualunque round in cui il bersaglio fallisce il tiro salvezza, il dolore lo limita ad una sola azione di movimento per quel round.

Sangue bruciante di Beltyn non ha effetto sulle creature dei tipi costrutto, elementale, melma, vegetale e non morto.

Componente materiale: Una goccia di sangue e un pizzico di salnitro.

SCUROVISIONE SUPERIORE

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4, Rgr 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio ottiene la capacità di vedere in condizioni di oscurità totale, senza limiti al raggio di visuale. Il terreno, la distanza e la linea di visuale sono gli unici limiti alla capacità visiva del bersaglio, e si applicano le normali penalità alle prove di Osservare ai tentativi di mettere a fuoco oggetti o creature piccole o lontane.

La scurovisione è solo in bianco e nero, ma altrimenti identica alla vista normale. *Scurovisione superiore* non concede alla creatura bersaglio la capacità di vedere in condizioni di oscurità magica.

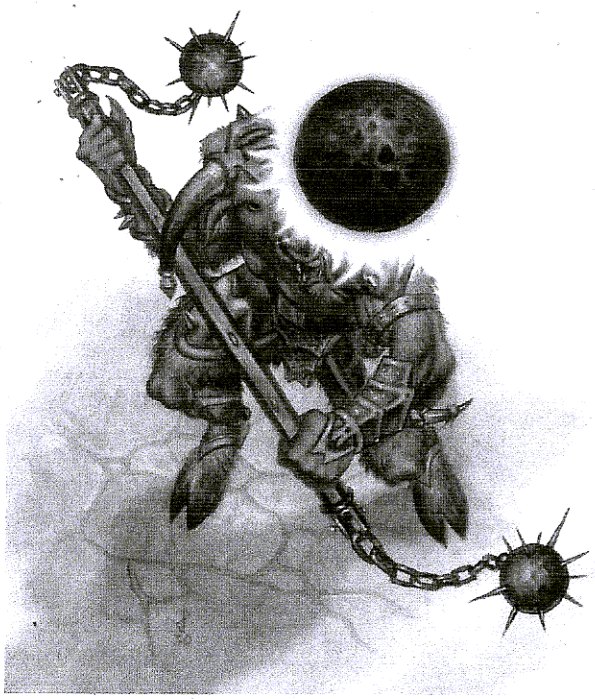
Componente materiale: Una scheggia di agata.

SFERA DELLA DISTRUZIONE ASSOLUTA

Evocazione [Creazione]
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 metri + 3 metri per livello)
Effetto: Sfera del diametro di 60 centimetri
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca una sfera perfetta di nulla, che disintegra praticamente tutto quello che tocca. La sfera vola ad una velocità massima di 9 metri per round, e attacca la creatura o l'oggetto indicati dall'incantatore. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire una creatura con la sfera. La sfera cessa di muoversi per quel round quando l'incantatore effettua un attacco contro una creatura o un oggetto. L'incantatore deve dirigere attivamente la sfera durante la sua azione per poterla muovere contro un altro bersaglio; ciò richiede un'azione di movimento da parte dell'incantatore. La sfera svanisce se si muove oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

Se la sfera termina il suo movimento in un quadretto occupato da una creatura o da un oggetto, il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere colpito da un effetto di *disintegrazione*. Se il tiro salvezza riesce, la creatura o l'oggetto viene colpito solo parzialmente, e subisce 5d6 danni. Se la sfera viene diretta a colpire un oggetto o parte di un oggetto, essa *disintegra* il cubo con spigolo di 1,5 metri che esso occupa. La sfera può distruggere una creatura, un oggetto o un cubo con spigolo di 1,5 metri per round, a patto che venga diretta verso un bersaglio adatto.



Sfera della distruzione assoluta

La *sfera della distruzione assoluta* viene considerata come un incantesimo *disintegrazione* ai fini della distruzione di un *muro di forza* (o qualsiasi altro incantesimo o effetto colpito specificatamente dall'incantesimo *disintegrazione*).

Componente materiale: Un pizzico di polvere proveniente da una creatura *disintegrata*.

SORVEGLIARE OGGETTI

Abiurazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Oggetto toccato
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un legame mistico con un oggetto inanimato. Quando quell'oggetto viene danneggiato, spostato o toccato in un qualsiasi momento successivo al lancio dell'incantesimo, l'incantatore viene immediatamente a conoscenza del fatto. Se un'altra creatura tocca fisicamente l'oggetto, l'incantatore riceve anche un'immagine mentale della creatura, che viene considerata come un'informazione diretta della creatura nel caso in cui l'incantatore decida di lanciare in seguito *scrutare* o un incantesimo simile sulla creatura. *Sorvegliare oggetti* viene attivato quando l'oggetto viene disturbato per qualsiasi motivo, che si tratti di qualcuno che lo tocca o che lo colpisce con un bastone o di un gatto che ci cammina sopra o di un terremoto che lo ribalta.

Sorvegliare oggetti funziona solo una volta prima di scaricarsi. Dato che la componente materiale è costosa, molti stregoni e maghi utilizzano *sorvegliare oggetti* solamente per proteggere oggetti rari e costosi.

Sorvegliare oggetti è una trappola magica. Un ladro può trovare un incantesimo *sorvegliare oggetti* con una prova di Cercare effettuata con successo (CD 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per *sorvegliare oggetti*) e disabilitarlo con una prova di Disattivare Congegni effettuata con successo (CD 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per *sorvegliare oggetti*). Se lo desidera, l'incantatore può designare una parola chiave per consentire ad un'altra creatura di maneggiare l'oggetto senza far scattare l'allarme mentale.

Componente materiale: Un pizzico di sabbia rara e reagenti in polvere del valore di almeno 500 mo.

VISIONE CREPUSCOLARE

Trasmutazione
Livello: Ass 1, Ear 1, Hat 1, Mag/Str 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce al soggetto la visione crepuscolare, ossia la capacità di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, della torce e in tutte le analoghe condizioni di scarsa illuminazione. In tali condizioni il soggetto conserva la capacità di distinguere dettagli e colori.

Componente materiale arcana: Una candelina.

Oggetti Magici

I Maghi Rossi sono famosi in tutto il Faerûn per essere i migliori e più prolifici creatori di oggetti magici del mondo, ma essi non sono gli unici incantatori dell'Est a creare oggetti magici. Nel Rashemen, i misteriosi Antichi (i maghi maschi del paese) sono specializzati nell'arte della creazione degli oggetti, e lavorano assiduamente per fornire al popolo della loro aspra terra le armi di cui necessitano per resistere ai pericoli del nord e alla minaccia di Thay. Lungo la Via Dorata, bizzarri incantamenti provenienti dalla lontana Kara-Tur si sono fatti strada fino ad arrivare ai bazar e ai negozi affollati del Thesk, mentre nelle profondità del Bosco di Yuir, stregoni sotto l'egida della Simbul e bardi provenienti dal reame nascosto di Sildëyuir creano oggetti per molteplici scopi.

oggetti magici

In aggiunta agli oggetti magici presentati nella *Guida del Dungeon Master* e a qualsiasi altro oggetto magico presente in una campagna avviata in *Forgotten Realms*, i seguenti oggetti magici possono essere trovati nell'Irraggiungibile Est nelle mani delle persone o delle creature provenienti da quelle regioni.

Armi

Nato da potenti magie e dal crollo di antichi imperi, l'Est è il luogo di nascita di molti incantamenti innovativi.

Capacità speciali delle armi magiche

Un'arma magica con una capacità speciale deve avere un bonus di potenziamento di almeno +1.

Berserker: Un'arma berserker è molto apprezzata dai barbari e dalle altre creature in grado di entrare in ira. Quando il possessore è in ira, il bonus di potenziamento dell'arma incrementa di +2. I *vremyonni* del Rashemen creano molte asce e spade con questa capacità.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino* o *ira*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Congedante: Create in tempi remoti dai signori della guerra di Raumathar per contrastare le legioni infernali di Narfell, le armi congedanti hanno la possibilità di rispedire una creatura extraplanare al suo piano di origine con ogni colpo andato a segno. Tutte le creature soggette all'incantesimo *congedo* (incluse le creature richiamate o evocate, le creature celestiali e immonde, gli esterni e alcuni elementali) colpite in combattimento da quest'arma devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o essere congedate come per l'incantesimo. Il soggetto aggiunge un modificatore al proprio tiro salvezza pari ai suoi Dadi Vita -9. Ad esempio, una succube con 6 DV effettuerebbe il tiro salvezza con una penalità di -3, mentre un diavolo delle fosse con 13 DV effettuerebbe il tiro salvezza con un bonus di +4.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *congedo*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Infetta: Trovate a volte nelle mani dei signori delle pestilenze di Talona o dei tirapiedi dei più sinistri Maghi Rossi, queste armi ripugnanti infettano immediatamente la creatura colpita con una malattia, senza periodo di incubazione. Tutte le creature viventi colpite devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) o contrarre la febbre lurida. Questa infligge 1d3 danni temporanei alla Destrezza e 1d3 danni temporanei alla Costituzione, in più il soggetto continua a soffrire gli effetti della malattia finché non guarisce da solo o non viene guarito con mezzi magici. Infezioni multiple allo stesso bersaglio non sortiscono effetti addizionali: semplicemente il soggetto contrae la febbre lurida oppure no.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Valorosa: Un'arma valorosa consente a chi la brandisce di effettuare potenti attacchi in carica. Quando viene utilizzata in una carica, l'arma valorosa infligge danni raddoppiati, alla stessa maniera di un combattente a cavallo con il talento Carica Devastante. I raddoppi addizionali dei danni incrementano il multiplo dei danni di uno per ogni raddoppiamento, quindi i danni raddoppiati due volte diventano danni

tripli, i danni raddoppiati tre volte diventano danni quadrupli e così via.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *giusto potere*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Vampirica: Tutti gli avversari viventi colpiti da un'arma vampirica devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o subire 1d4 danni addizionali, che vengono immediatamente aggiunti al totale dei punti ferita di chi brandisce l'arma. Tutti i punti ferita al di sopra del massimo di chi brandisce l'arma vengono considerati punti ferita temporanei (aggiunte multiple di punti ferita temporanei non si sommano) e scompaiono dopo 1 ora.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *tocco del vampiro*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

ARMI MAGICHE SPECIFICHE

Le seguenti armi sono solitamente create con le capacità descritte di seguito.

Bombarda Thayan: La *bombarda Thayan* è un cannone magico in grado di lanciare diverse bombe pericolose o nocive. Gli effetti dipendono dal proiettile utilizzato. Attivare l'arma è un'azione standard che richiede un attacco di contatto a distanza per colpire lo spazio desiderato. (La CA di contatto di un quadretto vuoto è 5). La *bombarda Thayan* ha un incremento di gittata di 45 metri e, come tutte le armi a proiettili, può sparare fino a 10 incrementi di gittata alla consueta penalità di -2 per incremento di gittata. Se l'attacco di contatto a distanza fallisce, gli effetti della bomba vengono risolti come per le armi a spargimento (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*).

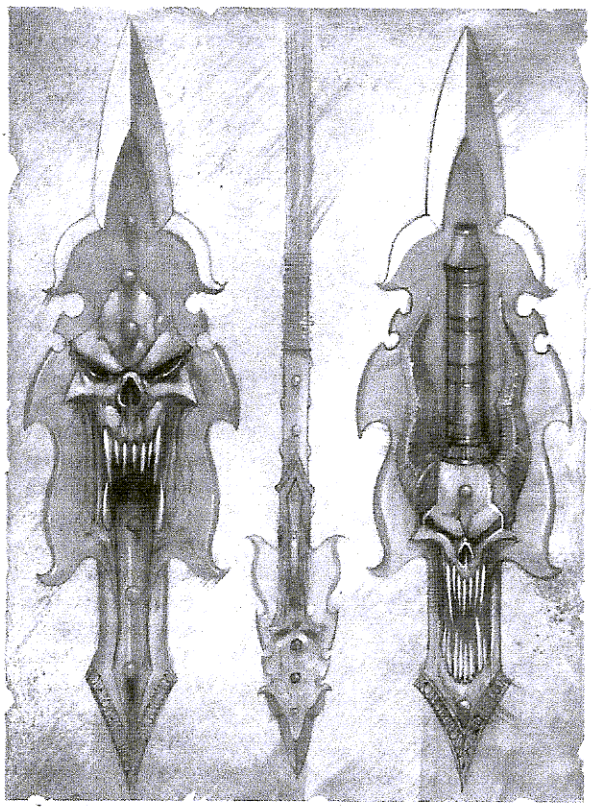
Una volta azionata, la *bombarda Thayan* richiede tre prove separate di Professione (ingegnere d'assedio) (CD 10) per essere pulita, caricata con una nuova bomba e preparata al fuoco. Un gruppo di quattro persone esperte può azionare l'arma ogni round con un minimo di collaborazione, mentre un gruppo più piccolo o meno esperto richiede più tempo (anche se un singolo personaggio esperto può azionare la bombarda una volta ogni 4 round, a patto che effettui con successo tutte le prove di abilità).

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *telecinesi*; *Prezzo di mercato:* 22.500 mo; *Peso:* 250 kg.

Alcune bombe tipiche sono descritte di seguito. Quasi tutte le bombe sono oggetti magici ad utilizzo singolo che possono essere attivati solamente sparandoli da una *bombarda Thayan*, anche se azioni simili, come essere lanciati da una catapulta o scagliati da un gigante, potrebbero funzionare lo stesso. Una bomba è una sfera di vetro spesso del diametro di circa 30 centimetri e del peso di circa 10 kg.

Bomba mortale: Nera e fredda, questa bomba è ricoperta con sinistre rune blu. Crea un *cerchio di morte* attivato e centrato sul suo punto di impatto, uccidendo 11d4 Dadi Vita di Creature.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio di morte*; *Prezzo di mercato:* 1,650 mo; *Peso:* 10 kg.



Lancia fiammeggiante

Bomba della nube maleodorante: Riempita di un intruglio giallastro, questa bomba crea una *nube maleodorante* attivata e centrata sul suo punto di impatto.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *nube maleodorante*; *Prezzo di mercato:* 375 mo; *Peso:* 10 kg.

Bomba della nube mortale: Questa bomba è riempita di un liquido verde bile. Quando colpisce, crea un incantesimo *nube mortale* azionato e centrato sul suo punto di impatto. La *nube mortale* è stazionaria e non si sposta dal punto di impatto.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *nube mortale*; *Prezzo di mercato:* 1.125 mo; *Peso:* 10 kg.

Bomba della palla di fuoco: La bomba magica più comune, è calda al tocco e brilla di un rosso opaco, ardente. Crea una *palla di fuoco* attivata e centrata sul suo punto di impatto. Queste bombe sono di tre taglie: una *palla di fuoco* da 3d6, da 6d6 o da 10d6:

Livello dell'incantatore: 5°, 6° o 10°, per una *palla di fuoco* rispettivamente da 3d6, da 6d6 o da 10d6; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *palla di fuoco*; *Prezzo di mercato:* 375 mo (3d6), 450 mo (6d6) o 750 mo (10d6); *Peso:* 10 kg.

Bomba dello sciame di palle di neve: Questa bomba è blu e ricoperta di ghiaccio. Crea uno *sciame di palle di neve di Snilloc* che infligge 3d6 danni da freddo, attivato e centrato sul punto di impatto.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *sciame di palle di neve di Snilloc*; *Prezzo di mercato:* 250 mo; *Peso:* 10 kg.

Macigno: Non si tratta di una bomba magica, ma di un semplice macigno modellato per poter essere inserito nella *bombarda Thayan*, che infligge 3d6 danni. Il colpo deve essere diretto verso una creatura, non un quadretto, e viene risolto con un attacco a distanza (non un attacco di contatto a distanza).

Prezzo di mercato: 5 mo; *Peso:* 15 kg.

Frusta d'ebano: Creata dai Maghi Rossi per loro stessi, la frusta d'ebano è un *flagello+2* che infligge un'atroce agonia alle sue vittime. Tutte le creature viventi colpite dal flagello

in un attacco in mischia andato a segno devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11) o essere frastornate per 1 round e piegate dal dolore per 6 round, subendo una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le prove di abilità. Gli incantatori che subiscono questi effetti sono distratti e devono effettuare delle prove di Concentrazione per poter lanciare incantesimi (si veda l'abilità Concentrazione nel *Manuale del Giocatore*). L'effetto del dolore è lo stesso causato dall'incantesimo *garbato promemoria di Nybor*, lanciato da uno stregone di 6° livello.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *garbato promemoria di Nybor*; *Prezzo di mercato:* 20.320 mo; *Costo di creazione:* 10.320 mo + 800 PE.

Lama fantasma di Yuir: Creata dagli elfi delle stelle per combattere gli invasori extradimensionali che minacciano la loro patria, questa *spada lunga del tocco fantasma anatema delle aberrazioni+1* conferisce anche un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura di chi la brandisce.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *ancora dimensionale, evoca mostri I, scudo della fede, spostamento planare*; *Prezzo di mercato:* 44.315 mo; *Costo di creazione:* 22.315 mo + 1.760 PE.

Lancia aerea dell'Aglarond: Questa *lancia da cavaliere folgorante+2* viene creata appositamente per i cavalcagrifoni. Una volta al giorno, chi la brandisce può utilizzare *caduta morbida* (8° livello dell'incantatore), solamente su se stesso, con un'azione gratuita.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *caduta morbida, fulmine* o *invocare il fulmine*; *Prezzo di mercato:* 21.510 mo; *Costo di creazione:* 10.910 mo + 848 PE.

Lancia fiammeggiante: Creata dai Maghi Rossi per i loro combattenti favoriti, la *lancia fiammeggiante* è una *lancia dell'esplosione di fiamme+1* che può essere brandita come una lancia lunga da un personaggio appiedato senza penalità. A comando, la *lancia fiammeggiante* può emettere un getto di fiamme di calor bianco come quella di una *vampa di Aganazzar* lanciata da uno stregone di 6° livello. Questa infligge 3d8 danni (Riflessi dimezza CD 13) in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. La *lancia fiammeggiante* può emettere cinquanta di questi getti prima di esaurire il suo potere, dopodiché diviene una semplice *lancia dell'esplosione di fiamme+1*.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *vampa di Aganazzar* e *colpo infuocato, lama infuocata* o *palla di fuoco*; *Prezzo di mercato:* 39.910 mo; *Costo di creazione:* 20.110 mo + 1.584 PE.

Pugnale spettrale: Modellato da un osso di una creatura morta violentemente, questo oggetto altro non sembra se non la semplice impugnatura di un pugnale fatta d'osso. Quando una creatura afferra l'impugnatura, appare la "lama" di un pugnale fatta di luce. L'arma viene considerata un pugnale in riguardo a competenze, talenti e così via. La lama svanisce quando l'impugnatura lascia la mano del possessore.

Il *pugnale spettrale* non possiede bonus di attacco e non infligge danni, ma tutti i bersagli colpiti vengono affetti da un incantesimo *tocco gelido* (CD 11). Colpire con il *pugnale spettrale* viene considerato un attacco di contatto. Le creature con attacchi multipli possono utilizzare il *pugnale spettrale* in un'azione di attacco completo per colpire più di una volta per round come se impugnassero un pugnale normale.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *tocco gelido*; *Prezzo di mercato:* 20.000 mo.

oggetti meravigliosi

I Thayan creano molti oggetti meravigliosi standard nei loro laboratori segreti, ma alcuni degli oggetti più insoliti trovati nell'Est sono descritti di seguito.

Barca stregata: Una di queste barche di legno, delle dimensioni di una barca a remi, può trasportare tre persone. Si muove senza sforzo in acqua ad una velocità di 9 metri sotto corrente o contro corrente, e viene diretta verbalmente da una persona che conosca la parola di comando di attivazione. È persino possibile ordinare a una *barca stregata* di tornare ad un luogo già noto senza pilota o passeggeri, e la vista di tali barche vuote è comune nel Rashemen. Create dalle Streghe e dagli Antichi, queste barche non funzionano oltre i confini del Rashemen.

Si può creare un modello più grande della *barca stregata*, chiamato *barca da guerra*, applicando gli stessi incantesimi ad una feluca (un vascello Rashemi a due alberi) ben costruita, che si muove alla velocità di 6 metri.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento, permanenza, volare*; *Prezzo di mercato:* 20.000 mo (*barca stregata*), 40.000 mo (*barca da guerra*); *Peso:* -.

Diadema delle terre selvagge: Quando viene indossato da un ranger, questo cerchio di rami intrecciati concede a chi lo indossa numerose capacità magiche. Ciascuna funzione richiede una diversa parola di comando. A volontà - *calmare animali* (CD 11), *parlare con gli animali, passare senza tracce*; 3 volte al giorno - *cura ferite leggere* (CD 11), *evoca alleato naturale I*; 1 volta al giorno - *cura ferite gravi* (CD 16), *evoca alleato naturale II*. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da un druido di 7° livello.

Chi indossa il *diadema delle terre selvagge* può anche predire a volontà il tempo atmosferico naturale entro 75 km dalla sua posizione per le prossime 24 ore. Non può predire l'utilizzo altrui di magie che alterano il tempo atmosferico.

La Simbul a volte dona questi oggetti meravigliosi ai ranger Aglarondan che hanno dimostrato lealtà nei suoi confronti e verso la patria con atti di grande eroismo.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *amicizia con gli animali, cura ferite leggere, cura ferite gravi, evoca alleato naturale I, evoca alleato naturale II, parlare con gli animali, passare senza tracce*; *Prezzo di mercato:* 50.000 mo; *Peso:* -.

Maschera di Shaporyl: Questa rarissima *maschera hathran* è decorata con minuscole pietre colorate e dipinta con motivi elaborati. Chi la indossa può lanciare *charme su persone* tre volte al giorno, *confusione* una volta al giorno, e *dominare persone* una volta al giorno. La maschera può anche brillare in un motivo multicolore per 1 round tre volte al giorno, con gli effetti di un attacco con lo sguardo in un raggio di 9 metri. Le creature che soccombono all'attacco con lo sguardo (Volontà nega CD 14) sono frastornati per 1d4+1 round. L'attacco con lo sguardo è una trama di influenza mentale.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su persone, confusione, dominare persone, trama ipnotica*; *Prezzo di mercato:* 65.000 mo; *Peso:* -.

Maschere hathran: Le hathran del Rashemen sono note per viaggiare e combattere indossando maschere elaborate. Spesso queste maschere sono magiche, e alcuni dei modelli più comuni di *maschere hathran* sono elencati di seguito. Una maschera viene considerata come un paio di lenti ai fini dei limiti agli oggetti magici indossabili.

Maschera dell'armatura mentale: Questa maschera è dipinta con ampie linee che si irradiano dagli occhi, ognuna delle quali termina in una spirale protettiva. Chi la indossa ottiene un bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti di influenza mentale.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* -.

Maschera del camuffamento: Nella sua forma normale, questa maschera è solitamente decorata con linee sinuose intagliate e piccole piume di uccello incolori. La maschera funziona come un *cappello del camuffamento*, ma cambia solamente il volto di chi la indossa (anche la maschera si modifica per adattarsi al camuffamento, apparendo come una tiara, un pettine, un cappello o un oggetto simile indossato sul volto o in testa).

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso*; *Prezzo di mercato:* 1.000 mo; *Peso:* -.

Maschera delle fiamme: Questa maschera è rossa, con fiamme dipinte in nero o arancio. Chi la indossa viene protetto da *contrastare elementi* (*fuoco*) e può lanciare l'incantesimo *mani brucianti* (5° livello dell'incantatore, CD 11) una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi*, *mani brucianti*; *Prezzo di mercato:* 5.700 mo; *Peso:* -.

Maschera dei linguaggi: Questa maschera è ricoperta da minuscole lettere di molti linguaggi e di disegni di strane creature. Una *maschera dei linguaggi* viene creata con tre linguaggi, e chi la indossa è in grado di parlare, comprendere, leggere e scrivere questi linguaggi. I linguaggi utilizzati più comunemente sono il Chondathan, lo Shaaran, e il Mulhorandi Thayan.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *linguaggi*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* -.

Maschera della protezione e della resistenza: Queste potenti maschere sono decorate con potenti simboli di abiurazione e con piume di uccelli rari. Ognuna di esse funziona come un *anello di protezione* e un *mantello della resistenza* combinati, e normalmente il bonus di protezione di ciascuno di questi poteri è lo stesso.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, *scudo della fede*, il livello dell'incantatore deve essere pari a tre volte il bonus della maschera; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo (*maschera+1*), 16.000 mo (*maschera+2*), 36.000 mo (*maschera+3*), 64.000 mo (*maschera+4*), 100.000 mo (*maschera+5*); *Peso:* -.

Maschera della respirazione subacquea: Questa maschera è decorata con motivi di onde blu e verdi o di squame di pesci. Essa consente a chi la indossa di respirare l'acqua come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *respirare sott'acqua*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua*; *Prezzo di mercato:* 3.000 mo; *Peso:* -.

Maschera della visione notturna: Queste maschere grigio scure sono solitamente decorate con piume di gufo e segni di occhi stilizzati attorno ai fori per gli occhi. Esse funzionano esattamente come gli *occhiali della notte*, concedendo a chi la indossa scurovisione con raggio di 18 metri.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scurovisione*; *Prezzo di mercato:* 8.000 mo; *Peso:* -.

Maschera della visione del vero: Queste maschere sono bianche, con segni rossi sotto gli occhi e sulla fronte. Consentono a chi le indossa di vedere come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *visione del vero*.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; *Prezzo di mercato:* 75.000 mo; *Peso:* -.

Maschere

Pietra della breccia: La *pietra della breccia* è un talismano di pietra liscia inciso con delle rune su entrambi i lati, e deve solamente essere appoggiata ad una parete o ad una barriera per creare un incantesimo *passapareti* come se fosse lanciato da uno stregone di 10° livello. Il tunnel della *pietra della breccia* è largo 1,5 metri, alto 2,4 metri e lungo fino a 3 metri. Il tunnel rimane in esistenza fintanto che la *pietra della breccia* rimane nel passaggio, e si chiude 1 round dopo che la *pietra della breccia* è stata rimossa. Come per *passapareti*, la *pietra della breccia* può creare un'apertura solamente su pareti di pietra, legno o intonaco, e non attraverso pareti di metallo o magiche. (Un *muro di pietra* non è magico dopo essere stato creato). La *pietra della breccia* funziona cinque volte prima di polverizzarsi.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *passapareti*; *Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* -.

Tunica di Rukhyon: Questa sottile veste di broccato rosso orlato d'oro conferisce *anti-individuazione* a chi la indossa, e agisce come un *mantello della resistenza+3*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione*, *resistenza*; *Prezzo di mercato:* 48.000 mo; *Peso:* 1 kg.

Artefatti minori

I forzieri dei Maghi Rossi celano numerosi artefatti risalenti agli antichi imperi di Imaskar, Raumathar e Narfell.

Ramo di Ferro: Questo bastone, lungo 1,8 metri, è modellato in modo tale da apparire come legno rozzamente intagliato, nonostante sia fatto interamente di ferro arrugginito. Esso possiede molti poteri funesti e pericolosi. Come capacità primarie, il *Ramo di Ferro* concede a chi lo utilizza i seguenti incantesimi, utilizzabili a volontà e senza consumare alcuna carica:

Ammorbidire terra e pietra
Nube di nebbia
Rocce aguzze (CD 16)
Scolpire pietra

I seguenti incantesimi consumano una carica ciascuno:
Controllare acqua
Trasmutare fango in roccia (CD 17)
Trasmutare roccia in fango (CD 17)
Muovere il terreno
Muro di pietra

I seguenti incantesimi consumano 2 cariche ad ogni utilizzo:
Comandare vegetali (CD 16)
Corpo di ferro
Creare cumulo strisciante (speciale)
Terremoto (CD 22)

Creare cumulo strisciante (Mag): Il *Ramo di Ferro* possiede il potere straordinario unico di creare un cumulo strisciante da una massa sufficientemente grande di vegetazione morta (all'incirca due cubi con spigolo di 1,5 metri di materiale). Questo potere richiede 10 minuti per essere utilizzato. Se lo desidera, il portatore del *Ramo di Ferro* può utilizzare il potere *comandare vegetali* del bastone per tentare di controllare il nuovo cumulo strisciante.

Il *Ramo di Ferro* può essere ricaricato distruggendo un altro oggetto magico tramite la cancellazione, un potere straordinario che funziona in maniera molto simile ad una *verga della cancellazione*. Il portatore deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia per colpire un oggetto impugnato da un altro personaggio. L'oggetto ha diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19) per evitare la distruzione. Si utilizzi il bonus ai tiri salvezza sulla Volontà di chi impugna l'oggetto se è maggiore di quello dell'oggetto stesso. Il *Ramo di Ferro* ottiene 1 carica per ogni bonus +1 dell'oggetto in questione, oppure 1 carica per ogni 10.000 mo di valore per gli oggetti privi di una descrizione numerica, fino ad un massimo di 5 cariche per oggetto distrutto. Il *Ramo di Ferro* ha una capacità massima di 50 cariche, e se assorbe più di 50 cariche viene cancellato e distrugge se stesso.

Il *Ramo di Ferro* è intelligente e neutrale malvagio. Ha Intelligenza 17, Saggezza 19 e Carisma 14, e può comunicare parlando o con la telepatia. Il suo Ego è 26.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 6 kg.

Shazzelurt: Un potente pugnale magico nelle mani di Lauzoril, lo zulkir dell'Ammaliamento, *Shazzelurt* è un'arma malefica quasi bicentenaria. La sua lama è sinuosa, l'impugnatura è in ferro curvato in un motivo fiammeggiante. *Shazzelurt* è un *pugnale affilato+3* con Intelligenza 15, Saggezza 9 e Carisma 14. È neutrale malvagio e possiede le seguenti capacità:

Individuazione del magico a volontà (capacità primaria)
Individuazione delle porte segrete a volontà (capacità primaria)
Guarigione (potere straordinario)

Il suo scopo è quello di uccidere bardi e ladri. Tutti i personaggi appartenenti a queste classi colpiti da *Shazzelurt* devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o essere *disintegrati* come per l'incantesimo. Il punteggio di Ego di *Shazzelurt* è 16.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 1 kg.

materiali speciali

In aggiunta agli oggetti magici descritti precedentemente, i sacerdoti e i maghi dell'Est a volte utilizzano dei materiali con proprietà magiche innate.

Legno blu: Gli artigiani volodni spesso creano armature e armi dal legno degli alberi di fogliablu, accudito attentamente, modellato con *scolpire legno*, e infine trattato magicamente per essere duro come l'acciaio. Un'arma o un'armatura di legno blu ha la stessa robustezza e le stesse caratteristiche di una normale arma o armatura di metallo, ma pesa solamente la metà. Le armature e le armi di legno blu create in questo modo vengono considerate perfette, e ottengono i bonus appropriati.

Gli oggetti in legno blu hanno i seguenti costi addizionali:

Armatura leggera	+300 mo
Armatura media	+600 mo
Armatura pesante	+1.200 mo
Scudo	+300 mo
Arma (1d4 o 1d6)	+400 mo
Arma (tutte le altre)	+800 mo

Il procedimento di trattamento del legno blu per irrobustirlo richiede dieci giorni di lavoro da parte di qualcuno che conosca il procedimento stesso. Un esperto è un volodni con 10 gradi in Artigianato (alchimia o lavorazione del legno) oppure un non volodni con le stesse abilità e 2 gradi in Conoscenze (locali - volodni).

Mostri dell'Est

Le lande dell'Est ospitano numerose creature uniche, introvabili in altre parti di Faerûn, che vanno dalle streghe di Rashemen alle creazioni distorte dei Maghi Rossi. Inoltre, centinaia di creature comunemente incontrate altrove infestano anche l'Irraggiungibile Est.

Alcune delle creature descritte in questo capitolo possono essere utilizzate come personaggi. Tali mostri presentano la voce "Modificatore di livello" tra le loro statistiche. Le creature prive della voce "Modificatore di livello" non sono consigliate per l'utilizzo da parte dei personaggi (sono non morti privi di intelletto, ad esempio, oppure hanno un livello effettivo del personaggio superiore a 20).

Appestato

Treant appestato
Vegetale Enorme
Dadi Vita: 7d8+42 (73 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +5/+24
Attacco: Schianto +14 in mischia
Attacco completo: 2 schianti +14 in mischia
Danni: Schianto 2d6+11
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: *Animare alberi*, tocco infetto, creare progenie, danni raddoppiati contro gli oggetti, travolgere
Qualità speciali: RD 10/tagliente, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco, trasformazione in non morto
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +1, Vol +6
Caratteristiche: For 33, Des 8, Cos 23, Int 12, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +7, Conoscenze (una qualsiasi) +6, Diplomazia +2, Intimidire +5, Nascondersi -9*, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +7
Talenti: Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Banda (2-5)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 8-16 DV (Enorme); 17-21 DV (Mastodontico)

Lorda della corruzione che scorre attraverso l'oscuro Bosco di Rawlins, una creatura appestata è una perversione della natura. Sostentate dal potere della decomposizione che fa marcire i loro cuori neri, le creature appestate odiano tutto ciò che è pulito e integro. Esse tentano di trasmettere il loro orribile veleno a tutte le terre boscose dell'Est su ordine dell'Uomo Marcescente, il loro malvagio creatore.

All'inizio, l'aspetto di una creatura appestata cambia solo di poco. Ma con il passare del tempo, l'empia infezione che porta con sé inizia a distruggere il suo corpo. Il legno e la carne in salute si anneriscono, divenendo umidi e friabili. Linfa e sangue diventano viscosi e neri, fuoriuscendo da ascessi presenti in tutto il corpo. Gli occhi (sempre che la creatura li abbia) affondano nelle orbite e diventano fosse nere dentro le quali brilla una luce verde malefica. Infine, la vita abbandona del tutto la creatura martoriata, lasciando solamente un cadavere putrescente sostenuto dalla nera stregoneria dell'infezione dell'Uomo Marcescente.

Combattimento

L'esempio di creatura appestata qui presentata utilizza un treant come creatura base.

***Animare alberi* (*Mag*):** Questa creatura appestata può animare gli alberi in un raggio 54 metri a volontà, controllandone fino a due per volta. Un albero normale impiega 1 round completo a sradicarsi. Subito dopo può muoversi a una velocità di 3 metri e combattere come un treant per ogni altro aspetto. Gli alberi animati perdono la loro capacità di muoversi se il treant che li ha animati è incapacitato o si allontana oltre il raggio massimo. La capacità è sotto ogni altro aspetto simile a un incantesimo *querciaviva* lanciato da un druido di 12° livello.

Tocco infetto (Sop): Per questa creatura appestata, la CD del tiro salvezza per resistere al tocco infetto è 19. Per maggiori

informazioni, si veda la descrizione dell'archetipo, presentato di seguito.

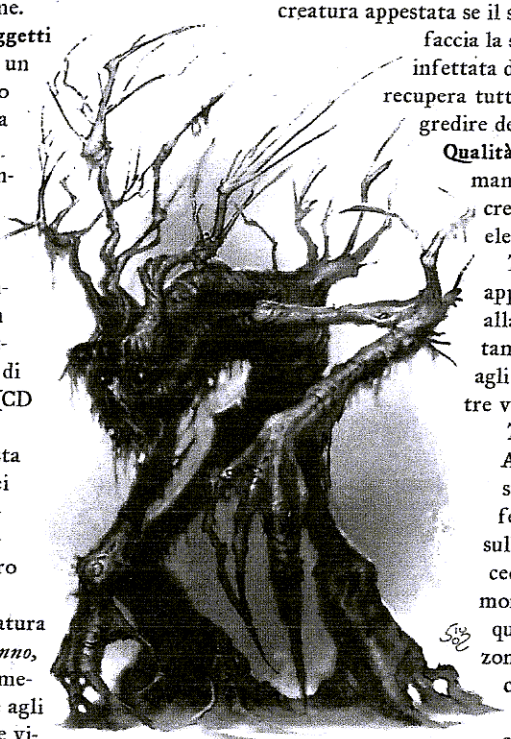
Creare progenie (Sop): Un animale, bestia, o vegetale infettato dal tocco infetto della creatura appestata diventa a sua volta una creatura appestata se il suo Carisma raggiunge 0 prima che lo faccia la sua Costituzione.

Danni raddoppiati contro gli oggetti (Str): Questa creatura appestata o un albero animato che compia un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni raddoppiati.

Travolgere (Str): Con un'azione standard, questa creatura appestata o un albero animato può travolgere gli avversari più piccoli di almeno una categoria di taglia. Questo attacco infligge 2d12+5 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 oppure un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per dimezzare i danni.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Questa creatura appestata subisce la metà dei danni in più (+50%) dal fuoco, indipendentemente dal fatto che sia concesso un tiro salvezza, o che il tiro salvezza abbia successo o no.

Tratti dei vegetali (Str): Questa creatura appestata è immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. È immune ai colpi critici e agli effetti di influenza mentale. Ha inoltre visione crepuscolare.



Treant appestato

Trasformazione in non morto (Sop): Alla fine di ciascun mese della sua esistenza, un treant appestato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + 1 per ogni precedente tiro salvezza effettuato) o morire. Per maggiori informazioni, si veda la descrizione dell'archetipo, presentato di seguito.

Abilità: Questa creatura appestata riceve punti abilità come se fosse un folletto. *Ottiene un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi in aree boschive.

Archetipo dell'appestato

"Appestato" è un archetipo che può essere applicato a tutti gli animali, le bestie o i vegetali (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Il tipo della creatura cambia in "vegetale", se non lo è già. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Dadi Vita: Cambiano in d8.

Attacchi speciali: Una creatura appestata mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati di seguito.

Tocco infetto (Sop): Malattia soprannaturale; tutti gli attacchi naturali, tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV dell'appestato + modificatore di Costituzione dell'appestato), periodo di incubazione 1d6 giorni; 1d4 danni temporanei alla Costituzione e 1d4 danni temporanei al Carisma. A differenza delle normali malattie, gli effetti del tocco infetto persistono finché la vittima raggiunge Costituzione 0 (e muore), Carisma 0 (divenendo una creatura appestata, se la vittima si qualifica; si veda "Creare progenie", sotto), oppure riceva un *rimuovi malattia* o un incantesimo simile (vedi "Malattie" nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Creare progenie (Sop): Un animale o vegetale infettato dal tocco infetto di una creatura appestata diventa a sua volta una creatura appestata se il suo Carisma raggiunge 0 prima che lo faccia la sua Costituzione. Quando una creatura infettata dal tocco infetto diviene un appestato, recupera tutti i punti caratteristica persi nel progredire della malattia.

Qualità speciali: Una creatura appestata mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

Tratti dei vegetali (Str): Una creatura appestata è immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. È immune ai colpi critici e agli effetti di influenza mentale. Ha inoltre visione crepuscolare.

Trasformazione in non morto (Sop): Alla fine di ciascun mese della sua esistenza, una creatura appestata deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + 1 per ogni precedente tiro salvezza effettuato) o morire. Un appestato che muore in questo modo si rianima come uno zombi juju, descritto di seguito in questo capitolo.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: For +4, Cos +2, Sag -2, Car -2.

Ambiente: Qualsiasi terreno.
Organizzazione: Banda (2-5).
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.
Tesoro: Nessuno.
Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

combattente spaventoso

Combattente spaventoso umano Com4
Non morto Medio
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (corazza di bande); base 9 m
Classe Armatura: 18 (+6 corazza di bande, +2 scudo pesante di metallo), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +4/+8
Attacco: Ascia da battaglia +10 in mischia
Attacco completo: Ascia da battaglia +10 in mischia
Danni: Ascia da battaglia perfetta 1d8+4/x3
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol +0
Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos -, Int 4, Sag 9, Car 4
Abilità: Osservare +6, Saltare +7, Scalare +7
Talenti: Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Robustezza
Ambiente: Qualsiasi terreno

Illustrazione di Sam Wood

Organizzazione: Solitario o compagnia (3-12)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: -

Richiamati da immondi riti necromantici per servire oltre la morte, i combattenti spaventosi sono non morti creati solitamente dai cadaveri di abili combattenti. Essi conservano molte delle capacità e dei talenti da combattimento che possedevano in vita, ma sono costretti a servire il loro creatore con obbedienza assoluta. I combattenti spaventosi vengono creati per mezzo dell'incantesimo *animare combattente spaventoso* (vedi Capitolo 4: "Magia e incantesimi").

Un combattente spaventoso appare più o meno identico a come quando era vivo, anche se presenta le terrificanti ferite che lo hanno ucciso, e i suoi occhi brillano di una selvaggia luce gialla. La pelle tende a marcire e ad annerirsi, affossandosi insieme alla carne per conferire alla creatura un aspetto emaciato e avvizzito. La creatura tende a portare le armi e l'armatura che prediligeva prima di morire e di trasformarsi. Parla tutti i linguaggi che conosceva in vita.

Combattente spaventoso

I combattenti spaventosi non sempre sono servitori affidabili, dato che sono spesso confusi dagli ordini complicati. Gli ordini di dodici parole o meno non causano problemi, ma c'è una probabilità cumulativa del 5% per ogni parola successiva alla dodicesima che il combattente spaventoso interpreti in modo erroneo le istruzioni. Se il combattente spaventoso non riuscisse a comprendere gli ordini, lo si considera confuso (si veda l'incantesimo *confusione*) e si deve tirare a caso per determinare le azioni che intraprenderà in risposta al comando che ha scatenato la confusione.

COMBATTIMENTO

I combattenti spaventosi combattono con le armi e con l'armatura che avevano in vita. Questo esempio utilizza un combattente umano di 4° livello come creatura base.

Tratti dei non morti: Un combattente spaventoso è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, agli effetti di necromanzia (a meno che non abbiano effetto specificatamente sui non morti), e a tutti gli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non abbiano effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, al risucchio di caratteristica, o alla morte per danno massiccio. Un combattente spaventoso non può essere rianimato, ma può essere risorto. Un combattente spaventoso ha scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: I combattenti spaventosi ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare, Saltare e Scalare.

Archetipo del combattente spaventoso

"Combattente spaventoso" è un archetipo che può essere applicato a tutti gli umanoidi con almeno 3 Dadi Vita o livelli. Il tipo della creatura cambia in "non morto". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Questo archetipo sostituisce la voce "Combattente spaventoso" nel *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn.*

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: For +4, Int -6 (minimo 3), Car -4 (minimo 3). Come creature non morte, i combattenti spaventosi non hanno un punteggio di Costituzione.

Abilità: Le stesse della creatura base, tranne che i combattenti spaventosi ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare, Saltare e Scalare.

Talenti: Gli stessi della creatura base, tranne che i combattenti spaventosi perdono tutti i talenti per i quali non si qualificano più.

Ambiente: Qualsiasi terreno.

Organizzazione: Solitario o compagnia (3-12).

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Avanzamento: -

Insanguinato

Orco insanguinato Com1
Umanoide Medio
Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 16 (+4 cuoio borchiato, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +1/+4
Attacco: Mazzafrusto pesante +3 in mischia; o giavellotto +1 a distanza
Attacco completo: Mazzafrusto pesante +3 in mischia; o giavellotto +1 a distanza
Danni: Mazzafrusto pesante 1d10+4/19-20; giavellotto 1d6+3
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Urlo di guerra
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol -1
Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 8, Car 9
Abilità: Ascoltare +2, Osservare +2
Talenti: Allerta, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o banda (30-100 più 150% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello, e 3 capitani di 7° livello)

Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Nel corso dei secoli, i malvagi capi dei Maghi Rossi hanno continuamente spinto i loro migliori ricercatori a creare per loro una razza di combattenti perfetti, violenti ma intelligenti e completamente leali nei confronti di Thay. Tentativo dopo tentativo, i perversi maghi fallirono, fino a che non incapparono in un'idea. Invece di creare una nuova razza, avrebbero semplicemente selezionato una razza esistente e ne avrebbero sottoposto i piccoli ad un procedimento che li avrebbe trasformati nel tipo di creature volute dai Maghi Rossi. Fu così che nacquero gli insanguinati.

I maghi perfezionarono una procedura che include l'immersione in una pozza di sangue trattato alchemicamente, un battesimo cremisi dal quale l'infante emerge più forte che mai, pronto a divenire uno dei migliori combattenti di Thay. Questo procedimento può essere utilizzato su qualunque umanoide, ma i Maghi Rossi preferiscono gli orchi, resi più utili dalla loro indole malvagia che ben si presta ai fini dei maghi.

Un insanguinato assomiglia molto alla creatura base, ma la sua pelle è scura e chiazzata di rosso, e suoi occhi sono di un giallo profondo.

Insanguinato

COMBATTIMENTO

L'esempio di insanguinato utilizza un orco combattente di 1° livello come creatura base. Gli orchi insanguinati combattono con un'indifferenza nei loro stessi confronti ancora maggiore rispetto a quella dei normali orchi.

Urlo di guerra (Str): Una volta al giorno, questo insanguinato può conferire a tutti gli insanguinati (compreso se stesso) entro 9 metri un bonus morale di +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni per 2d4 round. Questo effetto non è cumulativo con altre urla di guerra.

Sensibilità alla luce (Str): Questo insanguinato subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire alla luce diretta del sole o all'interno del raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.

Creare un insanguinato

Per preparare la miscela per un singolo insanguinato, un incantatore arcano deve conoscere il talento Mescere Pozioni e spendere un giorno e rare componenti materiali del valore di 500 mo, in aggiunta al sangue fresco di almeno due umanoidi di taglia Media o di quattro umanoidi di taglia Piccola. La creatura da cambiare deve essere immersa nella miscela alchemica per almeno 24 ore e può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) per resistere al cambiamento, se non lo fa volontariamente.

Il processo di insanguinamento può essere applicato solo ad una creatura giovane (qualsiasi creatura che non abbia ancora raggiunto l'età adulta per la sua razza). La miscela è altamente velenosa per gli adulti, che devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) al momento dell'esposizione iniziale alla sostanza o subire 1d10 danni temporanei alla Costituzione. Le creature che falliscono questo tiro salvezza devono effettuarne un secondo dopo 1 minuto.

Archetipo dell'insanguinato

"Insanguinato" è un archetipo che può essere applicato a tutti gli umanoidi (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +2.

Attacchi speciali: Una creatura appestata mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati di seguito.

Urlo di guerra (Str): Una volta al giorno, un insanguinato può conferire a tutti gli insanguinati (compreso se stesso) entro 9 metri un bonus morale di +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni per 2d4 round. Questo effetto non è cumulativo con altre urla di guerra.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: For +2, Cos +4, Int -2.

Talenti: Gli stessi della creatura base, tranne che un insanguinato ottiene Riflessi in Combattimento.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Generalmente legale malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Illustrazione di Jim Pavelec

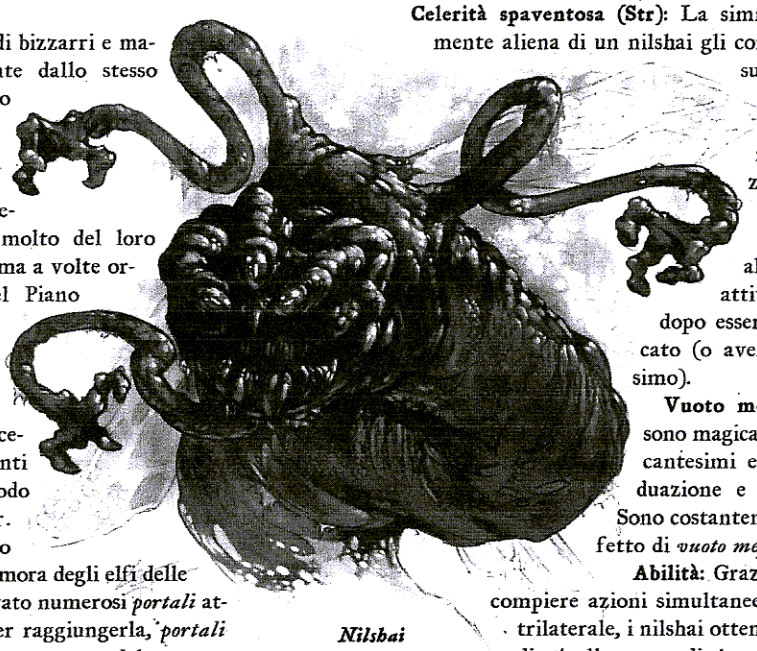
Nilshai

Aberrazione Media
Dadi Vita: 8d8 (36 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m, volare 15 m (media)
Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +6/+7
Attacco: Schianto +7 in mischia
Attacco completo: 3 schianti +7 in mischia
Danni: Schianto 1d4+1
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Incantesimi
Qualità speciali: RD 10/+1, scurovisione 18 m, transizione eterea, celerità spaventosa, vuoto mentale
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 10, Int 15, Sag 10, Car 17
Abilità: Ascoltare +13, Concentrazione +11, Conoscenze

(arcane) +8, Osservare +13, Utilizzare Oggetti Magici +13
Talenti: Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano Etereo)
Organizzazione: Solitario o infestazione (2-4 nilshai più 3-6 predatori eterei)
Grado di Sfida: 7
Modificatore di livello: +5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

I nilshai sono una razza di bizzarri e maligni stregoni proveniente dallo stesso strano piano che ha dato origine ai saccheggiatori eterei e ai predatori eterei.

Come i loro cugini inferiori, i nilshai passano molto del loro tempo nel Piano Etereo, ma a volte organizzano spedizioni nel Piano Materiale per rubare magia e conoscenze. Possono spostarsi velocemente tra il Piano Etereo e il Piano Materiale e viceversa, e sono anche potenti incantatori. Odiano in modo particolare Sildëyuir. Anche se il Piano Etereo non è coesistente con la dimora degli elfi delle stelle, i nilshai hanno scavato numerosi *portali* attraverso le dimensioni per raggiungerla, *portali* che ora minacciano l'esistenza stessa del reame.



Nilshai

Un nilshai è una creatura orripilante dotata di tre zampe artigliate, un corpo nodoso e tre lunghi tentacoli simili a fruste che terminano in tre dita forti e tozze. La testa è un bulbo posto sopra il tronco, coronata da tre occhi su peduncoli. Le sue tre ali membranose sono ripiegate strettamente attorno al torso quando non vengono utilizzate. La pelle è di un blu chiazzato di nero, soffice e melmosa al tocco, ma la carne al di sotto è dura come l'acciaio.

Gli elfi delle stelle a volte chiamano i nilshai "teurghi eterei".

COMBATTIMENTO

Un nilshai è uno straniero nel Piano Materiale, e quando viene incontrato è quasi sempre in missione. Potrebbe essere alla ricerca di un oggetto magico, o dover spiare i residenti locali, o alla ricerca di schiavi umanoidi intelligenti da portare nella sua dimora aliena. Quale che sia il suo obiettivo, non tollera interferenze da parte degli abitanti del Piano Materiale. Utilizza senza riserve i suoi incantesimi, convinto che tutte le minacce meritino la morte più rapida possibile. Una tattica comune contro gli avversari incantatori è quella di lanciare un incantesimo per poi preparare un *dissolvi magie* come controincantesimo nello stesso round.

Incantesimi: Un nilshai lancia i suoi incantesimi come uno stregone di 8° livello. La CD dei tiri salvezza contro i suoi incantesimi è pari a 13 + il livello dell'incantesimo. La lista di incantesimi tipica per un nilshai è come segue (incantesimi al giorno 6/7/7/6/3): 0 - *distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, luce, mano magica, resistenza*; 1° - *armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, immagine silenziosa, spruzzo colorato*; 2° - *immagine speculare, resistere agli elementi, sciame di palle di neve di Snilloc (FRA)*; 3° - *dissolvi magie, fulmine*; 4° - *debilitazione*.

Transizione eterea (Sop): Un nilshai può spostarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale con un'azione gratuita, e poi può tornare indietro con un'azione di movimento (o come parte di un'azione di movimento). Per il resto, la capacità è identica all'incantesimo *transizione eterea* (15° livello dell'incantatore).

Celerità spaventosa (Str): La simmetria trilaterale e la mente aliena di un nilshai gli consentono di dividere la sua attenzione tra numerose azioni allo stesso tempo. Un nilshai ottiene un'azione parziale extra ogni round, durante la quale solitamente lancia un altro incantesimo oppure attiva un oggetto magico dopo essersi mosso e aver attaccato (o aver lanciato un incantesimo).

Vuoto mentale (Sop): I nilshai sono magicamente resistenti agli incantesimi e agli effetti di individuazione e di influenza mentale. Sono costantemente protetti da un effetto di *vuoto mentale*.

Abilità: Grazie alla loro capacità di compiere azioni simultanee e alla loro simmetria trilaterale, i nilshai ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare e Utilizzare Oggetti Magici.

società dei nilshai

Sono in pochi nel Piano Materiale o a Sildëyuir ad avere informazioni su come i nilshai si organizzano o cosa fanno nel loro mondo alieno. Le loro città sono bizzarre fortezze di pietra eterea modellate in saloni pazzescamente complessi e passaggi contorti. Fino a cinquecento nilshai possono vivere in una fortezza, ma la maggior parte delle comunità sono più piccole, di circa cinquanta individui. Lo stregone più potente della fortezza ne è anche il signore assoluto, che gode dell'implicita obbedienza di tutti gli altri.

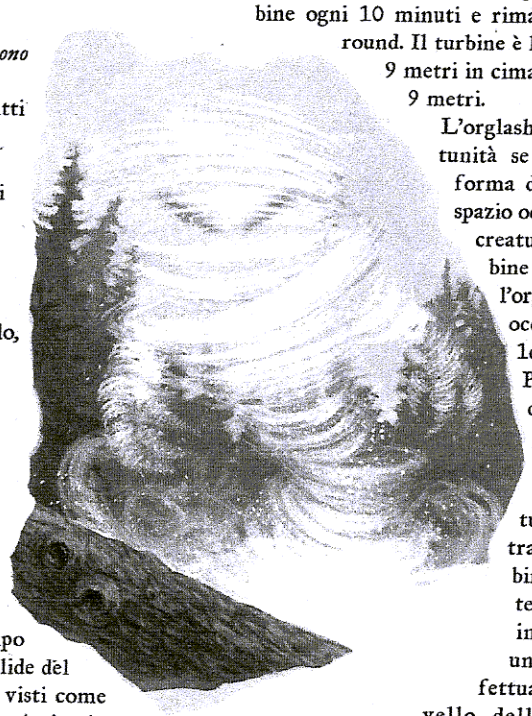
I nilshai si associano alle altre creature della loro ecologia aliena. I predatori eterei (i loro animali domestici) e i saccheggiatori eterei (i loro servi) popolano spesso le fortezze dei nilshai. Le fortezze dei nilshai ospitano anche i flagelli eterei, descritti nel *Manuale dei Mostri II*. Di quando in quando, i nilshai utilizzano creature ancora più strane come guardiani e razziatori.

personaggi nilshai

La classe preferita dei nilshai è lo stregone. I livelli da stregone si sommano alla capacità dei nilshai di lanciare incantesimi come stregoni di 8° livello, quindi un nilshai stregone di 5° livello lancia i suoi incantesimi come uno stregone di 13° livello.

orglash

Elementale Medio (Aria, Freddo, Nativo)
Dadi Vita: 4d8+16 (34 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: Volare 30 m (perfetta)
Classe Armatura: 20 (+5 Des, +5 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/+4
Attacco: Schianto +8 in mischia
Attacco completo: Schianto +8 in mischia
Danni: Schianto 1d6+1 più 1d3 freddo
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Padronanza dell'aria, *cono di freddo* 3 volte al giorno, turbine
Qualità speciali: Sottotipo del freddo, tratti degli elementali, guarigione rapida fredda 3, bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi dei Maghi Rossi
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +9, Vol +1
Caratteristiche: For 12, Des 21, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7
Talenti: Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Foreste e pianure fredde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Modificatore di livello: +5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 5-7 DV (Medio)



Orglash

Un orglash, o spirito del ghiaccio, è un tipo di elementale nativo delle regioni più gelide del Rashemen. Alieni e imprevedibili, sono visti come una relativa benedizione dal popolo Rashemi, giacché nonostante l'occasionale pericolo per i viaggiatori, essi hanno concesso il loro aiuto nella difesa della loro terra contro i Maghi Rossi per centinaia di anni.

Un orglash assomiglia ad un elementale dell'aria attorno al quale vorticano fiocchi di neve e due punti appena visibili che sembrano occhi. Gli orglash vivono nelle montagne gelide e nelle foreste del Rashemen, e attaccano tutte le creature che minacciano la loro terra. La loro idea di "minaccia" è però molto ampia, ed è risaputo che abbiano attaccato dei piccoli gruppi in zone remote.

Gli orglash parlano l'Auran.

COMBATTIMENTO

L'esempio di orglash utilizza un elementale dell'aria medio come creatura base.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire e ai danni contro un orglash.

***Cono di freddo* (*Mag*):** 3 volte al giorno lanciato come uno stregone di 4° livello.

Guarigione rapida fredda (Str): Fintanto che ha almeno 1 punto ferita, in condizioni di freddo estremo o di tempo atmosferico freddo, un orglash recupera i punti ferita persi al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento, e non consente all'orglash di farsi riscrescere o riattaccare le parti del corpo perdute.

Sottotipo del freddo (Str): Un orglash è immune ai danni da freddo. Gli orglash subiscono la metà in più (+50%) dei danni dal fuoco, indipendentemente dal fatto che un tiro salvezza venga concesso o se il tiro salvezza riesca o meno.

Tratti degli elementali (Str): Un orglash è immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi ai fianchi. La creatura ha anche scurovisione (raggio di 18 metri).

Turbine (Sop): Questo orglash può trasformarsi in un turbine ogni 10 minuti e rimanere in questa forma fino a 2 round. Il turbine è largo 1,5 metri alla base e fino a 9 metri in cima, e raggiunge un'altezza dai 3 ai 9 metri.

L'orglash non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di turbine, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Una creatura può essere catturata dal turbine se viene a contatto con esso, o se l'orglash entra o attraversa lo spazio occupato dalla creatura. Infligge 1d6 danni alle creature di taglia Piccola o inferiore e può sbalzarle da terra. La CD del tiro salvezza per evitare il turbine è 13. La CD è basata sulla Forza.

Le creature intrappolate nel turbine non possono muoversi tranne che per scappare dal turbine. Le creature catturate all'interno del turbine possono lanciare incantesimi normalmente con una prova di Concentrazione effettuata con successo (CD 10 + il livello dell'incantesimo). Le creature intrappolate nel turbine subiscono una penalità di -4 alla Destrezza effettiva e una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Un orglash in forma di turbine non può eseguire gli attacchi con lo schianto e non minaccia l'area attorno a sé.

Illustrazione di Steve Prescott e Matt Cavotta

Archetipo dell'orglash

"Orglash" è un archetipo che può essere applicato a tutte le creature elementali del sottotipo dell'aria (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). La maggior parte degli orglash utilizza un elementale dell'aria come creatura base, ma capi segreti e occulti potrebbero essere basati su altri esseri elementali, come i cacciatori invisibili. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Velocità: Se la creatura base non può volare, ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità sul terreno (manovrabilità scarsa). Se la creatura base può volare, si utilizzino la velocità e la manovrabilità della creatura base.

Classe Armatura: L'armatura naturale incrementa di +2.

Danni: Gli attacchi naturali di un orglash infliggono danni da freddo in aggiunta ai normali danni dell'attacco. Questi danni da freddo sono pari alla metà dei dadi di danno inflitti

della creatura base, senza includere il modificatore di forza. Se l'attacco naturale infligge un dado di danni, si riduca il tipo di dado di due gradi. Ad esempio, se la creatura base infligge 2d8 danni con un attacco con lo schianto, si aggiunga 1d8 danni da freddo. Se la creatura base infligge 1d6 danni, si aggiunga 1d3 danni da freddo.

Attacchi speciali: Un orglash mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati di seguito.

Cono di freddo (Mag): 3 volte al giorno lanciato come uno stregone di livello pari ai suoi Dadi Vita.

Qualità speciali: Un orglash mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

Sottotipo del freddo (Str): Un orglash è immune ai danni da freddo. Gli orglash subiscono la metà in più (+50%) dei danni dal fuoco, indipendentemente dal fatto che un tiro salvezza venga concesso o se il tiro salvezza riesca o meno.

Guarigione rapida fredda (Str): In condizioni di freddo estremo o di tempo atmosferico freddo, un orglash recupera i punti ferita persi al ritmo di 3 per round.

Elementale nativo: Gli orglash sono nativi del Piano Materiale. Gli incantesimi che bandiscono gli esterni o gli elementali al loro piano nativo non funzionano sugli orglash. Gli incantesimi che bandiscono gli esterni o gli elementali in un altro piano (piuttosto che nel loro piano nativo) funzionano normalmente. Gli orglash possono essere rianimati o risorti, anche se i loro resti svaniscono rapidamente dopo la morte, rendendo difficile l'utilizzo di tali incantesimi per riportarli in vita.

Tiri salvezza: Gli orglash ottengono un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati da creature che riconoscono essere Maghi Rossi.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: Cos +4, Int almeno 10.

Ambiente: Foreste e pianure fredde.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Generalmente caotico neutrale.

spiritide

Umanoide Medio (Spirito) Com1
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m, nuotare 9 m (fiumi), scalare 9 m (montagne)
Classe Armatura: 14 (+4 giaco di maglia), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Spada lunga +2 in mischia; o arco corto +1 a distanza
Attacco completo: Spada lunga +2 in mischia; o arco corto +1 a distanza
Danni: Spada lunga 1d8/19-20; arco corto 1d6/x3
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Visione crepuscolare, tratti degli spiritidi
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 10, Des 11, Cos 10, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +2, Osservare +2
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga)
Ambiente: Acquatico temperato e freddo (fiumi); montagne temperate e fredde (montagne)

Spiritide

Organizzazione: Solitario o banda (2-10)
Grado di Sfida: 1/2
Modificatore di livello: +0
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli spiritidi sono i discendenti degli umani e di numerosi spiriti della natura che vivono all'interno e nei dintorni del Rashemen. Gli spiritidi si dividono in due sottorazze distinte: quelli dei fiumi e quelli delle montagne. Tutti hanno legami molto forti sia con il mondo naturale che con la società umana.

Gli spiritidi sembrano umani, anche se hanno sopracciglia sottili e carnagione molto pallida o dorata. Sono completamente glabri, ma i loro capelli sono lunghi e fluenti. Appaiono in tutta la diversità della razza umana, in particolare della razza Rashemi, e molti di essi sono molto vicini all'ideale di bellezza nella società in cui vivono.

Gli spiritidi parlano il Comune e il Folletto.

La maggior parte degli spiritidi incontrati al di fuori della loro patria è composta da combattenti. Le informazioni qui riportate descrivono uno spiritide combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Anche se gli spiritidi preferiscono le soluzioni pacifiche alla violenza, sono in grado di combattere coraggiosamente e abilmente quando è necessario. Utilizzano una vasta gamma di armi e preferiscono le armature leggere.

Visione crepuscolare (Str): Gli spiritidi sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illu-

minazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.

Tratti degli spiritidi (Str): Gli spiritidi possiedono numerosi tratti razziali, a seconda del loro tipo. Vedi "Personaggi spiritidi", sotto.

personaggi spiritidi

Tutte le classi possono essere classi preferite per gli spiritidi. La classe del personaggio di livello più alto di uno spiritide multiclasse non conta allo scopo di determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Queste capacità e caratteristiche sono comuni ad entrambi i tipi di spiritide.

- Taglia Media.
- Velocità sul terreno di 9 metri.
- Visione crepuscolare: Gli spiritidi sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Linguaggi automatici: Comune e Silvano. Linguaggi bonus: Aquan, Auran, Gigante, Goblin, Mulan, Rashemi, Shou, Tuigan.

SPIRITIDI DEI FIUMI

In aggiunta ai tratti degli spiritidi descritti precedentemente, gli spiritidi dei fiumi possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- Gli spiritidi dei fiumi hanno una velocità base di nuotare di 9 metri. Non hanno bisogno di effettuare prove di Nuotare per nuotare normalmente. Ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per effettuare azioni speciali o per evitare un ostacolo, e possono sempre scegliere di prendere 10 su queste prove, anche se sono distratti o se sono minacciati mentre stanno nuotando. Gli spiritidi dei fiumi possono effettuare l'azione di corsa mentre nuotano, ma solo se nuotano in linea retta.
- Respirare sott'acqua: Gli spiritidi dei fiumi possono respirare sott'acqua con la stessa facilità con cui respirano l'aria.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici con la parola "acqua" nel nome dell'effetto.
- Una volta al giorno, uno spiritide dei fiumi può utilizzare *parlare con gli animali* per parlare con qualsiasi pesce. Questa capacità è innata negli spiritidi dei fiumi. Ha la durata di 1 minuto (lo spiritide viene considerato un incantatore di 1° livello quando utilizza questa capacità, indipendentemente dal suo livello effettivo).

SPIRITIDI DELLE MONTAGNE

In aggiunta ai tratti degli spiritidi descritti precedentemente, gli spiritidi delle montagne possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- Gli spiritidi delle montagne hanno una velocità base di scalare di 9 metri. Ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. Gli spiritidi delle montagne devono effettuare una prova di Scalare per scalare una parete o una pendenza con una CD più alta di 0, ma possono sempre scegliere di prendere 10, anche se hanno fretta o se sono minacciati mentre stanno scalando. Uno spiritide delle montagne che scelga di effettuare una scalata accelerata si muove al doppio della velocità di scalare indicata ed effettua un'unica prova di Scalare con una penalità di -5. Gli spiritidi delle montagne non possono effettuare l'azione di corsa mentre scalando. Mantengono il loro bonus di Destrezza (se ne hanno uno) mentre scalano, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale ai loro attacchi contro uno spiritide delle montagne che stia scalando.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Acrobazia, Equilibrio e Saltare. Gli spiritidi delle montagne si sentono a proprio agio nelle ripide pendenze e nei lisci pinnacoli che terrorizzerebbero la maggior parte degli umani.
- Una volta al giorno, uno spiritide delle montagne può utilizzare *parlare con gli animali* per parlare con qualsiasi uccello. Questa capacità è innata negli spiritidi delle montagne. Ha la durata di 1 minuto (lo spiritide viene considerato un incantatore di 1° livello quando utilizza questa capacità, indipendentemente dal suo livello effettivo).

strega

Rashemen, la Terra del Nord e la Desolazione Sconfinata sono infestate da numerose varietà di streghe uniche dell'Irraggiungibile Est. Come le loro cugine, le annis e le streghe verdi, le bheur e le streghe urlatrici sono vecchie rugose orribili e forti, di natura malevola e dotate di magia perversa. I megeridi sono la loro sventurata progenie, bruti massicci dotati di tutta la crudeltà e la forza delle loro mostruose madri.

bheur

Le bheur sono streghe uniche del Rashemen, capaci di portare il gelo dell'inverno ovunque nel paese. Avvizzite e maligne, amano il sapore della carne umana.

Una strega bheur assomiglia ad una vecchia rugosa e perfida dalla pelle blu-bianca e dai capelli bianchi, vestita di stracci. Le mani sono sporche di sangue essiccato, e spesso stringono un grigio bastone di legno contorto. Una bheur vive per portare la miseria e una gelida morte al maggior numero di persone possibile. Potenti e malevole, le bheur a volte chiedono l'aiuto degli orglash per punire gli indifesi con un terribile gelo. Alcune leggende narrano che esista una sola bheur, dato che non se ne è mai incontrata più di una alla volta, ma è molto più probabile che si tratti semplicemente di individui solitari. Ogni anno, al giungere della primavera, le hathran combattono contro una bheur, per scacciare la creatura e annunciare il ritorno del calore, ma ogni anno la lotta viene nuovamente inscenata.

Le bheur parlano Auran, Gigante e Rashemi.

COMBATTIMENTO

Una bheur normalmente inizia il combattimento lanciando *cono di freddo* per valutare le vulnerabilità degli avversari. Coloro che appaiono feriti da questo attacco ne saranno molto probabilmente nuovamente i bersagli, mentre coloro che sembrano essere immuni al freddo saranno i bersagli di una *tempesta di ghiaccio* o di attacchi in mischia. Le bheur preferiscono ritirarsi di fronte ad avversari pericolosi piuttosto che combattere fino alla morte, e spesso tendono degli ag-

	Bheur (forma naturale) Umanoide mostruoso Medio	Bheur (forma ingrandita) Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita:	10d8+20 (65 pf)	10d8+40 (85 pf)
Iniziativa:	+3	+2
Velocità:	9 m, volare 18 m (buona)	9 m, volare 9 m (media)
Classe Armatura:	23 (+3 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 20	24 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+10/+11	+10/+19
Attacco:	Schianto +11 in mischia	Schianto +14 in mischia
Attacco completo:	Schianto +11 in mischia	Schianto +14 in mischia
Danni:	Schianto 1d6+1 più 1d6 freddo	Schianto 1d6+1 più 1d6 freddo
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	*Bastone grigio focus*, banchetto della follia, capacità magiche	*Bastone grigio focus*, banchetto della follia, capacità magiche
Qualità speciali:	Vulnerabilità all'acido e all'elettricità, immunità al freddo, scurovisione 18 m, resistenza al fuoco 10, cambiare taglia, RI 20	Vulnerabilità all'acido e all'elettricità, immunità al freddo, scurovisione 18 m, resistenza al fuoco 10, cambiare taglia, RI 20
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +10, Vol +6	Temp +11, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche:	For 13, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 13, Car 12	For 21, Des 14, Cos 18, Int 12, Sag 13, Car 12
Abilità:	Ascoltare +8, Concentrazione +12, Conoscenze (natura) +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Sopravvivenza +6 (+8 in superficie)	Ascoltare +8, Concentrazione +14, Conoscenze (natura) +7, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +3, Osservare +8, Sopravvivenza +6 (+8 in superficie)
Talenti:	Allerta, Creare Bastoni, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro	Allerta, Creare Bastoni, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro
Ambiente:	*Montagne temperate e fredde*	
Organizzazione:	Solitario o congrega (1 bheur e 1-3 orglash)	
Grado di Sfida:	9	
Tesoro:	Standard	
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	
Avanzamento:	Per classe del personaggio	

guati a chi le ha già scacciate, utilizzando la loro grande manovrabilità per attirare i propri nemici verso precipizi inevitabili e raffiche di neve.

Bastone grigio focus (Mag): Il bastone grigio di legno di una bheur non ha proprietà magiche proprie, ma agisce da focus che consente alla bheur di utilizzare le seguenti capacità magiche: a volontà - *blocca persone, nebbia solida;* 3 volte al giorno - *cono di freddo, muro di ghiaccio* e *tempesta di ghiaccio.* Queste capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 10° livello (CD 11 + il livello dell'incantesimo).

Senza il suo bastone grigio focus, la bheur non può utilizzare queste capacità magiche. Creare un altro bastone grigio richiede un anno di lavoro per la bheur (come per la creazione di un oggetto magico, ma l'interruzione del procedimento non causa la rovina dell'oggetto).

Banchetto della follia (Sop): Una bheur si ciba dei corpi delle creature che uccide. Con un'azione di round completo, può divorare completamente la carne di una vittima uccisa o indifesa, lasciando solamente le ossa e l'equipaggiamento. Tutte le creature entro 18 metri che vedono questo atto devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16). Il tiro salvezza è basato sul Carisma. Coloro che falliscono vengono accecati permanentemente (probabilità del 75%) oppure divengono *confusi* per 2d6 giorni (probabilità del 25%). Questo è un effetto di influenza mentale. Benché preferiscano la carne degli umani, le bheur sono disposte a divorare praticamente qualsiasi creatura umanoide, capo di bestiame, o pesce.

Capacità magiche: A volontà - *gelare il metallo, raggio di gelo, sciame di palle di neve di Snilloc (FRA);* 1 volta ogni dieci giorni - *controllare tempo atmosferico.*

Queste capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 10° livello (CD 11 + il livello dell'incantesimo).

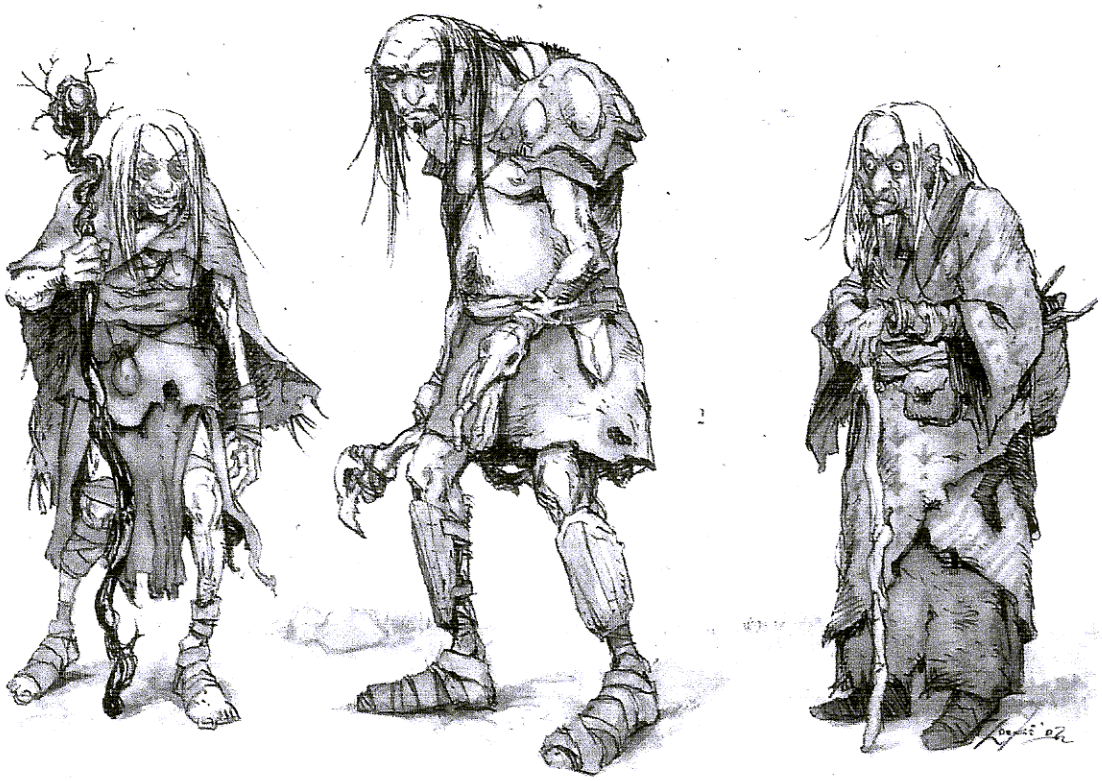
Vulnerabilità all'acido e all'elettricità: Le bheur subiscono una volta e mezzo i danni (+50%) da acido e da elettricità, a prescindere che sia concesso un tiro salvezza, e che questo venga effettuato con successo o meno.

Cambiare taglia (Sop): Una bheur può crescere fino a raggiungere taglia Grande o ritornare alla sua taglia normale con un'azione standard. Quando si trova in forma Grande, la CA e il bonus di attacco della bheur diminuiscono di -1 a causa della taglia, ottiene +8 alla Forza, -2 alla Destrezza, e +4 alla Costituzione, l'armatura naturale aumenta a +12, e la sua portata incrementa a 3 metri (si vedano più sopra le statistiche comprensive degli effetti del cambio di taglia sugli attacchi, le abilità e le capacità). La sua velocità di volare viene però ridotta a 9 metri (media). La bheur può rimanere in forma Grande solamente per 10 minuti al giorno.

strega urlatrice

Le streghe urlatrici sono mostri orribili e sprezzanti che infestano le terre desolate e le pianure aride, cacciando i viandanti ignari e seminando ogni sorta di disgrazia al loro passaggio. Adorano ingannare chi è forte e virtuoso, cercando di spargere ovunque il caos e la disperazione. Quando una potenziale vittima resiste alle sue tentazioni, una strega urlatrice si scatena in una furia omicida. Una strega furiosa può radere al suolo un intero villaggio nel giro di pochi minuti con le sue formidabili capacità magiche e il suo terrificante urlo che porta alla follia.

	Strega urlatrice Umanoide mostruoso Medio	Megeride Com1 Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita:	12d8+36 (90 pf)	1d8+1 (5 pf)
Iniziativa:	+1	+0
Velocità:	9 m, volare 24 m (buona)	6 m (corazza di piastre), base 9 m
Classe Armatura:	21 (+1 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20	19 (+2 naturale, +5 corazza di piastre, +2 scudo pesante di legno), contatto 10, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta:	+12/+17	+1/+2
Attacco:	Artiglio +17 in mischia	Spada bastarda +2 in mischia
Attacco completo:	2 artigli +17 in mischia	Spada bastarda +2 in mischia
Danni:	Artiglio 1d4+5	Spada bastarda 1d10+1/19-20
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Squartare 2d4+10, urlo, capacità magiche	-
Qualità speciali:	Immunità al freddo, scurovisione 18 m, resistenza al suono 10, RI 21	Tratti dei megeridi, RI 12
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +9, Vol +8	Temp +3, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche:	For 20, Des 13, Cos 16, Int 11, Sag 15, Car 14	For 12, Des 11, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Ascoltare +11, Camuffare +2 (+4 recitazione), Concentrazione +15, Diplomazia +6, Nascondersi +7, Osservare +11, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +7, Sopravvivenza +6	Osservare +2, Saltare -3, Scalare -3
Talenti:	Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro	Competenze nelle Armi Esotiche (spada bastarda)
Ambiente:	Pianure fredde	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	10	Livello del personaggio +1
Modificatore di livello:	-	+2
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio



Strega bheur *Megeride* *Strega urlatrice*

Una strega urlatrice assomiglia ad una donna alta e regale devastata dall'età. La pelle è marrone-giallastra, spessa e avvizzita, e le mani sono curvate in artigli duri come l'acciaio. I capelli, lunghi e fluenti, vengono sferzati da un vento gelido che sembra seguire la strega ovunque essa vada. Una strega urlatrice solitamente indossa vesti sottili e stracciate, e volte cammina appoggiandosi ad un bastone incurvato di cui non ha realmente bisogno.

COMBATTIMENTO

Le streghe urlatrici preferiscono ingannare, sedurre e attirare nelle loro tane i viandanti, utilizzando le loro capacità magiche per dividere i gruppi e attirare una singola vittima prescelta. Se questa tattica dovesse fallire, fanno ricorso ad un furioso attacco dal cielo notturno, urlando e tempestando i loro nemici con folate di vento. Conservano i loro attacchi fisici per le vittime solitarie.

Squartare (Str): Una strega urlatrice che colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni. Questo attacco infligge 2d4+10 danni addizionali.

Urlo (Sop): Tre volte al giorno, la strega urlante può dar voce ad un urlo terribile che conduce alla follia. Tutte le creature entro 18 metri dalla strega subiscono 2d6 danni e vengono inoltre *confuse* per 2d6 round. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) effettuato con successo nega l'effetto di confusione e dimezza i danni. Il tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *camuffare se stesso, folata di vento, luci danzanti, muro di vento, suono fantasma, stretta folgorante;* 3 volte al giorno - *charme su persone, controllare venti, fulmine, invisibilità migliorata, suggestione, vedere invisibilità;* 1 volta al giorno - *charme sui mostri, grido potente (FRA), metamorfosi, turbine;* 1 volta ogni dieci giorni - *controllare tempo atmosferico.* Queste capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 12° livello (CD 12 + il livello dell'incantesimo).

megeride

Per mezzo dell'ammaliamento o della coercizione, le streghe di ogni tipo utilizzano i maschi umani per propagare la loro stirpe maligna. Le figlie nate da una simile unione divengono streghe, ma i maschi divengono megeridi, creature brutali e irascibili che ereditano molte delle peggiori qualità delle loro perverse madri. Solitamente abbandonati da piccoli, i megeridi spesso si abbandonano a vite di violenza, omicidio e brigantaggio, utilizzando la forza fisica e la robustezza della loro mostruosa discendenza per intimidire chiunque sia più piccolo e più debole di loro.

I megeridi assomigliano a prima vista a umani abbrutiti. Sono alti e dalla corporatura possente, con lunghe braccia, grandi mani e postura ingobbita. I loro capelli neri sono lunghi e lisci, e i loro occhi hanno un bagliore rosso di malignità. I loro volti sono ruvidi e dai lineamenti duri, e il colore della loro pelle spesso indica la sottorazza della loro madre: blu pallido per i figli delle annis, verdastro per i megeridi verdi e così via.

Moltissimi megeridi diventano briganti, sicari, o mercenari, quindi adottano la classe del combattente. Le informazioni fornite nella tabella si riferiscono ad un megeride combattente di 1° livello. Per maggiori informazioni, si veda la voce "Megeridi" nel Capitolo 1: "Razze dell'Est".

COMBATTIMENTO

Dotati di forza stupefacente, pelle spessa, e di un'innata resistenza alla magia, è naturale che i megeridi gravitino attorno al combattimento fisico. Preferiscono armi grandi e possenti, e sono notoriamente incuranti delle loro stesse vite, facendo affidamento sulla loro forza fisica superiore e sulla loro ferocia per sopravvivere.

personaggi megeridi

La classe preferita di un megeride è il barbaro, ma sono anche ottimi guerrieri, ranger e ladri. Date le circostanze della loro nascita, i megeridi sono solitari per natura, e sono in pochi a salire a capo di qualsiasi cosa. I megeridi chierici solitamente venerano divinità malvagie e violente come Bane o Talos.

I megeridi possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità sul terreno dei megeridi è di 9 metri.
- Scurovisione: I megeridi possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +2.
- Resistenza agli incantesimi pari a 11 + il livello del personaggio.
- Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +2. Un megeride ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari a 2 più i livelli di classe, quindi un megeride barbaro di 1° livello avrebbe un LEP di 3.
- Classe preferita: Barbaro. La classe di barbaro di un megeride multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

TAER

Gigante Medio (Freddo)
Dadi Vita: 2d8+5 (14 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m, scalare 6 m (armatura di pelle); base 9 m, scalare 9 m
Classe Armatura: 15 (+2 naturale, +3 pelle), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Randello pesante +3 in mischia; o schianto +3 in mischia
Attacco completo: Randello pesante +3 in mischia; o 2 schianti +3 in mischia e morso -2 in mischia
Danni: Randello pesante 1d10+3; schianto 1d3+2; morso 1d4+1
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Sottotipo del freddo, scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 8
Abilità: Nascondersi +3*, Osservare +2, Scalare +7
Talenti: Robustezza
Ambiente: Montagne fredde

Organizzazione: Gruppo (2-5) o clan (10-40)
Grado di Sfida: 1
Modificatore di livello: +1
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

I taer sono creature primitive e violente che abitano le catene montuose più fredde, vivendo in caverne rumorose e crepacci glaciali.

Durante l'inverno, i taer si allontanano dai loro rifugi montani, distruggendo e razziando tutto ciò che si trova sul loro cammino. Durante le stagioni calde, essi rimangono nelle loro alte montagne, minacciando chiunque sia abbastanza impavido da tentare il valico di quegli alti passi. Considerano quasi tutte le altre creature come semplici prede, eppure possiedono un chiaro sistema di miti, leggende e codici di condotta.

Un taer è una creatura muscolosa alta dagli 1,5 agli 1,8 metri, con braccia possenti e un volto scimmiesco. Un taer cammina ingobbito, con le nocche che toccano il suolo. Quando un taer si erge in tutta la sua altezza, raggiunge quasi i 2,1 metri. I maschi pesano all'incirca 110 kg, le femmine circa 90 kg. La creatura è ricoperta di una folta pelliccia bianca che tende a mimetizzarsi con gli ambienti nevosi.

Taer

COMBATTIMENTO

I taer possono attaccare a mani nude, mettendo a segno colpi dolorosi con la sola forza e la sua ferocia, ma la maggior parte preferisce utilizzare lance e randelli primitivi. Indossano spesso armature di pelle di scarsa fattura, e molti di essi si cospargono di grasso maleodorante taer (vedi riquadro).

Sottotipo del freddo (Str): I taer sono immuni ai danni da freddo, ma sono anche vulnerabili ai danni da fuoco. Subiscono la metà in più (+50%) dei danni dal fuoco, indipendentemente dal fatto che un tiro salvezza venga concesso o se il tiro salvezza riesca o meno.

Abilità: I taer ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare, e possono sempre prendere 10, anche se sono di fretta o se sono minacciati. *I taer ottengono inoltre un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Nascondersi in condizioni di neve.

società dei taer

I taer sono sempre sull'orlo di lanciarsi in una furia cieca. Per impedire di distruggersi l'un l'altro, hanno ideato una complessa società caratterizzata da una quantità di miti, di regole per regolare il comportamento e per determinare la posizione all'interno della tribù, e di metodi per risolvere le questioni tramite le analogie e le metafore piuttosto che con la violenza. Considerano la loro esistenza come un mito vivente, e considerano i sogni, i racconti e le idee reali tanto importanti quanto lo sono le loro vite. Il maschio più anziano che dimostri un certo grado di saggezza e un'attitudine alla guida diviene il capo del clan. Questo capoclan solitamente nomina un capo guerriero forte e spietato per guidare la caccia e le scorribande.

Moltissimi taer si preoccupano di accrescere la propria posizione sociale e il rispetto all'interno del clan, il che assicura miglior cibo, posti per dormire e i partner più desiderabili. Difendono gelosamente le proprie prerogative e sfidano coloro che sono al di sopra di loro stessi. I taer ricorrono raramente agli attacchi fisici per accaparrarsi questi privilegi da altri membri del clan, dato che una simile azione comporterebbe una perdita di posizione sociale. Ma tutti i non taer sono passibili di furti, omicidi e come cibo per la cena. I taer sono curiosi nei confronti degli oggetti e degli utensili delle razze più civilizzate e probabilmente ucciderebbero un taglialegna semplicemente per prendersi una vecchia ascia arrugginita.

grasso maleodorante taer

I taer lavorano una sostanza maleodorante derivante dal loro stesso odore, che cospargono sul proprio corpo prima di entrare in combattimento per nauseare e disorientare i propri nemici. Un'applicazione di grasso maleodorante taer è sufficiente per ricoprire una creatura e dura 1 ora.

Tutte le creature viventi entro 3 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o divenire inferme, subendo una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per 1d6+4 minuti. Un incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno* rimuove gli effetti dalle creature inferme, e i taer e le creature immuni al veleno non subiscono gli effetti di questa sostanza.

personaggi taer

I taer preferiscono la classe del barbaro, anche se combattenti e guerrieri sono altrettanto comuni. Pochi taer divengono incantatori arcani, ma alcuni di essi divengono adepti, chierici o druidi. I taer chierici solitamente venerano Auril e selezionano i domini del Male e delle Tempeste (FRA).

Di tanto in tanto, i taer che falliscono nello spodestare l'attuale capoclan o che vengono considerati "deboli" secondo gli standard del clan vengono esiliati. Questi esuli solitamente divengono le prede di altri pericolosi mostri delle terre fredde, ma alcuni di essi raggiunge le terre della "gente soffice", guidati dalla curiosità nei confronti di una civiltà più avanzata. Molti diventano sicari o briganti, ma alcuni si uniscono alle bande di avventurieri che hanno bisogno di una forza non vincolata dalla morale civilizzata.

I taer possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri, velocità di scalare di 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Un taer parte con due livelli da gigante. Ciò gli concede 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +1, e tiri salvezza base Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli da gigante di un taer gli concedono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Intelligenza). Le abilità di classe dei taer sono Nascondersi, Osservare e Scalare. La pelliccia di un taer lo aiuta a camuffarsi con gli ambienti innevati, concedendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti innevati.
- Talenti razziali: I livelli da gigante di un taer gli concedono un talento.
- Familiarità nelle armi: I taer considerano i randelli pesanti e le lance da cavaliere come se fossero armi semplici.
- Scurovisione: I taer possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +2.
- Attacchi naturali: Un taer disarmato può effettuare due attacchi con lo schianto utilizzando il suo normale bonus di attacco, e un attacco con il morso con una penalità di -5 al suo normale bonus di attacco. L'attacco con lo schianto di un taer infligge 1d3 danni, e il morso infligge 1d4 danni.
- Sottotipo del freddo.
- Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +1. Un taer ha un livello effettivo del personaggio (LEP) di 3 più i livelli di classe, quindi un taer barbaro di 1° livello avrebbe un LEP di 4.
- Classe preferita: Barbaro. La classe di barbaro di un taer multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

Telthor

Telthor

Telthor lupo
Folletto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m, volare 15 m (scarsa)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 deviazione), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/-
Attacco: Tocco incorporeo +3 in mischia
Attacco completo: Tocco incorporeo +3 in mischia
Danni: Tocco incorporeo 1d6
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Legato alla terra, sottotipo incorporeo, empatia con gli animali nativi, olfatto acuto, telepatia telthor
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For -, Des 15, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +2, Osservare +3, Sopravvivenza +1*
Talenti: Arma Accurata, Seguire Tracce
Ambiente: Foreste e colline fredde
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 2
Modificatore di livello: +4
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 3 DV (Medio); 4-6 DV (Grande)

I telthor sono gli spiriti di animali o di persone native del Rashemen, particolarmente coloro che sono morti nel difendere la loro patria. Incorporei e spettrali, rimangono avversari formidabili.

Molti luoghi del Rashemen possiedono spiriti guardiani, e alcuni alberi, rocce e fiumi ne hanno di propri. Questi spiriti sono i telthor, e assumono forme appropriate a ciò che difendono. Ad esempio, una montagna potrebbe avere un telthor orso crudele come guardiano, una foresta potrebbe avere un telthor lupo crudele, e una sorgente potrebbe avere un telthor falco. Luoghi di grandi dimensioni o siti molto importanti possiedono più di un telthor, ognuno responsabile di una parte del sito, ma pronti a collaborare contro un nemico che li minaccia tutti. Tutte le logge di berserker dei barbari Rashemi ha uno spirito totem, e di solito la loggia stessa è protetta da un telthor del tipo appropriato.

Il Rashemen è ricco di magia spiritica libera, e a volte, nei luoghi in cui le persone muoiono nel difendere la loro patria, un'eco dell'energia spirituale dormiente dona ad una persona una sembianza di vita sotto forma di telthor. Normalmente queste persone sono combattenti, guerrieri o barbari, ma a volte anche un incantatore può divenire un telthor. Questi spiriti proteggono i campi di battaglia in cui sono morti, sempre all'erta contro altri invasori o contro chi vorrebbe profanare

il luogo del loro riposo e quelli dei loro compagni caduti. Se una creatura che è divenuta un telthor viene resuscitata, il telthor svanisce, e la persona rianimata non ha alcun ricordo della sua esistenza spiritica.

Questo telthor è in grado di parlare e di capire il Rashemi.

COMBATTIMENTO

Questo esempio di telthor utilizza un lupo come creatura base.

Sbilanciare (Str): Se questo telthor colpisce con un attacco portato col morso, può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita (vedi Capitolo 8: "Combattimento" nel *Manuale del Giocatore*) senza effettuare un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il telthor.

Legato alla terra (Sop): Un telthor che si allontana per più di 1,5 km dal luogo che custodisce subisce 1 danno ogni minuto. I danni cessano immediatamente se rientra nella sua area nativa.

Sottotipo incorporeo: Un telthor può essere ferito solamente da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche, e capacità soprannaturali. La creatura ha una possibilità del 50% di ignorare tutti i danni provenienti da una fonte corporea, ma non quelli provenienti da effetti di forza o da attacchi portati con armi con tocco fantasma. Un telthor può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non attraverso gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano l'armatura naturale, l'armatura e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza sortiscono il loro normale effetto su di essi. Un telthor si muove sempre silenziosamente e non può essere udito con prove di Ascoltare a meno che non lo desideri.

Empatia con gli animali nativi (Str): Questo telthor può comunicare e utilizzare l'empatia con altri lupi. Ciò gli concede un bonus di +4 per influenzare le reazioni di un lupo e consente la comunicazione di concetti e comandi semplici.

Olfatto acuto (Str): Questo telthor può individuare i nemici in avvicinamento, annusare i nemici nascosti, e seguire tracce con l'odorato.

Telepatia telthor (Sop): I telthor possono comunicare tra di loro telepaticamente, indipendentemente dal linguaggio, fino ad una distanza di 30 metri.

Abilità: *Questo telthor riceve un bonus di +4 alle prove di Sopravvivenza se segue tracce con l'odorato.

Archetipo del telthor

"Telthor" è un archetipo che può essere applicato a tutti gli animali e gli umanoidi (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Il tipo della creatura cambia in "folletto", e ottiene il sottotipo incorporeo. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Velocità: Un telthor ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità su terra (manovrabilità scarsa), a meno che la sua precedente velocità di volare non sia migliore, nel qual caso mantiene la velocità e la manovrabilità della creatura base.

Classe Armatura: Il telthor perde tutti i bonus di armatura naturale ma ottiene un bonus di deviazione pari al valore del suo bonus di armatura naturale. Se la creatura ha già un bonus di deviazione alla CA, si utilizzi il valore migliore. Questo cambiamento non si applica ai bonus di armatura naturale o di deviazione concessi da incantesimi od oggetti magici.

Attacchi: Gli attacchi in mischia della creatura base diventano attacchi di contatto incorporei. Una creatura che utilizzava armi mantiene la capacità di attaccare con le sue armi in mischia con attacchi di contatto in mischia, ma perde tutti gli attacchi a distanza. Come creature incorporee, i telthor applicano il loro modificatore di Destrezza al posto del loro modificatore di Forza per gli attacchi in mischia.

Qualità speciali: Un telthor mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

Legato alla terra (Sop): Un telthor è legato al luogo che custodisce e si indebolisce se si allontana per più di 1,5 km da esso. Al di là di questa zona, esso subisce 1 danno ogni minuto. I danni cessano immediatamente non appena rientra nella sua area nativa. I telthor possono percepire i confini del loro territorio e normalmente non se ne allontanano se non per avvertire qualcun altro di un pericolo. Le leggende del Rashemen narrano di telthor che hanno viaggiato per chilometri per avvertire le hathran di un'invasione, per poi morire del dolore della separazione prima di poter essere guariti.

Empatia con gli animali nativi (Str): I telthor possono comunicare e utilizzare l'empatia con gli animali della loro specie. Ciò concede loro un bonus di +4 alle prove per cambiare le reazioni dell'animale e consente la comunicazione di concetti semplici e (se l'animale è amichevole) di comandi, come "amico", "nemico", "scappare" ed "attaccare". Un telthor umanoide sceglie una specie di animale per il suo legame telepatico e ottiene questa capacità solamente nei confronti di quella specie di animale.

Telepatia telthor (Sop): I telthor possono comunicare tra di loro telepaticamente, indipendentemente dal linguaggio, fino ad una distanza di 30 metri.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, tranne che l'Intelligenza è almeno pari a 3. In quanto creature incorporee, i telthor non hanno un punteggio di Forza.

Ambiente: Foreste e colline fredde.
Organizzazione: Solitario o banda (2-5).
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.
Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Nessuno.
Allineamento: Generalmente neutrale.

Thomil

Elementale Medio (Terra, Nativo)
Dadi Vita: 4d8+20 (38 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m
Classe Armatura: 20 (-1 Des, +11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +3/+8
Attacco: Schianto +9 in mischia
Attacco completo: Schianto +9 in mischia
Danni: Schianto 1d8+7
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Padronanza della terra, avvolgere, spinta
Qualità speciali: Macigno difensivo, resistenza al freddo 5, RD 10/+1, tratti degli elementali, bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi dei Maghi Rossi, RI 9
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +0, Vol +1
Caratteristiche: For 21, Des 8, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7

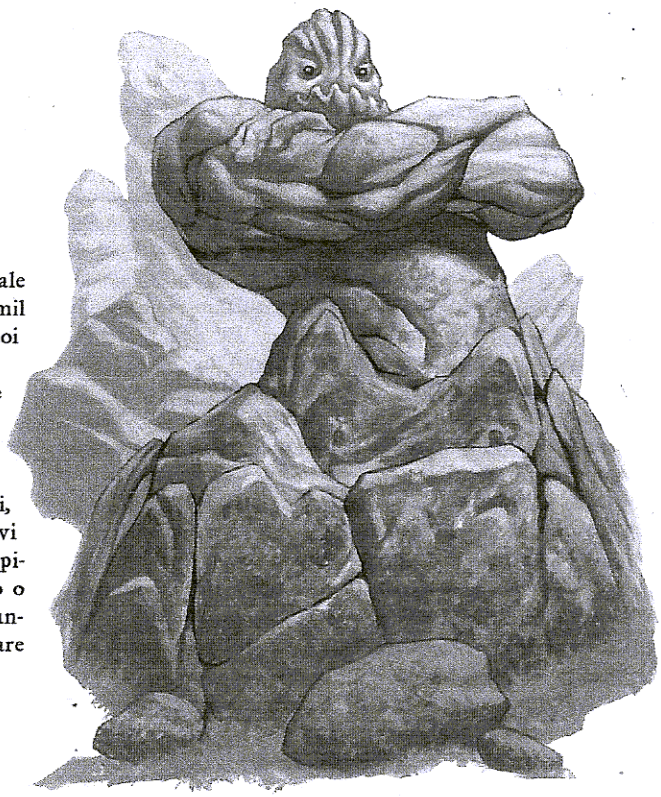
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso
Ambiente: Montagne fredde
Organizzazione: Solitario o pattuglia (3-20)
Grado di Sfida: 4
Modificatore di livello: +3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 3-7 DV (Medio)

Un thomil, o spirito delle rocce, è una specie di elementale della terra nativo delle zone più fredde del Rashemen. I thomil vengono creati o evocati per proteggere Rashemen dai suoi nemici.

Un thomil è una roccia animata dalla forma umanoide dal busto in su. La parte inferiore è fusa con la roccia e con la terra sottostanti. Normalmente riposa sottoterra, emergendo in superficie quando percepisce una minaccia.

I thomil sono temuti e rispettati dal popolo Rashemi, poiché pur scacciando gli invasori, attaccano anche i nativi avidi o incauti che si dimenticano di rendere omaggio agli spiriti. Normalmente, prima di iniziare un'attività di scavo o un'altra attività che implichi il disturbo di una grande quantità di rocce, il popolo locale chiama una hathran per placare i thomil nella zona.

I thomil parlano il Terran.



Thomil

COMBATTIMENTO

Questo esempio di thomil utilizza un elementale della terra medio come creatura base.

Padronanza della terra (Str): Questo thomil ottiene un bonus di +1 agli attacchi e ai danni se esso e il suo avversario sono in contatto col terreno. Se un avversario si trova in aria o in acqua, l'elementale subisce una penalità di -4 agli attacchi e ai danni.

Avvolgere (Str): Per questo thomil, la CD del tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'attacco avvolgente è 17. Il thomil può tentare di avvolgere avversari di taglia Piccola o inferiore. Per maggiori informazioni, si veda la descrizione dell'archetipo, presentato di seguito.

Spinta (Str): Questo thomil può iniziare una manovra di spinta senza creare attacchi di opportunità. I modificatori al combattimento concessi da padronanza della terra si applicano anche alle prove opposte di Forza del thomil.

Tratti degli elementali (Str): Un thomil è immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi ai fianchi, e non può essere rianimato o risorto. La creatura ha anche scurovisione (raggio di 18 metri).

Archetipo del thomil

"Thomil" è un archetipo che può essere applicato a tutte le creature elementali del sottotipo terra (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). La maggior parte dei thomil utilizza un elementale della terra come creatura base, ma nelle profondità delle montagne del Rashemen, dove il magma riscalda la terra, alcuni thomil potrebbero essere basati su altri esseri elementali, come i thoqqua. Un thomil utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Classe Armatura: L'armatura naturale incrementa di +2.

Attacchi speciali: Un thomil mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati di seguito.

Avvolgere (Str): Con un'azione standard, un thomil di taglia Piccola o superiore può tentare di avvolgere un avversario che sia di almeno una categoria di taglia inferiore alla sua. Non può effettuare un attacco con lo schianto nel round in cui avvolge la sua preda. Il thomil deve semplicemente muoversi sopra i suoi avversari, colpendo tutti quelli che può ricoprire. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro il thomil, ma se lo fanno non avranno diritto ad un tiro salvezza. Coloro che non effettuano un attacco di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 dei DV del thomil + il modificatore di Costituzione del thomil) o essere avvolti. In caso di successo del tiro salvezza, saranno invece spinti all'indietro o di fianco (a scelta dell'avversario) mentre il thomil si sposta in avanti. Le creature avvolte si considerano in lotta e intrappolate all'interno del corpo del thomil, e subiscono automaticamente danni da stritolamento ad ogni round, a seconda della taglia del thomil, come descritto di seguito. Il thomil aggiunge il suo modificatore di Forza ai danni inflitti.

Taglia del thomil	Danno dell'avvolgere
Piccolo	1d4
Medio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontico	2d8
Colossale	4d6

Una creatura avvolta può tentare di farsi strada al di fuori del corpo del thomil con gli artigli oppure con un'arma leggera tagliente o perforante. Infliggere almeno un quarto dei normali

Illustrazione di Steve Prescott e Matt Cavotta

punti ferita dell'elementale (la CA è pari alla CA da colto alla sprovvista) in questo modo crea un'apertura grande abbastanza per consentire la fuga. Una volta uscita una singola creatura, il corpo del thomil si rimodella per chiudere la ferita, quindi un altro avversario ingoiato deve farsi strada da sé. La creatura avvolta può invece tentare una prova di Artista della Fuga (CD 20 + il modificatore di Forza del thomil). Il corpo del thomil può contenere due creature di una categoria di taglia inferiore rispetto alla sua, oppure quattro di due o più categorie di taglia inferiori alla sua.

Dopo aver avvolto una creatura, il thomil può muoversi e attaccare normalmente.

Qualità speciali: Un thomil mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

Macigno difensivo (*Str*): Un thomil può mutare la sua forma in quella di un macigno liscio e immobile. In questa forma la riduzione del danno del thomil aumenta a 15/- e la sua resistenza agli incantesimi incrementa di 5, ma non può muoversi o effettuare attacchi. Assumere questa forma richiede un'azione standard, mentre ritornare alla forma semiumanoide richiede un'azione gratuita.

Riduzione del danno (*Str*): Il corpo roccioso di un thomil gli concede RD 10/+1. Se la creatura base ha già riduzione del danno, si utilizzi il valore migliore.

Resistenza al freddo (*Str*): Un thomil ha resistenza al freddo 5.

Elementale nativo: I thomil sono nativi del Piano Materiale. Gli incantesimi che bandiscono gli esterni o gli elementali al loro piano nativo non funzionano sui thomil. Gli incantesimi che bandiscono gli esterni o gli elementali in un altro piano (piuttosto che nel loro piano nativo) funzionano normalmente. I thomil possono essere rianimati o risorti, anche se i loro resti svaniscono rapidamente dopo la morte, rendendo difficile l'utilizzo di tali incantesimi per riportarli in vita.

Resistenza agli incantesimi (*Str*): Un thomil ha RI pari a 5 + i Dadi Vita del thomil.

Tiri salvezza: I thomil ottengono un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati da creature che riconoscono essere Maghi Rossi.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: Cos +4, Int almeno 10.

Ambiente: Montagne fredde.

Organizzazione: Solitario o pattuglia (5-20).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Generalmente caotico neutrale.

Troll

Odiati e disprezzati in tutto il Faerûn, i troll sono fin troppo comuni nell'Irraggiungibile Est, specialmente lungo le coste del Lago Ashane, nelle montagne del Thesk e attraverso la ventosa Terra del Nord del Rashemen. Tre varietà distinte, piuttosto sconosciute in altre terre, infestano l'Est: il troll funesto, il troll dei ghiacci, e il mur-zhagul (o troll demoniaco).

Troll funesto

Più alto di un gigante delle colline, il bicefalo troll funesto è il più grande della sua orrida specie. Come tutti i troll, è un carnivoro vorace che gode nell'ingozzarsi di carne umana, ma

Troll dei ghiacci *Troll funesto* *Mur-zhagul*

Illustrazione di Adam Rex

	Troll funesto Gigante Enorme	Troll dei ghiacci Gigante Grande (Freddo)	Mur-zhagul Esterno Grande (Malvagio, Nativo)
Dadi Vita:	16d8+112 (184 pf)	5d8+25 (47 pf)	9d8+72 (112 pf)
Iniziativa:	+0	+2	+3
Velocità:	12 m	6 m (corazza a scaglie), base 9 m	9 m
Classe Armatura:	19 (-2 taglia, +11 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 19	23 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale, +4 corazza a scaglie, +2 scudo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 21	22 (-1 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta:	+12/+31	+3/+13	+9/+18
Attacco:	Artiglio +21 in mischia	Martello da guerra +8 in mischia; o artiglio +8 in mischia	Artiglio +17 in mischia
Attacco completo:	2 artigli +21 in mischia e 2 morsi +19 in mischia	Martello da guerra +8 in mischia; o 2 artigli +8 in mischia e morso +3 in mischia; o sputo +4 contatto a distanza	2 artigli +17 in mischia e morso +12 in mischia
Danni:	Artiglio 2d4+11; morso 2d6+5	Martello da guerra 1d10+9; artiglio 1d6+6; sputo 1d4 freddo	Artiglio 1d6+7; morso 1d8+3
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Squartare 4d4+16	Sputo gelido	Squartare 2d6+10, capacità magiche
Qualità speciali:	Scurovisione 27 m, doppia mente, rigenerazione 10, olfatto acuto	Sottotipo del freddo, scurovisione 27 m, rigenerazione 4, olfatto acuto	Resistenza all'acido e al fuoco 10 scurovisione 27 m, rigenerazione 10, olfatto acuto, RI 20
Tiri salvezza:	Temp +17, Rifl +5, Vol +7	Temp +9, Rifl +3, Vol +3	Temp +14, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche:	For 32, Des 11, Cos 24, Int 7, Sag 11, Car 8	For 22, Des 15, Cos 21, Int 9, Sag 10, Car 8	For 24, Des 16, Cos 26, Int 10, Sag 13, Car 9
Abilità:	Ascoltare +11, Cercare +2, Osservare +12	Ascoltare +4, Osservare +4	Ascoltare +13, Cercare +12, Concentrazione +11, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +11, Osservare +13, Saltare +19, Scalare +19, Sopravvivenza +10 (+12 seguendo tracce)
Talenti:	Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Seguire Tracce, Volontà di Ferro	Seguire Tracce, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Volontà di Ferro
Ambiente:	Qualsiasi terreno freddo	Colline e montagne fredde	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario o banda (2-4)	Solitario o banda da guerra (3-12)	Solitario
Grado di Sfida:	14	4	10
Modificatore di livello:	-	+5	+8
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

se non ci sono umani nei paraggi è disposto a divorare qualsiasi cosa si muova.

Un troll funesto è alto più di 4,5 metri e pesa circa 2.500 kg. La pelle è spessa e callosa, di colore verde muschio e grigio a chiazze e con protuberanze bitorzolute, specialmente sulle spalle e sulla schiena. I suoi capelli lunghi e carnosi fremono di loro spontanea iniziativa, e la sua mascella è colma di zanne grandi e affilate. Come i suoi cugini inferiori, il troll funesto ha una postura ingobbita e sgraziata, con le lunghe braccia che a volte sfiorano il terreno mentre cammina.

I troll funesti parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

Le tattiche di un troll funesto sono semplici: lanciarsi su un'anima sventurata e fare del proprio meglio per squartare la vittima arto dopo arto.

Squartare (Str): Un troll funesto che colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 4d4+16 danni.

Doppia mente (Str): Disponendo di due teste, è difficile utilizzare *charme, confusione* e altri incantesimi di inganno su un troll funesto. Un troll funesto effettua due tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Volontà, e utilizza il risultato migliore.

Rigenerazione (Str): I troll funesti subiscono danni normali da fuoco e acido. Se un troll funesto perde un arto o una parte del corpo, la porzione perduta ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte tagliata istantaneamente premendola contro il moncherino.

Olfatto acuto (Str): Un troll funesto può individuare i nemici in avvicinamento, annusare i nemici nascosti, e seguire tracce con l'odorato.

Abilità: Le due teste di un troll funesto gli concedono un bonus razziale di +2 a tutte le prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

troll dei ghiacci

Abitanti del gelido nord, i troll dei ghiacci sono astuti e maligni. Come gli altri troll, divorano gli umani, i nani e altri umanoidi. A differenza dei loro altri orrendi cugini, i troll dei ghiacci sono esperti costruttori di armature e di armi, che amano utilizzare in combattimento.

Un troll dei ghiacci è alto circa 2,4 metri e pesa attorno ai 200 kg. La sua pelle gelida è di un bianco esangue e traslucido, ed è possibile notare il suo sangue pallido scorrere nelle vene appena al di sotto della pelle. Ha una postura ingobbita e lunghe braccia che terminano in artigli ghiacciati. I troll dei ghiacci prediligono armature ricavate dalle squame dei remorhaz o dei draghi bianchi.

I troll dei ghiacci parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

I troll dei ghiacci iniziano spesso il combattimento con il loro sputo gelido prima di scagliarsi sui loro nemici con grosse e pesanti armi da mischia. In ogni momento, un troll dei ghiacci potrebbe gettare via arma e scudo per affondare i suoi artigli gelidi nelle carni di una preda a sangue caldo.

Sputo gelido (Sop): Tre volte al giorno, un troll dei ghiacci può sputare un globo disgustoso di melma gelida con una gittata di 6 metri. Il troll deve effettuare un attacco di contatto a distanza per poter colpire. Il bersaglio subisce 1d4 danni da freddo e deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o essere nauseato per 1 round. Il tiro salvezza è basato sulla Costituzione. A volte un troll dei ghiacci utilizza il suo sputo gelido per spegnere una fiamma portata dai suoi nemici, come una lanterna o una torcia. In tal caso, lo sputo non danneggia il bersaglio, e chi lo ha in mano può tentare di negare l'effetto con un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17).

Sottotipo del freddo (Str): Un troll dei ghiacci è immune ai danni da freddo. Subiscono la metà in più (+50%) dei danni dal fuoco, indipendentemente dal fatto che un tiro salvezza venga concesso o se il tiro salvezza riesca o meno.

Rigenerazione (Str): I troll dei ghiacci subiscono danni normali da fuoco e acido. Se un troll funesto perde un arto o una parte del corpo, la porzione perduta ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte tagliata istantaneamente premendola contro il moncherino.

Olfatto acuto (Str): Un troll dei ghiacci può individuare i nemici in avvicinamento, annusare i nemici nascosti, e seguire tracce con l'odorato.

mur-zhagul (troll demoniaco)

I mur-zhagul sono creature stirpeplanari che discendono dall'unione di troll e demoni, proprio come i tanarukk discendono da orchi e demoni. Essi uniscono la ferale voracità dei loro antenati troll con la sovrannaturale malignità e astuzia del loro sangue immondo. I troll demoniaci spesso vivono con gruppi o bande di normali troll e ne sono solitamente a capo.

Un mur-zhagul assomiglia molto ad un normale troll, ma la pelle è di un colore rosso-arancio chiazzato e tende ad essere squamosa piuttosto che pelosa. La testa è glabra e le orecchie sono lunghe e a punta. È dotato di zanne sporgenti, e una luce di divertimento infernale brilla nei suoi spaventosi occhi.

I mur-zhagul parlano Comune, Gigante e Infernale.

COMBATTIMENTO

I troll demoniaci sono sufficientemente astuti da portare armi e armature se lo desiderano, ma la maggior parte di essi preferisce squartare le prede a mani nude.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene, mani brucianti, oscurità, saltare;* 3 volte al giorno - *invisibilità, oscurità profonda, protezione dal bene;* 1 volta al giorno - *velocità.* Queste capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 9° livello (CD 9 + il livello dell'incantesimo).

Squartare (Str): Un mur-zhagul che colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+10 danni.

Rigenerazione (Str): A differenza dei loro cugini normali, i mur-zhagul hanno ben poca paura dell'acido o del fuoco, ma subiscono danni normali dalle armi sacre o benedette. Se un troll demoniaco perde un arto o una parte del corpo, la porzione perduta ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte tagliata istantaneamente premendola contro il moncherino.

Olfatto acuto (Str): Un mur-zhagul può individuare i nemici in avvicinamento, annusare i nemici nascosti, e seguire tracce con l'odorato.

uthraki

Umanoide mostruoso Grande (Mutaforma)
Dadi Vita: 5d8+5 (28 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/+14
Attacco: Artiglio +9 in mischia
Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia
Danni: Artiglio 1d6+5
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Forma alternativa, afferrare migliorato, squartare 2d6+7
Qualità speciali: Visione a 360°, scurovisione 18 m, guarigione rapida notturna 2
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 14, Car 17
Abilità: Ascoltare +7, Camuffare +3 (+5 recitazione), Cercare +5, Conoscenze (locali) +4, Diplomazia +5, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +4, Osservare +8, Raccogliere Informazioni +5, Raggirare +9
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Colline e foreste fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 3
Modificatore di livello: +5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli uthraki sono mutaforma malevoli che infestano le strade remote e i luoghi oscuri del Rashemen. Assumono forma umana, si avvicinano amichevolmente ad un viandante, per poi ucciderlo e divorarlo.

Un uthraki nella sua forma naturale è una creatura scimmiesca dal pelo grigio-bianco dotata di arti contorti e una dozzina di occhi completamente neri posti tutt'intorno alla testa. Il volto è vagamente umanoide, ma piccolo per le dimensioni della creatura. Malvagi e assassini, gli uthraki evitano gli insediamenti, dove potrebbero essere individuati più facilmente, specialmente dalle hathran, che danno loro la caccia e li uccidono ogni volta che li scoprono. Preferiscono assumere l'aspetto di un innocuo viandante, o addirittura di un bambino smarrito, per poi scagliarsi su chiunque incontrino quando meno se lo aspetta.

Gli uthraki parlano Comune e Rashemi.

COMBATTIMENTO

Gli uthraki preferiscono combattere nella loro forma camuffata per impedire ai loro avversari di determinare che genere di creature essi siano in realtà. Le loro unghie rimangono incredibilmente robuste anche in altre forme, consentendo loro di attaccare altre creature senza dover prima cambiare forma. Preferiscono muoversi e attaccare di notte, dato che al buio sono più forti.

Forma alternativa (Sop): Un uthraki può assumere la forma di qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso di taglia Piccola o Media a volontà. Questa trasformazione funziona come *alterare se stesso* lanciato da uno stregone di 18° livello, ma l'uthraki può rimanere nella forma prescelta per tutto il tempo che vuole. Può assumere una nuova forma con un'azione standard oppure ritornare alla sua forma originale con un'azione gratuita.

Afferrare migliorato (Str): Se un uthraki colpisce un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla sua con un attacco con l'artiglio, infligge i normali danni e può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità (bonus di lotta +14). Se riesce ad afferrare l'avversario, infligge automaticamente i danni dell'artiglio. Successivamente, l'uthraki può scegliere di condurre la lotta normalmente oppure di utilizzare semplicemente il suo braccio per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma l'uthraki non è considerato in lotta). In entrambi i casi, tutte le prove di lotta effettuate con successo nei round successivi infliggono automaticamente i danni dell'artiglio.

Squartare (Str): Un uthraki che colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+7 danni.

Visione a 360° (Str): Nella sua forma naturale, il cerchio di occhi di un uthraki gli consente di vedere in tutte le direzioni contemporaneamente. Grazie a ciò, quando si trova nella sua forma naturale, ottiene un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Cercare e di Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Guarigione rapida notturna (Str): Di notte, fintanto che ha almeno 1 punto ferita, un uthraki recupera i punti ferita persi al ritmo di 2 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento, e non consente all'uthraki di farsi riscrescere o di riattaccarsi le parti del corpo perdute.

Uthraki

Illustrazione di Wayne England

viandante delle ombre

Viandante delle ombre umano Ldr5
Umanoide Medio (Umano)
Dadi Vita: 5d6-5 (15 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 17 (+4 Des, +3 cuoio borchiato perfetto), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+2
Attacco: Pugnale +2 in mischia; o balestra leggera perfetta e quadrelli perfetti +9 a distanza
Attacco completo: Pugnale +2 in mischia; o balestra leggera perfetta e quadrelli perfetti +9 a distanza
Danni: Pugnale 1d4-1/19-20; balestra leggera perfetta 1d8/19-20
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +3d6
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, eludere, cecità alla luce, cercare trappole, schivare prodigioso (bonus Des alla CA)
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +8, Vol +2
Caratteristiche: For 8, Des 18, Cos 8, Int 14, Sag 12, Car 13
Abilità: Acrobazia +11, Ascoltare +9, Camuffare +7 (+9 recitazione), Cercare +8, Diplomazia +9, Equilibrio +10, Intimidire +3, Intrattenere (danza) +2, Leggere Labbra +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +20, Nuotare +5, Osservare +9, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +5, Raggirare +7, Saltare +3, Scalare +8
Talenti: Iniziativa Migliorata, Lingua Sciolta (FRA), Tiro Ravvicinato
Grado di Sfida: 6
Allineamento: Neutrale malvagio

Equipaggiamento: Pugnale, cuoio borchiato perfetto, balestra leggera perfetta, quadrelli perfetti (10), *mantello elfico, torcia perenne, pozione di grazia del gatto, pozione di cura ferite moderate, pozione di volare, pozione del sotterfugio,* zaino, rampino, corda di seta (15 m).

I viandanti delle ombre sono persone che si sono sottoposte ad un rito magico del dio Mask che fonde il corpo di una persona con le ombre. Simili alle tenebre, essi ottengono numerosi poteri dall'ombra e dall'oscurità.

Jalaunther Ithbreeiur, alto sacerdote del tempio di Mask nel Thesk, scoprì un rito sacro alla sua divinità chiamato il Rituale del Cammino nelle Ombre. Il rito scambia una porzione della forza vitale del soggetto con materiale d'ombra. Il soggetto appare esattamente come prima, ma la sua ombra sembra increspata e scura anche in zone di oscurità. I Signori delle Ombre utilizzano questo rito per consentire ai loro agenti di entrare e di lasciare luoghi pericolosi con facilità, e normalmente lavorano in coppia, con due agenti che si trasportano assieme nel luogo del crimine da perpetrare.

Viandante delle ombre

COMBATTIMENTO

L'esempio di viandante delle ombre utilizza Yastera "Maninere" Menano, una donna umana ladra di 5° livello e membro dei Signori delle Ombre di Telflamm, come creatura base.

Soprannominata "Maninere" a causa dell'aura nera che si manifesta attorno alle sue mani quando manipola le ombre, Yastera è la responsabile di numerosi rapimenti importanti a Telflamm. È stata anche addestrata come spia, e spesso partecipa a funzioni ufficiali e a feste di nobili per scoprire qualcosa sulle persone sulle quali stanno investigando i Signori delle Ombre. Yastera è molto leale nei confronti della gilda, poiché viene trattata bene e le sue capacità vengono rispettate. Ha i capelli rossi ed è di corporatura esile, ed è piuttosto bella. Preferisce evitare le situazioni in cui potrebbe ferirsi, e se viene coinvolta in un combattimento, rimane fuori dalla mischia il più a lungo possibile. Se viene minacciata direttamente, utilizza la sua capacità *porta dimensionale* per fuggire.

Eludere (Str): Se esposto ad un effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, questo viandante delle ombre non subisce alcun danno se il tiro salvezza ha successo.

Cecità alla luce (Str): L'esposizione diretta ad una luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca questo viandante delle ombre per 1 round. Inoltre, subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove quando agisce sotto una luce intensa.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *maschera d'ombra (FRA), oscurità;* 1 volta al giorno - *porta dimensionale* (solo su se stessa). Queste capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 5° livello.

Schivare prodigioso (Str): Questo viandante delle ombre mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Archetipo del viandante delle ombre

"Viandante delle ombre" è un archetipo che può essere applicato a tutti gli umanoidi (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Attacchi speciali: Un viandante delle ombre mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base. Il viandante delle ombre guadagna inoltre la capacità di manipolare le ombre, che gli concede l'accesso a numerose capacità magiche basate sul suo livello del personaggio, come mostrato nella tabella seguente. Queste capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone del livello del personaggio base.

Livello	Capacità
1-2	*Maschera d'ombra (FRA)* 3 volte al giorno
3-4	*Porta dimensionale* 1 volta al giorno (solo su se stesso)
5-6	*Oscurità* 3 volte al giorno
7-8	*Porta dimensionale* 2 volte al giorno
9-10	*Spruzzo d'ombra (FRA)* 3 volte al giorno
11-12	*Camminare nelle ombre* 1 volta al giorno
13-14	*Distorsione* 2 volte al giorno
15-16	*Porta dimensionale* 3 volte al giorno
17-18	*Tentacoli neri di Evard* 1 volta al giorno
19+	*Camminare nelle ombre* 3 volte al giorno

Un viandante delle ombre non può utilizzare nessuna delle sue capacità magiche in una zona di luce intensa (luce del sole o il raggio di azione dell'incantesimo *luce diurna*).

Qualità speciali: Un viandante delle ombre mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

Cecità alla luce (Str): L'esposizione diretta ad una luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca un viandante delle ombre per 1 round. Inoltre, subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove quando agisce sotto una luce intensa.

Scurovisione (Str): Il personaggio ottiene scurovisione con un raggio di 18 metri se già non ne disponeva.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: Des +2, Cos -2.

Abilità: I viandanti delle ombre ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +1.

personaggi viandanti delle ombre

A causa delle sue capacità speciali, il livello effettivo di personaggio (LEP) di un viandante delle ombre è pari al suo livello di classe +1. Quindi, un viandante delle ombre ladro umano di 5° livello ha un LEP pari a 6 ed è equivalente ad un personaggio di 6° livello.

volodni

Vegetale Medio Com1
Dadi Vita: 1d8+4 (8 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 17 (+2 naturale, +3 cuoio borchiato, +2 scudo pesante di legno), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Mazzafrusto +1 in mischia; o giavellotto +1 a distanza
Attacco completo: Mazzafrusto +1 in mischia; o giavellotto +1 a distanza
Danni: Mazzafrusto 1d8; giavellotto 1d6
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Resistenza al freddo 5, danni dimezzati dalle armi perforanti, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, sostentamento
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol +1
Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 13, Car 9
Abilità: Nascondersi -2*, Osservare +2
Talenti: Robustezza
Ambiente: Foreste fredde
Organizzazione: Solitario o banda (3-8)
Grado di Sfida: 1
Modificatore di livello: +2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio

Volodni

I volodni, o popolo delle pinete, sono una razza arborea colma di risentimento che difende gli antichi boschi del Faerûn nord-orientale dalle incursioni dei "popoli caldi", come essi si riferiscono alle razze umanoidi. Essi cercano di espandere i limiti delle loro foreste native, senza curarsi di chi possa trovarsi sul loro cammino, e sognano il giorno in cui tutto il Faerûn sarà nuovamente ricoperto da un manto verde ininterrotto.

I volodni discendono da un tribù umana dimenticata che barattò la propria umanità in cambio di rifugio dai propri nemici. Essi assomigliano ancora molto ai loro antenati umani, anche se la loro pelle è del colore olivastro scuro di un ago di pino, e la loro carne è legnosa e spessa. Al posto del sangue, nelle loro vene scorre limpida linfa, e i loro capelli crescono come lunghe e spesse placche simili alla corteccia di un arbusto. I loro occhi sono di un nero brillante. Tendono ad essere alti e snelli, con ampie spalle e lunghe braccia. Il popolo delle pinete non lavora il metallo e non utilizza il fuoco, se può evitarlo, e predilige armi e armature fatte di cuoio e legno, tinte di verde e marrone per aiutarli a camuffarsi con il terreno delle loro foreste native.

I volodni rispettano i druidi di tutte le razze, e spesso si alleano con i circoli druidici per minare l'espansione umana nelle terre selvagge. Alcuni desiderano scacciare gli invasori, altri desiderano ritirarsi ancora più in profondità nei boschi ed evitare qualsiasi contatto, e alcuni credono che sia giunto il momento di espandere la lotta al mondo che si cela al di là dei boschi. La maggior parte dei volodni desidera portare un maggior numero di boschi nel Faerûn sotto la propria protezione, e il popolo delle pinete vaga per l'Est in cerca di dimore adatte alla propria specie.

La maggior parte dei volodni incontrati al di fuori delle loro dimore sono combattenti (le informazioni qui presentate descrivono un volodni combattente di 1° livello). Anche i volodni ranger e druidi sono comuni.

I volodni vivono fino a ben oltre i 100 anni di età. Parlano Comune e Silvano.

COMBATTIMENTO

I volodni sono avversari senza rimorsi e determinati. Non temono gli umani armati, dato che sanno bene di essere duri da mettere fuori combattimento con un singolo colpo.

Danni dimezzati dalle armi perforanti (Str): Le armi perforanti infliggono solamente la metà dei danni ai volodni, con un minimo di 1 danno.

Tratti dei vegetali: I volodni sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Sono immuni ai colpi critici e agli effetti di influenza mentale.

Sostentamento (Str): I volodni hanno bisogno solamente di 2 ore di sonno al giorno per ottenere i benefici di 8 ore di sonno (anche se gli incantatori arcani devono comunque riposare per 8 ore per poter preparare i loro incantesimi). I volodni necessitano solamente di un quarto del cibo e dell'acqua necessari ad un umano, dato che assorbono le sostanze nutritive direttamente dall'ambiente.

Abilità: *Grazie al loro colorito e alla loro capacità di rimanere immobili, i volodni ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in terreni boscosi.

società dei volodni

Il popolo delle pinete conserva alcune vestigia della propria società tribale umana ormai perduta, anche se ha ben poco bisogno di cibo e riparo. Essi considerano tutte le foreste come loro territorio tribale, e vedono i tentativi di raccogliere le risorse della foresta come un umano vedrebbe la razzia dei suoi campi e il furto nella sua casa. I volodni di mentalità più aperta stipulano degli accordi per consentire un accesso limitato alle loro foreste, ma molti di essi mantengono una posizione più aggressiva e non negoziano con gli intrusi.

I volodni si uniscono per formare piccole bande che risiedono in boschetti attentamente coltivati. Molte bande di volodni sono guidate da un druido che risponde ad una gerarchia druidica che si espande per tutta la foresta, mentre un ranger esperto è il capo di guerra della banda. Il popolo delle pinete non ha bisogno della magia oltre a quella druidica, e sono molto sospettosi nei confronti dei maghi. Vanno molto d'accordo con le altre creature delle foreste, come i centauri e la maggior parte degli elfi, anche se gli elfi disapprovano la loro spassionata mancanza di scrupoli.

Il popolo delle pinete costruisce pochi edifici, ma sono comuni cerchi di pietre o focolari all'aria aperta. Fabbricano armi ed equipaggiamento di legno, pietra e cuoio. I volodni esperti spesso portano con sé armi e armature di legno blu (vedi Capitolo 5: "Oggetti magici").

personaggi volodni

La classe preferita dei volodni è il druido, e molti capi volodni sono druidi. I volodni druidi spesso scelgono Silvanus come divinità patrona. Anche i combattenti, i guerrieri e i ranger sono comuni. Pochi volodni divengono incantatori arcani.

I volodni possiedono le seguenti capacità e caratteristiche.

- +2 alla Costituzione, +2 alla Saggezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Taglia Media.
- Velocità base sul terreno di 9 metri.
- Resistenza al freddo 5.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti boschivi.
- Visione crepuscolare: I volodni sono in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Vegetale: I volodni sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, e alla metamorfosi. I colpi critici e gli effetti di influenza mentale non hanno effetto su di essi.
- Danni dimezzati dalle armi perforanti.
- Sostentamento.
- Linguaggi automatici: Comune, Silvano. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Modificatore di livello: +2. Un volodni ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari a 2 più i livelli di classe, quindi un volodni druido di 1° livello avrebbe un LEP pari a 3.
- Classe preferita: Druido. La classe di druido di un volodni multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

zombi juju

Zombi juju bugbear
Non morto Medio
Dadi Vita: 3d12+3 (22 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m, scalare 4,5 m
Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/+6
Attacco: Schianto +6 in mischia; o morning star +7 in mischia; o balestra pesante +4 a distanza
Attacco completo: Schianto +6 in mischia; o morning star +7 in mischia; o balestra pesante +4 a distanza
Danni: Schianto 1d6+6; morning star 1d8+6; balestra pesante 1d10/19-20
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: RD 5/tagliente, immunità, olfatto acuto, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 19, Des 14, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 11
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +5, Osservare +4, Scalare +13
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morning star), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Robustezza
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: -

Animati da una branca particolarmente odiosa della necromanzia, gli zombi juju sono creature maligne e omicide rese schiave dai potenti incantesimi che li hanno creati. Dotati di potenti capacità, gli zombi juju sono di gran lunga superiori ai cadaveri ambulanti privi di intelletto a cui gli avventurieri pensano quando sentono la parola "zombi".

A prima vista uno zombi juju sembra uno zombi ordinario, anche se si trova in condizioni generalmente migliori rispetto alla maggior parte dei morti viventi. La carne è di colore grigiastro, e la pelle è dura e coriacea. Nei suoi occhi affossati brilla una luce di odio (lo zombi juju comprende la sua condizione e detesta l'immonda magia che lo sostenta). Uno zombi juju libero di fare ciò che vuole è una creatura assetata di sangue, costretta a distruggere i viventi e seminare il terrore ovunque vaghi.

Uno zombi juju può essere creato con un incantesimo *creare non morti* lanciato da un incantatore di 16° livello o da alcune maledizioni o malattie magiche particolarmente potenti, come il tocco infetto di un appestato (si veda la voce "Appestato" all'inizio di questo capitolo).

Gli zombi juju comprendono tutti i linguaggi che conoscevano in vita, ma non sono in grado di parlare.

COMBATTIMENTO

Questo esempio di zombi juju utilizza un bugbear come creatura base. Gli zombi juju combattono con qualsiasi arma gli venga data e con la loro tremenda forza.

Tratti dei non morti: Uno zombi juju è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stor-

Zombi juju

dimento, alle malattie, agli effetti di morte, agli effetti necromantici (a meno che non abbiano effetto specificatamente sui non morti), e a tutti gli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non abbiano effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, al risucchio di caratteristica, o alla morte per danno massiccio. Uno zombi juju non può essere rianimato, ma può essere risorto. Uno zombi juju ha scurovisione (raggio di 18 metri).

Immunità (Str): Gli zombi juju sono immuni ai *dardi incantati* e ai danni da elettricità.

Olfatto acuto (Str): Questo zombi juju può individuare i nemici in avvicinamento, annusare i nemici nascosti, e seguire tracce con l'odorato.

Archetipo dello zombi juju

"Zombi juju" è un archetipo che può essere applicato a tutte le creature corporee precedentemente viventi con un punteggio di Intelligenza pari almeno a 1 (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Il tipo della creatura cambia in "non morto". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Velocità: In aggiunta alla sua velocità sul terreno, uno zombi juju ottiene una velocità di scalare pari alla metà della sua velocità base, se già non possedeva una velocità di scalare.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +3.

Attacchi e danni: Uno zombi juju mantiene tutti gli attacchi della creatura base guadagnando inoltre un attacco con lo schianto se già non ne aveva. Se la creatura base non aveva già un attacco con lo schianto, si utilizzino i valori indicati nella tabella di seguito. Una creatura base dotata di attacchi naturali mantiene i suoi vecchi valori di danno oppure utilizza la tabella di seguito, a seconda di quale sia il valore maggiore.

Taglia	Danni
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Qualità speciali: Uno zombi juju mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

Riduzione del danno (*Sop*): L'immonda stregoneria che anima uno zombi juju lo rende difficile da distruggere e gli conferisce riduzione del danno 5/tagliente. Le armi perforanti e contundenti hanno ben pochi effetti sulla sua pelle coriacea.

Immunità (*Str*): Uno zombi juju è immune ai *dardi incantati* e ai danni da elettricità.

Resistenza allo scacciare (*Str*): Uno zombi juju ha resistenza allo scacciare +4.

Caratteristiche: Modificare dalla creatura base come segue: For +4, Des +2, Int -4 (minimo 1), Car +2. In quanto creature non morte, gli zombi juju non hanno un punteggio di Costituzione.

Abilità: Dato che gli zombi juju possiedono una velocità di scalare naturale, ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare e possono sempre scegliere di prendere 10, anche se sono di fretta o se sono minacciati.

Talenti: Gli stessi della creatura base, inoltre guadagna Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata e Robustezza, a patto che la creatura base soddisfi i requisiti e non possieda già questi talenti.

Ambiente: Qualsiasi terreno.
Organizzazione: Solitario o banda (2-5).
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Nessuno.
Allineamento: Sempre neutrale malvagio.
Avanzamento: -.

Avventure nell'Est

Sepolti tra le rovine di antichi imperi giacciono artefatti dai terribili poteri. Innominabili mostruosità nate da folli stregonerie vagano per la regione, assetate di sangue. Spiriti crudeli si scatenano contro i viventi, tormentando i mortali con i loro artigli spettrali. È una terra sinistra di nere torri di guardia e magia funesta incombe su tutte le altre come un grande drago oscuro dal sonno tormentato. In queste lande, avventurieri da tutto il Faerûn giungono in cerca di fama, fortuna e potere.

Una campagna ambientata nell'Irraggiungibile Est offre una miriade di opportunità di avventura. Le regioni dell'Aglarond, della Grande Valle e del Thesk sono destinazioni misteriose e intriganti per i personaggi provenienti dal Faerûn occidentale. Il Rashemen e Thay non sono ospitali per i predoni stranieri, ma conquistare la fiducia e il rispetto delle Streghe (nel caso di Rashemen) o entrare di soppiatto per spiare i segreti occulti dei Maghi Rossi (nel caso di Thay) costituiscono avventure audaci e pericolose.

I capitoli che seguono esplorano in dettaglio le cinque diverse regioni dell'Est, includendo informazioni su siti e insediamenti importanti. Alcune città presentano statistiche dettagliate.

Organizzazioni dell'Est

Molti degli ordini e delle società segrete familiari ai personaggi del Faerûn occidentale sono praticamente privi di influenza nelle terre dell'Irraggiungibile Est. Ad esempio, gli Zhentarim, la cui ombra si estende per tutte le regioni da Scornubel a Mulmaster, nell'Est sono del tutto privi di potere. Allo stesso modo, le Maschere della Notte di Westgate, l'Alleanza dei Lord, e persino i diffusissimi Arpisti hanno ben poco a che fare con terre come il Rashemen o Thay. Di quando in quando, queste organizzazioni occidentali inviano spie o emissari nell'Est, ma il vero potere al di là del Golfo di Easting è nelle mani delle organizzazioni nate in queste terre.

Signori delle pestilenze

Nelle profondità più recondite del Bosco di Rawlins si trova una ferita purulenta, le rovine di Dun-Tharos, l'antica capitale Nar (per maggiori informazioni si veda il Capitolo 12: "Thesk"). Qui, una malevola creatura nota solamente come l'Uomo Marcescente ha eretto la sua oscura cittadella, schierando le forze della corruzione e del male contro le terre circostanti. I luogotenenti e gli emissari scelti dell'Uomo Marcescente sono i signori delle pestilenze, chierici e druidi malvagi che detengono il potere di piegare le creature dei boschi ai loro scopi perversi e di infettare l'Est con pestilenze inviate da Talona. I signori delle pestilenze e i loro feroci servitori minacciano Damara, Impiltur e la Grande Valle. Centauri, treant, e molti nobili animali del Bosco di Rawlins sono caduti a causa delle loro piaghe magiche, tramutandosi in orrori colmi di odio e cieca sete di sangue. Come se non bastasse, i signori delle pestilenze hanno catturato molti combattenti volodni per la loro causa nichilista. Ora, legioni di volodni appestati controllano il cuore del Bosco di Rawlins e marciano agli ordini dell'Uomo Marcescente. Il suo esercito non è ancora forte abbastanza da poter conquistare un regno forte come Damara o Impiltur, ma molte bande di appestati hanno portato sangue e follia alle fattorie e ai clan addormentati della Grande Valle.

I signori delle pestilenze sono i capitani e i campioni delle forze dell'Uomo Marcescente, lieti di mettere la loro autorità e la loro forza magica a disposizione di bande di razziatori appestati (si veda la classe di prestigio signore delle pestilenze di Talona nel Capitolo 2: "Classi di prestigio").

Tipico signore delle pestilenze: Umano chierico 7/signore delle pestilenze di Talona 3; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 10d8+20; pf 69; Iniz +0; Vel 6 m; CA 20 (contatto 10, colto alla sprovvista 20); Att +11/+6 in mischia (1d10+4/x3 e malattia, *falcione infetto+1*) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS tocco ammorbante 1 volta al giorno, intimorire non morti 4 volte al

giorno; QS sangue infetto, padrone pestilenziale; AL NM; TS Temp +12, Rifl +3, Vol +11; For 14, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +12, Conoscenze (natura) +2, Guarire +9, Osservare +6; Arma Focalizzata (falcione), Competenze nelle Armi da Guerra (falcione), Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Tempra Possente.

Tocco ammorbante (Sop): Infligge il morbo di Talona con un attacco di contatto in mischia andato a segno (malattia soprannaturale, tiro salvezza sulla Tempra CD 16, incubazione 1d6 giorni, danni 1d4 Costituzione e 1d4 Carisma; la vittima non può recuperare senza guarigioni magiche). Utilizzabile 1 volta al giorno.

Sangue infetto (Str): Immune a tutte le malattie, magiche o meno. Le creature appestate non attaccano il signore delle pestilenze a meno che non sia lui ad attaccare per primo.

Padrone pestilenziale: Tutti i compagni animali del signore delle pestilenze ottengono l'archetipo appestato (questo signore delle pestilenze non ha compagni animali).

Proprietà: Falcione infetto+1, armatura completa+2, bacchetta di influenza sacrilega (5 cariche), *pozione di invisibilità,* balestra leggera perfetta, 20 quadrelli.

Incantesimi preparati (6/6/6/5/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori* (2), *individuazione del magico* (2), *luce, resistenza;* 1° - *anatema, comando, cura ferite leggere* (2), *favore divino, protezione dal bene*;* 2° - *blocca persone, cura ferite moderate, evoca mostri II, forza del toro, rintocco di morte, sciame di palle di neve di Snilloc*;* 3° - *contagio*, cura ferite gravi, dissolvi magie, protezione dagli elementi, scagliare maledizione;* 4° - *camminare nell'aria, debilitazione*, evoca mostri IV, interdizione alla morte;* 5° - *cerchio di guarigione, cono di freddo*, giusto potere.*

*Incantesimo di dominio. *Domini:* Male (lancia gli incantesimi malvagi a +1 livello dell'incantatore); Sofferenza (tocco doloroso 1 volta al giorno; un attacco di contatto in mischia effettuato con successo infligge una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza della vittima per 1 minuto, non ha effetto su creature immuni ai colpi critici); Untore (comanda o intimorisce creature appestate e animali o vegetali di allineamento malvagio come un chierico malvagio intimorisce i non morti, 4 volte al giorno).

Chiesa di Kossuth

Nessuno osa mettere in discussione l'autorità dei Maghi Rossi su Thay, ma i maghi dalle vesti rosse non sono l'unica potenza in quel reame protetto. La fede di Kossuth, il Signore del Fuoco, prevale in tutto Thay. I chierici di Kossuth si inchinano dinanzi ai Maghi Rossi (come tutti a Thay), ma per intere generazioni, molti di coloro che volevano tenere sotto controllo il potere dei Maghi Rossi si sono rivolti alla Chiesa di Kossuth. I chierici di Kossuth si battono per la legge, la giustizia e un feroce orgoglio nazionale che è, in tutto e per tutto, tanto pericoloso per le nazioni vicine quanto la pura ambizione dei Maghi Rossi. Milioni di cittadini di Thay temono i Maghi Rossi e obbediscono ai loro ordini per paura, ma se mai la Chiesa di Kossuth soppiantasse il loro potere, Faerûn potrebbe dover affrontare la minaccia di un Thay popolato da persone armate di una coraggiosa e disinteressata devozione.

La Chiesa di Kossuth non ha molta influenza all'infuori di Thay, anche se i chierici del Signore del Fuoco spesso accompagnano i Maghi Rossi all'estero. Gli ecclesiastici di Kossuth obbediscono ai Maghi Rossi ma, diversamente da molti Thayan, sono ragionevolmente protetti contro i capricci dei maghi sovrani. Gli zulkir sanno che, in una sfida per i cuori e i pensieri del popolo Thayan, i chierici del Signore del Fuoco sarebbero molto probabilmente i vincitori, pertanto riportano duramente alla disciplina tutti i loro seguaci che minacciano la Chiesa o i suoi agenti senza una valida ragione.

La Chiesa elargisce fondi a numerosi ordini e società importanti. L'Ordine del Drago di Fuoco è un braccio armato della fede, i cui cavalieri fungono da custodi ai suoi siti più santi e da guardie del corpo di importanti chierici di Kossuth all'estero. L'Ordine della Fiamma Nera è una società segreta di assassini santi che uccidono i nemici della fede ovunque si nascondano (si veda la classe di prestigio dello zelota della Fiamma Nera nel Capitolo 2: "Classi di prestigio"). Infine, la Società della Fiamma Illuminante è un ordine monastico che anela a controllare Thay.

Circolo di Leth

La Foresta di Lethyr ospita una delle più potenti gerarchie druidiche di tutto il Faerûn: i seguaci del Nentyarch, che tradizionalmente gestisce tutte le questioni che riguardano Lethyr (e quindi anche la Grande Valle). Insieme, sono noti come il Circolo di Leth, e sono serviti dai cacciatori Nentyar, una forte società di ranger, esploratori e combattenti pronti ad eseguire gli ordini del circolo di druidi (si veda la classe di prestigio del cacciatore Nentyar nel Capitolo 2: "Classi di prestigio").

Il Circolo di Leth è composto da tre anelli concentrici, che formano gli ordini. Il primo anello è composto da cinque alti druidi, che si trovano appena al di sotto del Nentyarch. Gli alti druidi sono i consiglieri del capo del Circolo e gli insegnanti e i mentori di chi è al di sotto di loro. Il secondo anello è composto da nove maestri druidi, i più attivi nella ricerca delle minacce alla foresta e alla valle. In tempi di guerra essi comandano i cacciatori Nentyar, molti dei quali sono al momento impegnati in battaglie disperate per preservare ciò che è salvabile nel vicino Bosco di Rawlins, pronti a tutto per fermare le razzie dell'Uomo Marcescente e dei signori delle pestilenze. Il terzo e più numeroso anello è composto dagli iniziati del Circolo, druidi di basso rango e novizi che servono tra i cacciatori Nentyar o si impegnano come apprendisti presso un alto druido o un maestro druido, a seconda delle necessità del Circolo.

Nove Spade Dorate

Tra le prospere città Shou nella Via Dorata del Thesk è in agguato un pericolo insidioso: le Nove Spade Dorate, una società segreta di yakuza e dei loro seguaci che tentano di piegare gli esuli Shou al loro governo spietato. Quando tutti gli Shou del Thesk serviranno le Nove Spade Dorate, i signori della società mireranno a divenire i padroni segreti della regione.

I ladri e i sicari che costituiscono le centinaia di "soldati" della società compiono il loro sordido dovere praticamente nello stesso modo in cui lo compiono le organizzazioni criminali in tutto il mondo. Offrono vizi di tutti i tipi in tuguri e case di malaffare lungo la Via Dorata, derubano le carovane di passaggio e intimidiscono i negozianti locali, pretendendo una parte enorme dei loro legittimi profitti. Finora sono stati molto cauti nel molestare i Theskiani nativi, preferendo mantenere la loro morsa sui loro compatrioti Shou invece di pro-

Un Signore delle Ombre all'opera

vocare i principi mercanti. Ora le Nove Spade Dorate hanno appena conquistato il loro campo di battaglia scelto, e sentono il richiamo delle ricchezze dei loro vicini. Sicari e criminali Shou stanno spostando le loro operazioni verso il cuore degli affari Theskiani in tutta la Via Dorata.

Le Nove Spade Dorate sono guidate da un individuo misterioso conosciuto come il Maestro Dorato. La base del loro potere è la città di Phsant. Se lo desidera, il Maestro Dorato può raccogliere centinaia di soldati leali nel quartiere Shou di quella città. I Signori delle Ombre di Telflamm non gradiscono le Nove Spade Dorate, e tra le due potenti società è scoppiata una feroce guerra tra bande.

Maghi Rossi di Thay

Nessuna discussione sulle organizzazioni potenti sarebbe completa se non si nominassero i Maghi Rossi di Thay, una società di ambizioni e crudeltà tali da essere influente su tutto il continente. Enclavi di Maghi Rossi sono sparse per tutta la costa del Mare delle Stelle Cadute, intente ad esportare magie letali e meravigliose alle città e ai regni di tutto il Faerûn in cambio di merci, schiavi e monete di valore inimmaginabile.

Anche se i Maghi Rossi sono dettagliati a lungo nel Capitolo 11: "Thay", la loro influenza pervade tutte le regioni dell'Irraggiungibile Est. Spie Thayan si aggirano tra i popoli dell'Aglarond e del Rashemen, cercando di seminare il dissenso e la debolezza tra i tradizionali nemici della loro patria. Mercanti e maghi Thayan dominano il Golfo dei Maghi e detengono un grande potere in città come Nethentir e Tammar. Questi stati sono nominalmente indipendenti, ma se lo volessero, i Maghi Rossi potrebbero divorarli nel giro di dieci giorni.

Signori delle Ombre di Telflamm

Sinistri e privi di scrupoli, i Signori delle Ombre sono una delle gilde di ladri più vaste e di successo di tutto il Faerûn. Solamente i Ladri dell'Ombra di Amn, e forse le Maschere della Notte di Westgate, possono rivaleggiare con il loro potere. Le gilde dei Signori delle Ombre sono presenti a Emmech, Escalant, Laothkund, Nethentir, Nethjet, Nyth, Phent, Phsant, Uthmere, e persino a Bezantur nel Thay, complottando per derubare sia i popolani che i nobili. I Signori delle Ombre governano segretamente il Thesk, dato che molti dei principi mercanti che compongono il Consiglio regnante della città sono spie (o semplicemente vittime di intimidazione) della gilda.

Anche se i Signori delle Ombre governano virtualmente Telflamm tramite il suo debole Consiglio dei Mercanti, non esercitano lo stesso potere politico in altre città come Emmech o Escalant. Là, la presenza dei Signori delle Ombre si limita a piccole bande di ladri che si accontentano di praticare il furto con scasso, l'appropriazione indebita, l'estorsione e la rapina alla maniera delle bande criminali di tutto il mondo. Ma al contrario delle altre gilde, queste cellule dei Signori delle Ombre sono gli occhi e le orecchie dell'intera organizzazione, pronti a inviare qualsiasi informazione ai loro signori a Telflamm. In cambio, la presenza dei Signori delle Ombre nelle città vicine consente a queste gilde minori di sbarazzarsi rapidamente di mercanzie pericolose e offrire rifugi sicuri ai membri inguaiati con le autorità locali.

Gli agenti dei Signori delle Ombre cercano informazioni riguardanti transazioni mercantili o la scoperta di ricchezze inaspettate, come il ritrovamento di un tesoro dimenticato da parte di un gruppo di avventurieri. Essi informano i capi dell'organizzazione, che decidono le giuste azioni da intraprendere (spesso un'operazione per prendere ciò che ritengono essere loro di diritto). I Signori delle Ombre vendono anche informazioni a coloro a cui non interessa la fonte, ma i loro servigi non sono economici. Coloro che fanno affari con i Signori delle Ombre una volta, si accorgono che i ladri possono rendere molto difficile, se non addirittura pericoloso, non continuare a fare affari con loro.

Agente dei Signori delle Ombre: Umano Grr2/Ldr2; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 2d6+d10+4; pf 25; Iniz +7; Vel 9 m; CA 18 (contatto 13, colto alla sprovvista 15); Att +5 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta) e +5 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta), o +6 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito possente [bonus di For +2]); AS attacco furtivo +1d6; QS eludere, cercare trappole; AL CM; TS Temp +4, Rifl +6, Vol -1; For 14, Des 16, Cos 12, Int 13, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Equilibrio +8, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +4, Saltare +8, Scalare +9, Scassinare Serrature +8, Raccogliere Informazioni +5, Valutare +7; Arma Focalizzata (spada corta), Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare.

Proprietà: Giaco di mithral+1, 2 spade corte perfette, arco corto composito possente (bonus di For +2), 20 frecce, *pozione di nascondersi.*

simbulmyn

La Simbulmyn, o Guardia della Simbul, è una piccola compagnia di guardie di palazzo d'elite che si occupa di molto più della semplice protezione della regina dell'Aglarond. Sono anche spie esperte, impegnate in missioni segrete nelle regioni tutt'intorno al Mare Interno. Il compito principale della Simbulmyn è la sicurezza della Simbul, ma al secondo posto vengono la sicurezza generale e il buon ordine dell'Aglarond, e la Guardia tiene strettamente d'occhio tutti i potenziali pericoli.

La Simbulmyn dedica la maggior parte dei suoi sforzi ad osservare le armate di Thay e a spiare i piani degli zulkir, compiti che richiedono lunghi viaggi sotto copertura nel cuore dei pericolosi vicini dell'Aglarond. La Guardia lavora assiduamente anche per identificare e neutralizzare le spie Thayan nel territorio dell'Aglarond. Ultimamente, l'ascesa dei Figli di Hoar (descritti di seguito) ha destato la loro attenzione, anche se la Simbulmyn esita a sopprimere il movimento per timore di gettare benzina sul fuoco.

La Guardia della Simbul è sotto il comando del Capitano Supremo Hovor Seawind (guerriero 4/ladro 6/cavalcagrifoni dell'Aglarond 8 mezzelfo CB), un ex avventuriero fanaticamente devoto alla sua regina, pronto a dare la sua vita per lei in un batter d'occhio. Solamente i combattenti esperti che hanno dimostrato la loro lealtà nei confronti dell'Aglarond vengono invitati a far parte della Simbulmyn. Un membro tipico è un umano o mezzelfo Grr4/Ldr2, anche se si possono incontrare molti maghi e stregoni tra i loro ranghi.

figli di hoar

Non tutti gli Aglarondan sono contenti di essere governati da una strega-regina immortale. Alcune delle antiche e ricche famiglie di Velprintalar e Furthinghome credono che il governo della Simbul sia un dispotismo senza speranza di vederne la fine. I Figli di Hoar sono una società segreta di nobili, mercanti in vista, e proprietari terrieri che mirano a plasmare gli eventi dell'Aglarond e di altre regioni con il potere del denaro e dello stato di diritto.

Molti dei Figli di Hoar sperano di avere l'opportunità di arricchirsi alle spese degli altri, ma nell'organizzazione ci sono anche idealisti e populisti convinti che la Simbul non può comprendere veramente le necessità della gente comune. Il cinico zoccolo duro della società si accontenta di lasciare che le parole struggenti e le declamazioni appassionate degli idealisti mascherino i loro piani. Dunque, i Figli sono composti da una autorità segreta di nobili e mercanti (molti dei quali di allineamento legale malvagio) che si cela dietro un gruppo molto più grande di giovani desiderosi di romantiche rivoluzioni e di conquistare i cuori del popolo dell'Aglarond.

I Figli di Hoar sono accomunati dalla venerazione del Portatore di Sorte, come ci si potrebbe aspettare. Nell'Aglarond, l'antico aspetto Untherico di Hoar collegato alla legge, alla giustizia e alla guerra nobile mette in ombra l'area di influenza della divinità legata alla vendetta. L'Alto Signore del Fato Nomyr Dedriech (Chr12 di Hoar umano LN) è l'attuale Primogenito, anche se il vero potere dietro l'organizzazione è il ricco Duca Varran Gloskil (Ari8/Grr7 umano LM). Gloskil sogna di rimodellare l'Aglarond come una terra libera da "streghe" ed elfi, sotto il governo di un'oligarchia di mercanti come lui.

I Figli di Hoar stanno diventando sempre più irrequieti e audaci. I loro agenti cercano il supporto di altre nazioni per detronizzare la Simbul, intimidiscono i seguaci della strega-regina tramite rapimenti e sabotaggi, e si infiltrano nell'esercito e nelle guardie di palazzo dell'Aglarond.

wychlaran

Le Streghe di Rashemen, o *wychlaran,* come si autodefiniscono, sono dettagliate nel Capitolo 10: "Rashemen", ma come i Maghi Rossi di Thay, le loro azioni e la loro influenza si estendono per tutte le regioni dell'Est. Per secoli le wychlaran hanno difeso la loro patria da Thay, ma ora che i Maghi Rossi hanno accantonato il loro sogno di conquistare i loro vicini in favore del commercio aggressivo e diretto, le Streghe non sanno più come procedere.

Senza la costante minaccia di razzie, spie e armate Thayan, le wychlaran si sono dedicate al rafforzamento della loro terra in previsione della guerra che sanno bene seguirà l'apertura commerciale di Thay. Le Streghe pattugliano le vicine regioni del Thesk, di Ashanath e della Grande Valle, sorvegliando attentamente tutte le attività dei Thayan e creando una rete di informatori esteri per ottenere informazioni importanti sui piani dei Thayan. Dato che le spie Thayan non si insinuano più a Rashemen in grandi quantità, le wychlaran le cercano all'estero, scoprendo nel frattempo altri problemi di cui preoccuparsi: i signori delle pestilenze del Bosco di Rawlins, i Signori delle Ombre di Telflamm, e persino le Nove Spade Dorate del Thesk.

Dungeon dell'Irraggiungibile Est

Un "dungeon" è tradizionalmente una camera sotterranea nella quale vengono incarcerati i prigionieri, ma gli avventurieri di Faerûn utilizzano il termine in un'accezione più ampia. Per loro, praticamente tutto ciò che si trova sottoterra è un dungeon, preferibilmente popolato da mostri anziché da prigionieri. Miniere, rovine, caverne, case sotterranee e passaggi sono tutti ottimi candidati.

Secondo la definizione degli avventurieri, esistono decine di dungeon sparsi per il Faerûn, alcuni già saccheggiati da tempo, altri indisturbati da secoli. Quando si tratta di dungeon, l'Irraggiungibile Est non fa eccezione. I più famosi vengono elencati di seguito.

Anello di Fiamme Grigie: A tre giorni a cavallo da Mulptan, ai confini con la Desolazione Sconfinata, si trova questa antica rovina Raumathari. Si tratta di cinque torri spezzate poste ad anello, ognuna coronata da una guizzante fiamma grigia. Magie strane e pericolose pervadono il territorio circostante, tra le quali costrutti magici che sembrano incantesimi a cui sono stati donati vita, longevità e uno scopo sinistro. Vedi Capitolo 10: "Rashemen".

Baia di Telflamm: Ciò che è ora la Baia di Telflamm era in tempi antichi la facciata di una scogliera, ove regnavano le potenze della regione. La scogliera fu distrutta in un gigantesco incidente magico che la scagliò quasi intatta in mare. Gli eroi in grado di respirare sott'acqua possono trovare ogni genere di tesori sotto le onde della baia, a patto che riescano a toglierli dalle grinfie dei locathah che si sono trasferiti lì. Vedi Capitolo 12: "Thesk".

Città dei Fantasmi Piangenti: A nord di Kront giacciono le rovine di una grande città sulla costa del Lago Ashane. Questa città era Shandaular, capitale del regno di Ashanath, un piccolo regno Nar distrutto dal Nentyarch di Tharos quasi duemila anni or sono. Il luogo è infestato da molti potenti non morti, e sono pochi gli avventurieri a rimanere all'interno delle rovine dopo il tramonto.

Cittadella Rashemar: Un tempo dimora di una grande armata Rashemi incaricata di sorvegliare la Via Dorata, questa fortezza venne distrutta dall'orda Tuigan al suo passaggio nel 1359 CV. Da allora è stata presa dalla strega Chaur e dal suo malvagio compagno, il terribile mezzorco chierico Durakh. Insieme hanno scatenato un piccolo esercito di goblin nella zona, capitanati da otto ogre barbari. Vedi Capitolo 10: "Rashemen".

Dun-Tharos: Un tempo la capitale dell'antica Narfell, questa grande rovina giace nei pressi del centro del Bosco di Rawlins (vedi Capitolo 9: "Grande Valle"). Grandi piazze e templi distrutti dedicati alle potenze demoniache giacciono mezzi sepolti nella foresta paludosa, e si dice che i tesori dei sinistri signori di Narfell giacciano all'interno di magazzini sepolti e di camere di evocazione sotto le antiche rovine. Dun-Tharos è praticamente inesplorata da parte degli avventurieri, dato che il potente druido noto come il Nentyarch ha creato la sua fortezza vivente di alberi magici sulle malvagie rovine, e per secoli ha allontanato qualsiasi esploratore. Il Nentyarch è ormai morto, spodestato dall'Uomo Marcescente e dai suoi signori delle pestilenze. Gli avventurieri impudenti desiderosi di esplorare le regali cripte di Narfell dovranno combattere contro gli adoratori di Talona e la loro armata di creature appestate.

Fortezza del Mezzo-Demone: Questa antica fortezza Nar si trova nella Terra del Nord di Rashemen, incombendo sulla parte settentrionale del Lago Ashane. È così chiamata per il suo grande cancello di bronzo, scolpito nell'immagine di un volto demoniaco. Robusta e squadrata, la fortezza è rimasta integra, e i suoi livelli in superficie sono stati occupati da una banda di briganti capeggiata da Losk, un megeride dalle abilità sia arcane che marziali. I predoni assalgono i viandanti lungo il tratto solitario e ventoso della Lunga Strada che passa nelle vicinanze. Al di sotto della fortezza giacciono profonde camere di evocazione, ancora infestate da creature evocate quasi venti secoli or sono.

Grande Tumulo: A circa 105 km a est di Uthmere, lungo la Grande Strada, sorge un misterioso campo di tumuli dominato dal Grande Tumulo, un tumulo artificiale delle dimensioni di una piccola collina, ammassato in tre gradoni concentrici. Il tumulo, che si dice sia antecedente l'antica Narfell, potrebbe essere vecchio di cinquemila anni o più. Se qualcuno abbia trovato un'entrata non è noto, ma tutta l'area ha la pessima reputazione di essere infestata da antichi e malevoli non morti. Vedi Capitolo 12: "Thesk".

Monte Thay: Le montagne che compongono il centro di Thay ospitano ogni sorta di passaggi sotterranei. Molti di questi collegano semplicemente le dimore e i dungeon dei più potenti Maghi Rossi. Altri affondano più in profondità nella terra, verso regioni che è meglio non esplorare. Negli ultimi anni gli zulkir sono stati impegnati a respingere un'invasione dalle viscere della terra, altro motivo per il quale non desiderano ingaggiare battaglie lungo i loro confini.

Radura del Sole: La Radura del Sole in realtà ricopre un incredibile dungeon che si estende per chilometri al di sotto del Bosco di Yuir. L'unico modo per entrarci, però, è tramite l'utilizzo di uno dei *portali* dei cerchi di menhir. Solamente i signori del Bosco di Yuir possono attivarli, e di rado vanno a zonzo negli ambienti sotterranei. Sanno che alcune cose in questo mondo vanno lasciate indisturbate. Alcuni studiosi hanno teorizzato che questo complesso è il luogo in cui gli antichi elfi Yuir fuggirono quando scoprirono degli umani nelle vicinanze della loro dimora ancestrale, ma ancora non esistono prove al riguardo. Vedi Capitolo 8: "Aglarond".

Torre di Clymph: Queste rovine furono sigillate molto tempo fa. Oggi, l'unico modo per entrarvi è tramite il *portale* della Torre delle Tre Guglie. La torre, e specialmente le cripte al di sotto, è infestata da creature malvagie provenienti da altri piani. Molti avventurieri hanno tentato di spazzare via questa infestazione malvagia, solo per essere crocifissi dagli esseri immondi che sono stati tanto arroganti da pensare di poter distruggere.

Umbergoth: Questa gigantesca montagna al confine tra l'Aglarond e Thay è attualmente la dimora di Nartheling, un drago zanna antico. La creatura ha accolto nella montagna ogni genere di creature malvagie per formare una tenue alleanza. Nessuna è individualmente forte quanto basta per sfidare il possente drago, ma dovrebbero esserlo abbastanza per occuparsi di quegli intrusi sufficientemente pazzi da sfidare le ripide scarpate della solitaria Umbergoth.

Umlaor: Quest'isola era un tempo il centro della civiltà dal Golfo dei Maghi nel Mare di Alamber. Era il porto mercantile più importante della regione, e ospitava migliaia di persone, fino al giorno in cui i regnanti del luogo persero una

Un berserker Rashemi incontra un troll dei ghiacci

scommessa con un principe dei demoni e dovettero pagare con la morte di tutto ciò che avevano a cuore. Umlaor giace a meno di 75 km a ovest dell'Alaor, un tempo parte dello stesso arcipelago. Oggi, i sahuagin locali vivono nei livelli superiori di questa isola affondata, ma le caverne più profonde sono abitate da creature talmente velenose da annerire l'acqua al loro passaggio.

Val-Murthag: Un tempo la capitale religiosa della demoniaca Narfell, questa fiorente città fu rasa al suolo dalla magia marziale dei Raumathari durante l'ultima guerra tra questi due antichi reami. Le sue ciclopiche mura e le sue torri crollate si trovano a due giorni di marcia da Bezentil, in un angolo selvaggio e solitario della Grande Valle. Ben poco è rimasto in superficie, ma profonde cripte infestate da demoni imprigionati e inquieti fantasmi Nar giacciono al di sotto delle numerose fortezze della città.

Tabelle degli incontri nelle terre selvagge

L'Est è una vasta regione delle dimensioni di quasi 900.000 chilometri quadrati. All'infuori dell'Altopiano di Thay, della Via Dorata e delle coste dell'Aglarond e del Golfo di Easting, gran parte di quest'area è composta da terre selvagge.

probabilità di incontri

Durante un viaggio per le regioni dell'Irraggiungibile Est, un gruppo ha una determinata probabilità per ogni ora di viaggio di effettuare un incontro nelle terre selvagge, come stabilito dalla Tabella 7-1: "Probabilità di incontri nelle terre selvagge". Il primo numero di una colonna rappresenta una singola ora di viaggio in quel tipo di terreno, mentre il secondo numero (tra parentesi) è la probabilità di un unico incontro in 8 ore di viaggio in quel terreno. Se il terreno non cambia nel corso di un giorno di viaggio, è molto più semplice effettuare un unico tiro e determinare a caso il momento del giorno in cui avviene l'incontro.

TABELLA 7-1: PROBABILITÀ DI INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

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 alla metà o meno del loro movimento possibile rientrano 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.

Ci sono quindici aree generali di avventura nell'Irraggiungibile Est, e le probabilità di incontro relative ad esse sono descritte nelle tabelle che vanno dalla 7-2 alla 7-16, presentate di seguito. Le aree di incontro sono: le Acque Costiere dell'Aglarond; Aglarond e Altumbel; Ashanath e la Terra del Nord; il Bosco di Rawlins; il Bosco di Yuir; la Foresta di Lethyr; le Fosche Paludi; la Grande Valle; il Lago Ashane; le Montagne dell'Alba; le Montagne dell'Alba settentrionali, degli Abeti e Orloghiacciato; le Montagne Fauci del Drago e del Thesk; Rashemen; Thay; Thesk.

come utilizzare le tabelle degli incontri

Tutte le tabelle degli incontri presentano le seguenti informazioni.

d%: Il risultato di un dado percentuale che genererà l'incontro. Si utilizzino le colonne Giorno o Notte come appropriato.

Incontro: Il tipo di creatura incontrata. Alcune di esse possono essere dei gruppi, come una pattuglia di orchi o una carovana di mercanti. Se la creatura indicata è un archetipo, si utilizzi l'esempio di creatura utilizzata nel blocco di statistiche della descrizione dell'archetipo.

Alcune voci sono seguite da note che identificano la fonte di provenienza di un mostro, come indicato di seguito. Se non ci sono note, il mostro proviene dal *Manuale dei Mostri*.

(MF) *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*
(FRA) *Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*
(IE) Capitolo 6: "Mostri" di questo manuale

Numero incontrato: Il numero di creature incontrate. Se qui appare la citazione "vedi Gruppi", si faccia riferimento alla sezione "Descrizione dei gruppi", presentata di seguito, per l'esatta composizione dell'incontro.

descrizione dei gruppi

Gli incontri di gruppi menzionati nelle tabelle sono descritti qui.

Banda da guerra di gnoll: 1d6+2 gnoll, guidati da 1 gnoll ranger (livello 1d6) e accompagnati da 1d3 lupi crudeli.

Banda di bugbear: 1d6+4 bugbear, 1d3 bugbear guerrieri (livello 1d3), e 1 bugbear guerriero (livello 1d4+2).

Banditi: 1d3+2 combattenti di 1° livello e 1d2 capi (livello 1d3). Per determinare la classe dei capi, tirare un d%: barbaro 01-10, guerriero 11-60, ladro 61-100. Per la razza del gruppo di banditi, tirare un d%: umani 01-70, mezzorchi 71-100. I banditi sono generalmente caotici malvagi.

Berserker: 1d3+1 barbari umani di 1° livello e 1d2 barbari di livello 1d4+1. I berserker sono generalmente caotici neutrali.

Gruppo di guerra di goblin: 1d8+4 goblin, 1d2+1 worg, 1d2 goblin guerrieri (livello 1d3), 1d2+1 goblin adepti (livello 1d3+1), e 1 goblin capo (livello 1d4+2). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-20, guerriero 21-80, stregone 81-100.

Gruppo di PNG: Il gruppo è composto da 1d3+2 PNG. Per determinare la gamma di livello, tirare un d%: 01-50 livello 1d3; 51-75 livello 1d3+3; 76-90 livello 1d3+6; 91-99 livello 1d3+9; 100 livello 1d3+12. Determinare la classe, la razza e l'allineamento di ogni personaggio utilizzando le tabelle di generazione di PNG nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Mercanti: 2d4 popolani di 1° livello, 2d4 combattenti di 1° livello, e 1d2 capi (livello 1d6). Per determinare la classe dei capi, tirare un d%: esperto 01-20, guerriero 21-40, ladro 41-90, mago 91-100. I mercanti sono generalmente neutrali.

Milizia: 1d6+2 combattenti di 1° livello (la razza è indicata sotto la tabella dell'incontro, si ignori il riferimento al capo). La milizia è del normale allineamento associato alla razza

TABELLA 7-2: ACQUE COSTIERE DELL'AGLAROND
(OCEANO TEMPERATO, FRONTIERA) (LI 5-18)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-04	01-03	Compagnia di marinidi	1d3+1
05-06	04-06	Drago di bronzo (adulto)	1
07-11	07-09	Elfo acquatico	1d10+10
12-17	10	Focena (animale)	2d10
18	11	Gigante delle tempeste	1
19-23	12-15	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
24-27	16-21	Kapoacinth (gargoyle)	1d2
28-29	22-25	Kraken	1
30-31	26-33	Lacedon (ghoul)	1d6+6
32-34	34-35	Leone marino	1
35-46	36-40	Nave mercantile	vedi Gruppi
47-56	41-45	Nave pirata	vedi Gruppi
57-60	46	Orca (animale)	1d6+5
61-62	47-48	Pattuglia di marinidi	vedi Gruppi
63-65	49-51	Piovra gigante (animale)	1
66-72	52-57	Sahuagin	1d4+4
73-75	58-60	Scrag (troll)	1d3+1
76-77	61-65	Seppia (animale)	1d6+5
78	66-67	Seppia gigante (animale)	1
79-81	68-69	Shalarin (MF)	1d8+2
82	70	Squalo crudele	1d2
83	71-72	Squalo Enorme (animale)	1
84-86	73-75	Squalo Grande (animale)	1d4+1
87-88	76-78	Squalo mannaro (MF)	1d2
89-92	79-82	Squalo Medio (animale)	1d6+5
93	83-85	Strega marina	1
94-95	86-89	Testuggine dragona	1
96-97	90-93	Tojanida adulto	1d3+1
98	94-95	Tojanida anziano	1d3+1
99-100	96-100	Tritone	1d4+1

(generalmente neutrale se non viene specificato un allineamento).

Nave mercantile: Una nave mercantile con a bordo 4d4 popolani di 1° livello, 1d3+1 esperti (livello 1d6), e un gruppo di mercanti come descritto precedentemente.

Nave pirata: Una nave con a bordo 1d10+10 popolani di 1° livello, 1d6+6 combattenti di 1° livello, e 1d4+2 capi PNG (livello 1d6). Per determinare le classi dei capi, tirare un d%: barbaro 01-10, chierico 11-25, guerriero 26-65, ladro 66-95, stregone 96-100. I pirati dell'Est sono solitamente umani o mezzorchi. Sono generalmente caotici malvagi.

Pattuglia: 1d4+2 combattenti di livello 1d2 e 1 capo di livello 1d4+1 (la razza della pattuglia e la classe del capo sono indicate nella tabella dell'incontro). La pattuglia è del normale allineamento associato alla razza (generalmente neutrale se non viene specificato un allineamento).

Pattuglia di elfi: 1d6+6 elfi dei boschi combattenti di 1° livello, 1d3 elfi dei boschi maghi (livello 1d3+1), e 1 capo (livello 1d4+1). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-20, druido 21-40, guerriero 41-50, ladro 51-70, ranger 71-100.

Pattuglia di marinidi: 1d10+10 marinidi, 2 marinidi guerrieri di 3° livello, e 1 marinide capo (livello 1d4+2). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: adepto 01-20, bardo 21-90, chierico 91-100.

Pattuglia di orchi: 1d4+4 orchi, 1d2 orchi barbari (livello 1d3), e 1 orco capo (1d4+2). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: barbaro 01-30, chierico 31-45, guerriero 46-85, ladro 86-90, stregone 91-100.

Pellegrini: 3d4 popolani di 1° livello, 2d4 combattenti di 1° livello, e 1d2 capi (livello 1d3). Per le classi dei capi, tirare un d%: chierico 01-70, guerriero 71-95, paladino 96-100. I pellegrini dell'Est sono solitamente umani, mezzelfi o mezzorchi e sono generalmente neutrali.

Ranger: 1d4 combattenti (livello 1d2), 1d2 ranger (livello 1d4), e 1 capo (livello 1d4+3). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-10, druido 11-40, guerriero 41-50, ranger 51-100. Nel Bosco di Yuir questi personaggi sono solitamente umani e mezzelfi. Nella Foresta di Lethyr sono solitamente umani, elfi, mezzelfi e volodni. Nel Bosco di Rawlins i personaggi sono solitamente umani e volodni. La banda è generalmente neutrale buona, ma i ranger incontrati nel Bosco di Rawlins potrebbero essere invece neutrali malvagi (probabilità del 50%).

Schiavisti: 1d4+3 combattenti di 1° livello, 1d2 guerrieri (livello 1d4), 1d2 ladri (livello 1d4), e 2d8 prigionieri, solitamente popolani di 1° livello. Gli schiavisti sono generalmente neutrali malvagi. Per la razza degli schiavisti, tirare un d%: insanguinati 01-15, gnoll 16-25, mezzorchi 26-40, umani 41-100.

Squadra di insanguinati: 1d6+4 orchi insanguinati, 1d3 orchi insanguinati guerrieri (livello 1d3), e 1 orco insanguinato capo di livello 1d4+2. Per determinare la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-40, guerriero 41-90, ladro 91-100.

TABELLA 7-3: AGLAROND E ALTUMBEL (PIANURA TEMPERATA, CIVILIZZATO) (LI 1-6)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01	Allip	1
01-03	02	Ankheg	1
04-12	03-09	Banditi	vedi Gruppi
13	10-11	Cinghiale mannaro	1
14-15	12-14	Coboldo	1d6+3
-	15	Combattente spaventoso (IE)	1
16-17	16-18	Doppelganger	1
18-19	19	Driade	1d4+3
20-21	20-23	Gargoyle	1
-	24	Ghast	1
-	25-27	Ghoul	1d6
22-25	28-29	Gnoll	1d4+1
26-27	30-34	Goblin	1d6+3
28-37	35-39	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	40	Guardiano di Bane (MF)	1
38-39	41-42	Krenshar	1d2
40-42	43-46	Lupo (animale)	1d4
43	47-48	Lupo mannaro	1
44-46	49-50	Manticora	1
47-56	51-52	Mercanti	vedi Gruppi
57-66	53-57	Milizia*	vedi Gruppi
67-68	58-59	Minotauro	1
69-70	60	Ninfa	1
71	61	Nixie (spiritello)	1d3+1
72-73	62-66	Ogre	1d2
74-75	67-72	Orco	1d3+1
-	73-74	Pantera spettrale (MF)	1
76-85	75-79	Pattuglia*	vedi Gruppi
86	80	Pixie (spiritello)	1
-	81-82	Progenie vampirica	1d2
-	83-84	Scheletro Medio	1d6
87-90	85-86	Schiavisti	vedi Gruppi
91-93	87-91	Topo crudele	1d4
94-95	92-93	Topo mannaro	1d2
96-97	-	Tressym (FRA)	1d3
98-99	94-96	Troll	1
100	97	Unicorno	1d2
-	98	Wight	1d2
-	99-100	Zombi Medio	1d4+1

*Mezzelfi e umani Aglarondan guidati da un ranger.

TABELLA 7-4: ASHANATH E TERRA DEL NORD (PIANURA FREDDA, FRONTIERA) (LI 3-10)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01-02	Allip	1
01	03-04	Annis (strega)	1
02-06	05-06	Banditi	vedi Gruppi
07	07-08	Barghest	1d2
08-13	09-10	Berserker	vedi Gruppi
-	11	Bestia oscura (MF)	1d2
14-15	12-13	Bheur (strega) (IE)	1
-	14-15	Combattente spaventoso (IE)	3d4
16-18	16-18	Drago bianco adulto giovane	1
19	19	Drago del canto giovane (MF)	1
20	20	Drago marrone giovane (MF)	1
21-22	21-23	Gargoyle	1d3+1
23	24	Gatto infernale (diavolo)	1d2
-	25-26	Ghast	1d3+1
-	27-29	Ghoul	1d3+3
24-29	30-32	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	33	Guardiano di Bane (MF)	1d8+2
-	34-35	Incubo	1
30-31	36-37	Insanguinato (IE)	1d3+1
32-34	38-39	Leone crudele	1
35-39	40-41	Lupo (animale)	1d6+3
40-42	42-44	Lupo crudele	1d4+4

43-45	45-47	Lupo invernale	1d2
46-47	48-49	Lupo mannaro	1d2
48-55	-	Mercanti	vedi Gruppi
56-57	50-54	Ogre	1d3+1
-	55-56	Ombra	1d6
58-64	57	Pattuglia*	vedi Gruppi
65	58-62	Pattuglia di orchi	vedi Gruppi
-	63-64	Progenie vampirica	1d3+1
66-73	65-67	Rothé di superficie (FRA)	1d10+10
74-75	68-69	Segugio infernale	1d3+1
76-80	70-72	Serpente di ghiaccio (MF)	1
81-83	73-74	Spiritide (fiume) (IE)	1d8+1
84-85	75-77	Strega urlatrice (IE)	1
86-88	78-79	Strega verde	1
89-90	80-81	Topo mannaro	1d6+4
91-94	82-85	Troll	1
95-97	86-87	Uthraki (IE)	1d2
-	88	Vargouille	1d6+5
-	89-90	Wight	1d6
98-99	91-94	Worg	1d4
-	95-96	Wraith	1d3
100	97-98	Zombi juju (IE)	1d4+4
-	99-100	Zombi Medio	1d4+6

*Umani Rashemi guidati da un barbaro.

TABELLA 7-5: BOSCO DI RAWLINS
(FORESTA FREDDA, TERRA SELVAGGIA) (LI 5-14)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01	01-02	Abishai verde (diavolo) (MF)	1d3+2
02-09	03-09	Appestato (IE)	1
10	10	Barghest superiore	1d4
11	11-14	Bestia oscura (MF)	1d2+2
12-13	15-16	Bheur (strega) (IE)	1
-	17-18	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) (MF)	1d6+6
14-15	19-20	Cinghiale mannaro	1d3+1
16-18	21-23	Drago bianco adulto	1
19-21	24-26	Drago verde adulto giovane	1
-	27	Gatto infernale (diavolo)	2
22-26	28-34	Gruppo di guerra di goblin	vedi Gruppi
27-32	35-38	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	39-40	Guardiano di Bane (MF)	1d8+2
33-38	41-42	Lupo (animale)	1d8+8
39-40	43-44	Lupo mannaro	1d4+1
41-44	45-47	Lupo invernale	1d4
-	48-49	Morto di Bane (MF)	1d6+6
45-46	50-51	Mur-zhagul (troll) (IE)	1
47-48	52-53	Myrlochar (MF)	1d3+3
-	54	Ombra	1d4+1
49-51	55-56	Orso crudele	1d2
52-53	57-58	Orso mannaro	1d4+1
-	59	Pipistrello mannaro (MF)	1d2
54-55	60-61	Ragno fase	1d4
56-60	62-63	Ranger	vedi Gruppi
61-62	64	Scarabeo bombardiere gigante (parassita)	1d4+1
63-64	65-66	Segugio infernale	1d8+4
-	67-68	Sinistro (pipistrello delle profondità) (MF)	1d6+3
-	69	Spettro	1d4
65-68	70-72	Squartatore grigio	1
-	73	Strega notturna	1
69-71	74-76	Tigre crudele	1d2
72-74	77	Topo crudele	1d10+10
75-79	78-80	Troll	1d3+1
80-82	81-83	Troll funesto (IE)	1
83-86	84	Unicorno nero (MF)	1d4+1
87-89	85-86	Uthraki (IE)	1d2
-	87-88	Vampiro	1d4+1
90-97	89-91	Volodni (IE)	1d6+2
-	92-93	Wight	1d6+5
98-99	94-96	Worg	1d6+5
-	97	Wraith	1d4+1
100	98-100	Zombi juju (IE)	1d4+1

TABELLA 7-6: BOSCO DI YUIR
(FORESTE TEMPERATE, FRONTIERA) (LI 2-10)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-03	01	Alaghi (MF)	1d4+1
04	02	Androsfinge	1
05-09	03-08	Banda da guerra di gnoll	vedi Gruppi
10-15	09-10	Banditi	vedi Gruppi
16	11-16	Barghest	1d4+2
17	17	Behir	1d2
18-19	18-19	Belva distorcente	1d3
-	20-23	Bestia oscura (MF)	1d2+2
-	24-25	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) (MF)	2d6
20-24	26-28	Centauro	1d4+4
25-26	29-31	Chimera	1
27-30	32	Cinghiale (animale)	1d4
31	33	Cinghiale mannaro	1d3+1
32	34	Drago d'oro adolescente	1
33-36	35-38	Drago verde adulto giovane	1
37-38	39	Driade	1d3+2
39-40	40-41	Ettercap	1d2
-	42	Ghast	1d3+1
41	43	Grig (spiritello)	1d6+6
42-45	44-45	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	46	Guardiano di Bane (MF)	1d8+2
46-47	47	Guardiano verde (MF)	1d6+4
48-49	48	Liana assassina	1d3+1
50-53	49-50	Lupo (animale)	1d10+6
54-55	51-52	Lupo mannaro	1d6+4
-	53-54	Morto di Bane (MF)	1d6+6
-	55	Myrlochar (MF)	1d3+3
56-57	56-59	Nilshai (IE)	1
58	60	Ninfa	1
59-60	61-63	Ogre	1d4+4
61	64-65	Ogre magi	1d3
-	66	Ombra	1d4+1
62-65	67-68	Pattuglia*	vedi Gruppi
-	69-70	Pipistrello mannaro (MF)	1d2
66	71	Pixie (spiritello)	1d6+5
67	72	Ragno fase	1d4
68-69	73	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+4
70-73	74-77	Ranger	vedi Gruppi
74-75	-	Satiro	1d6+5
76-77	78	Scarabeo bombardiere gigante (parassita)	1d4+1
78	-	Serpente, vipera alata	1d4

		(animale) (FRA)	
-	79	Sinistro (pipistrello delle profondità) (MF)	1d6+3
-	80	Spettro	1d4+1
79	81	Squartatore grigio	1
80-81	82-83	Strega verde	1
82	84	Tendriculos	1
83-85	85	Tigre (animale)	1d2
86-87	86	Topo crudele	1d10+10
88-90	87	Treant	1d2
91-93	88-89	Troll	1d3+1
94-96	90-91	Uccello stigeo	1d6+6
97-98	92	Unicorno	1d4+1
-	93-95	Vampiro	1d2
-	96-97	Wight	1d5+5
99-100	98-99	Worg	1d6+5
-	100	Wraith	1d4+1

*Umani e mezzelfi Aglarondan guidati da un druido.

TABELLA 7-7: FORESTA DI LETHYR (FORESTA TEMPERATA, TERRA SELVAGGIA) (LI 4-11)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-02	01	Alaghi (MF)	1d4+1
03-04	02-03	Aranea	1d4+2
05	04	Arconte segugio (celestiale)	1d3+2
06-07	05-06	Belva distorcente	1d2
08	07	Bestia di Malar (MF)	1
-	08-09	Bestia oscura (MF)	1d2+2
-	10-11	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) (MF)	2d6
09-11	12	Centauro	1d4+4
12-15	-	Cinghiale (animale)	1d4
16	13	Cinghiale mannaro	1d3+1
17	14	Drago del canto adulto giovane (MF)	1
18-20	15-19	Drago verde adulto giovane	1
21	20	Driade	1d4+3
22-23	21-22	Ettercap	1d2
-	23	Gatto infernale (diavolo)	2
24-26	24-28	Gibberling (MF)	2d4x10
27	-	Grig (spiritello)	1d6+6
28-29	29-33	Gruppo di guerra di goblin	vedi Gruppi
30-33	34-37	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	38	Guardiano di Bane (MF)	1d8+2
34-35	39	Guardiano verde (MF)	1d8
36-38	40	Hybsil (MF)	1d10+6
39	41	Krenshar	1d6+3
40-41	42	Liana assassina	1d3+1
42-46	43-44	Lupo (animale)	1d8+8
47-49	45-47	Lupo crudele	1d4+4
50-52	48-49	Lupo mannaro	1d6+4
53-54	50-51	Millepiedi mostruoso Enorme (parassita)	1d4+1
-	52	Morto di Bane (MF)	2d6
55	53	Myrlochar (MF)	2d6
56	54	Ninfa	1
-	55	Ombra	1d4+1
57	56	Orso mannaro	1d3+1
58-63	57-59	Pattuglia di elfi	vedi Gruppi
64-65	60-63	Pattuglia di orchi	vedi Gruppi
66	-	Pegaso	1d6+4
67	64	Peryton (MF)	1d4
-	65	Pipistrello mannaro (MF)	1d2
68	-	Pixie (spiritello)	1d6+5
69	66	Ragno fase	1d4
70-71	67	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+1
72-75	68-69	Ranger	vedi Gruppi
76	-	Satiro	1d6+5
77	-	Scarabeo bombardiere gigante (parassita)	1d4+1
78	70-71	Segugio infernale	1d8+4
-	72	Sinistro (pipistrello delle profondità) (MF)	1d6+3
-	73	Spettro	1d4
79	74	Squartatore grigio	1
80-81	75-76	Strega verde	1
82	77	Tendriculos	1
83-84	78-79	Topo crudele	1d10+10
85-90	80-81	Treant	1
91-93	82-85	Troll	1d3+1
94-96	86-88	Uccello stigeo	1d4+8
97	89	Unicorno	1d4+1
98	90	Unicorno nero (MF)	1d4+1
-	91-93	Vampiro	1d2
-	94	Wight	1d6+5
99-100	95-97	Worg	1d6+5
-	98	Wraith	1d4+1
-	99-100	Zombi Medio	1d6+5

TABELLA 7-8: FOSCHE PALUDI (PALUDE TEMPERATA, TERRA SELVAGGIA) (LI 4-15)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-02	01-02	Aballin (MF)	1d2
03-04	03-04	Ameba paglierina (melma)	1
05-07	05-06	Arpia	1d6+6
08-09	07-08	Behir	1d2
-	09-13	Bestia oscura (MF)	1d2+2
10-15	14-16	Bullywug (MF)	1d2x4
16-18	17-19	Chuul	1d2
-	20-22	Combattente spaventoso (IE)	2d6
19-21	23-24	Crioidra, 1d6+4 teste	1
22	25	Crioidra di Lerna, 1d4+4 teste	1
23-30	26-28	Cumulo strisciante	1d3+2
31	29	Drago nero molto giovane	1d4+1
32-34	30-32	Drago nero vecchio	1
35-38	33-37	Eletto (MF)	1d6+6
39-41	38-40	Fauce gorgoliante	1
42	41-42	Fuoco fatuo	1d6
43-45	43-44	Gigante della nebbia (MF)	1d4+1
46-49	45-47	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
50-52	48-49	Gulgutidra (MF)	1
53-58	50-54	Idra, 1d8+4 teste	1
59	55	Idra di Lerna, 1d6+4 teste	1
60-61	56-57	Lare di Bane (MF)	1d4
62-63	58-59	Meazel (MF)	1d2
64-66	60-61	Merrow (ogre)	1d4+4
67-69	62	Millepiedi mostruoso Enorme (parassita)	1d4+1
-	63	Morto di Bane (MF)	2d6
70	64	Mur-zhagul (troll) (IE)	1
71	65	Nishruu (MF)	1d2
72-74	66-68	Ogre	1d4+4

75-80	69-74	Pattuglia di orchi	vedi Gruppi
81-82	75-76	Protoplasma nero (melma)	1
83-84	77-78	Scrag (troll)	1d3+1
85-86	-	Serpente, vipera Enorme (animale)	1d3+1
-	79	Spettro	1d3+1
87-92	80-85	Squadra di insanguinati (IE)	vedi Gruppi
93	86	Tendriculos	1
94-96	87-88	Topo crudele	1d10+10
97-98	89-93	Troll	1d3+1
99-100	94-95	Uccello stigeo	1d4+10
-	96-98	Wight	1d6+5
-	99-100	Wraith	1d4+1

TABELLA 7-9: GRANDE VALLE (TERRA AGRICOLA FREDDA, FRONTIERA) (LI 1-6)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01-02	Abishai bianco (diavolo) (MF)	1
-	03	Allip	1
01-10	04-05	Banditi	vedi Gruppi
11-12	06-07	Cinghiale mannaro	1
-	08-09	Combattente spaventoso (IE)	1
13-14	10-12	Doppelganger	1
15-19	13-14	Gargoyle	1
-	15-16	Ghast	1
-	17-21	Ghoul	1d6
20-24	22-29	Goblin	1d6+3
25-30	30-34	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	35	Guardiano di Bane (MF)	1
31-37	36-38	Lupo (animale)	1d4
38-39	39-40	Lupo mannaro	1
40-53	41-43	Mercanti	vedi Gruppi
54-61	44-47	Milizia*	vedi Gruppi
62-64	48-51	Ogre	1d2
65-68	52-60	Orco	1d3+1
-	61	Osyluth (diavolo)	1
-	62-64	Pantera spettrale (MF)	1
-	65-66	Progenie vampirica	1d2
69-75	67-69	Ranger	vedi Gruppi
-	70-71	Scheletro Medio	1d6
76-78	72-76	Schiavisti	vedi Gruppi
79-80	77-78	Segugio infernale	1
81-85	79-80	Topo crudele	1d4
86-88	81-82	Topo mannaro	1d2
89-90	83-86	Uthraki (IE)	1
91-97	87-90	Volodni (IE)	1d6+2
-	91	Wight	1d2
98-100	92-97	Worg	1
-	98-100	Zombi Medio	1d4+1

*Umani guidati da un druido.

TABELLA 7-10: LAGO ASHANE (LAGO/FIUME FREDDO, TERRA SELVAGGIA) (LI 2-9)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-02	01-04	Aballin (MF)	1
-	05-08	Bestia oscura (MF)	1d2
-	09-13	Fuoco fatuo	1
03-07	14-18	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
08-12	19-25	Merrow (ogre)	1d4+4
13-30	26-31	Nave mercantile	vedi Gruppi
31-38	32-36	Nave pirata	vedi Gruppi
39-40	37-40	Nyth (MF)	1
41-45	41-45	Scrag (troll)	1d3+1
46-47	46-48	Seppia (animale)	1d6+5
48	49-50	Seppia gigante (animale)	1
49-53	51-54	Spiritide (fiume) (IE)	1d8+2
54-55	55-57	Strega marina	1d2
56-58	58-59	Tojanida adulto	1d3+1
59	60	Tojanida anziano	1
60-63	61-63	Tojanida giovane	1d3+1
64-100	64-100	Tirare nella tabella degli incontri corrispondente al territorio circostante	

TABELLA 7-11: MONTAGNE DELL'ALBA (MONTAGNA ALTA TEMPERATA, DESOLATO) (LI 5-15)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01-03	Abishai rosso (diavolo) (MF)	1d4+4
-	04	Ala notturna (ombra notturna)	1
01-02	-	Aquila gigante	1d2
03-06	05-08	Athach	1d3+1
07-10	09-11	Bacio fatale (affine dei beholder) (MF)	1d2
11-14	12-15	Banda di bugbear	vedi Gruppi
15-22	16-21	Banda da guerra di gnoll	vedi Gruppi
-	22-26	Bestia oscura	1d2+2
23-25	27-28	Chimera	1d3+2
-	29-30	Combattente spaventoso (IE)	2d6
26-27	31-32	Drago d'argento adulto	1
28	33	Drago di rame vecchio	1
29-31	34-36	Drago rosso adulto	1
32	37	Drago zanna vecchio (MF)	1
33-37	38-41	Ettin	1d3+2
38-41	42-44	Gigante delle colline	1d4+1
42-45	45-47	Gigante del fuoco	1d3+2
46-49	48-50	Gigante delle nuvole	1
50-54	51-55	Gigante delle pietre	1d4+1
55-57	56-60	Gruppo di guerra di goblin	vedi Gruppi
58-62	61-65	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
63-64	66	Ippogrifo	1d6+6
65-69	67-68	Leone crudele	1d6+5
70-72	69-71	Mur-zhagul (troll) (IE)	1d2
73	72	Naga oscura	1d3+1
74	73	Naga spirituale	1d3+1
75-77	74-76	Ogre	1d4+4
78-80	-	Roc	1d2
81-86	77-83	Squadra di insanguinati (IE)	vedi Gruppi
87	84	Squartatore grigio	1
-	85-87	Vampiro	1d4+1
88-92	88-90	Viverna	1d4
93-95	91-94	Worg	1d6+5
97-99	95-98	Yrthak	1d3
100	99-100	Zombi juju (IE)	1d4+1

TABELLA 7-12: MONTAGNE DELL'ALBA SETTENTRIONALI, DEGLI ABETI E ORLOGHIACCIATO
(MONTAGNA BASSA FREDDA, DESOLATO) (LI 4-15)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01-02	Abishai rosso (diavolo) (MF)	1d4+4
-	03	Ala notturna (ombra notturna)	1
01-02	04-06	Bacio fatale (affine dei beholder) (MF)	1d2
03-06	07-09	Banda di bugbear	vedi Gruppi
07-10	10	Berserker	vedi Gruppi
11-13	11-13	Bheur (strega) (IE)	1
14-17	14-16	Drago bianco adulto	1
18	17	Drago bianco adulto maturo	1
19	18	Drago zanna vecchio (MF)	1
20	19	Drago, dracolich rosso adulto giovane (FRA)	1
21-24	20-23	Ettin	1d3+2
25-28	24-27	Gigante delle colline	1d4+1
29-33	28-31	Gigante del gelo	1d4+1
34-36	32-34	Gigante delle nuvole	1
37-40	35-37	Gigante delle pietre	1d4+1
41-43	38-43	Gruppo di guerra di goblin	vedi Gruppi
44-48	44-46	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
49-50	47	Leone crudele	1d6+4
51-54	48-50	Lupo crudele	1d4+4
55-56	51-52	Mur-zhagul (troll) (IE)	1
57-59	53-55	Ogre	1d4+4
60-62	56	Orso crudele	1d2
63	57	Pattuglia*	vedi Gruppi
64-65	58-63	Pattuglia di orchi	vedi Gruppi
66-69	64-70	Rothé fantasma	1d10+10
70-71	71-72	Squartatore grigio	1
72-79	73-75	Taer (IE)	1d4x10
80-82	76-78	Thomil (IE)	4d4
83	79	Tigre crudele	1d2
84-88	80-83	Troll dei ghiacci (IE)	3d4
89-90	84-86	Troll funesto (IE)	1
-	87-88	Vampiro	1d4+1
91-93	89-91	Viverna	1d4
94	92	Verme del gelo	1
95-98	93-96	Worg	1d6+5
99-100	97-100	Yrthak	1d3

*Umani e spiritidi delle montagne guidati da un ranger.

TABELLA 7-13: MONTAGNE FAUCI DEL DRAGO E DEL THESK
(MONTAGNA BASSA TEMPERATA, TERRA SELVAGGIA) (LI 5-14)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01-02	Abishai rosso (diavolo) (MF)	1d4+4
-	03	Ala notturna (ombra notturna)	1
01-02	04	Alaghi (MF)	1d4+1
03-07	-	Aquila gigante	2
08-10	05-06	Athach	1d3+1
11-12	07-08	Bacio fatale (affine dei beholder) (MF)	1d2
13-17	09-13	Banda di bugbear	vedi Gruppi
-	14	Bodak	1
-	15-16	Combattente spaventoso (IE)	1d10+2
18-20	17-18	Drago di rame adulto	1d2
21	19	Drago di rame vecchio	1
22	20	Drago rosso adulto	1
23	21	Drago zanna vecchio (MF)	1
24-25	22	Dragonide (MF)	2d4
26-30	23-25	Ettin	1d3+2
31-35	26-28	Gigante delle colline	1d4+1
36-39	29-32	Gigante del fuoco	1d3+2
40-41	33-34	Gigante delle nuvole	1d3+1
42-47	35-40	Gigante delle pietre	1d3+2
48-52	41	Grifone	1d6+4
53-56	42-47	Gruppo di guerra di goblin	vedi Gruppi
57-61	48-52	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
62-65	53	Ippogrifo	1d3+6
66-67	54-56	Leucrotta (MF)	1d2x2
68	57	Mur-zhagul (troll) (IE)	1
69	58	Nyth (MF)	1
70-71	59-64	Ogre	1d4+4
72-77	65-66	Pattuglia*	vedi Gruppi
78-80	67-75	Pattuglia di orchi	vedi Gruppi
81-82	-	Roc	1d2
83-86	76-79	Squadra di insanguinati (IE)	vedi Gruppi
87-89	80-81	Squartatore grigio	1
-	82-84	Vampiro	1d4+1
90-93	85-89	Viverna	1d4
94-97	90-95	Worg	1d6+5
98-100	96-100	Yrthak	1d3

*Montagne Fauci del Drago: mezzelfi e umani Aglarondan guidati da un mago; Montagne del Thesk: mezzorchi e umani Theskian guidati da un guerriero.

TABELLA 7-14: RASHEMEN
(COLLINA FREDDA, CIVILIZZATO) (LI 4-11)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-02	01-02	Banda di bugbear	vedi Gruppi
03-09	03-05	Banditi	vedi Gruppi
10-17	06-08	Berserker	vedi Gruppi
18-19	09-12	Bheur (strega) (IE)	1
-	13-14	Combattente spaventoso (IE)	2d6
20-21	15-16	Ettin	1
22-23	17-18	Ghiottone (animale)	1
24-25	19-20	Ghiottone crudele	1d2
26	21	Gigante delle colline	1d3+1
27-34	22-28	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	29-30	Guardiano di Bane (MF)	1d8+2
35-41	31-34	Lupo (animale)	1d8+8
42-44	35-36	Lupo crudele	1d4+1
45-47	37-39	Lupo invernale	1d4+1
48-49	40-42	Lupo mannaro	1d3+1
50-59	43-44	Mercanti	vedi Gruppi
60	45-52	Mur-zhagul (troll) (IE)	1
-	53-55	Ombrà	1d4+1
61-63	56-57	Orso bruno (animale)	1d2
64-65	58-59	Orso crudele	1
-	60-62	Progenie vampirica	1d2
66-72	63-66	Rothé di superficie (FRA)	1d10+10
73-75	67-68	Schiavisti	vedi Gruppi
77-78	69-71	Spiritide (montagna) (IE)	1d8+2
79	72-74	Squadra di insanguinati (IE)	vedi Gruppi
80	75-76	Strega urlatrice (IE)	1

81-85	77-83	Telthor (IE)	1d4+1
86-87	84-85	Tigre crudele	1
88	86	Tigre mannara	1
89-91	87-90	Troll dei ghiacci (IE)	1d2
92-93	91-94	Uthraki (IE)	1d2
94-97	95-96	Volodni (IE)	1d6+2
98-100	97-100	Worg	1d6+5

TABELLA 7-15: THAY
(TERRA AGRICOLA TEMPERATA, CIVILIZZATO) (LI 1-7)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
-	01	Allip	1
-	02	Artiglio strisciante (MF)	4d6
01-03	03-05	Banda da guerra di gnoll	vedi Gruppi
04-06	06	Banditi	vedi Gruppi
07	07	Bestia del caos	1
-	08-14	Bestia oscura (MF)	1d4
08-09	15-17	Bugbear	1d3+1
10-14	18-19	Centauro	1d2
15-18	20-23	Combattente spaventoso (IE)	2d4
19	24-25	Dretch (demone)	1d3+1
20-23	26-31	Eletto (MF)	1d6+2
-	32	Ghast	1d3+1
-	33-34	Ghoul	1d3+1
24-29	35-36	Gnoll	1d4+1
30-37	37-42	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	43-44	Guardiano di Bane (MF)	1d4+2
38-39	45	Ippogrifo	1d2
40-41	46-47	Leucrotta (MF)	1d2
42-43	48-49	Manticora	1
44	50	Meazel (MF)	1
45-57	51-52	Mercanti	vedi Gruppi
58	53-54	Nishruu (MF)	1
59-60	55-57	Ogre	1d3+1
61-63	58-64	Orco	1d3+1
-	65	Osyluth (diavolo)	1
-	66-67	Pantera spettrale (MF)	1
64-75	68-72	Pattuglia*	vedi Gruppi
-	73-74	Progenie vampirica	1d2
76-77	75-77	Scheletro Medio	2d6
78-87	78-80	Schiavisti	vedi Gruppi
88	81	Segugio infernale	1d2
-	82-83	Sinistro (pipistrello delle profondità) (MF)	1d6+1
89-96	84-91	Squadra di insanguinati (IE)	vedi Gruppi
97-98	92	Unicorno nero (MF)	1d4+1
99	93-94	Vargouille	1d4+1
-	95-96	Wight	1d4+1
100	97-98	Zombi juju (IE)	1d4+1
-	99-100	Zombi Medio	1d4+1

*Umani Thayan guidati da un mago.

TABELLA 7-16: THESK
(TERRA AGRICOLA TEMPERATA, CIVILIZZATO) (LI 1-5)

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato
01-03	01	Ankheg	1
04-15	02-06	Banditi	vedi Gruppi
16	07	Cinghiale mannaro	1
17-18	08-11	Coboldo	1d6+3
-	12-13	Combattente spaventoso (IE)	1
19	14	Doppelganger	1
20-22	15-16	Gargoyle	1
-	17	Ghast	1
-	18-20	Ghoul	1d6
23-28	21-26	Gnoll	1d4+1
29-30	27-32	Goblin	1d6+3
31-36	33-36	Gruppo di PNG	vedi Gruppi
-	37-38	Guardiano di Bane (MF)	1
37-40	39-46	Insanguinato (IE)	1d3+1
41-43	47-50	Krenshar	1d2
44-49	51-54	Lupo (animale)	1d4
50-51	55-56	Lupo mannaro	1
52-66	57-59	Mercanti	vedi Gruppi
67-72	60-62	Milizia*	vedi Gruppi
73	63-65	Ogre	1d2
74-77	66-75	Orco	1d3+1
78-83	76-77	Pattuglia*	vedi Gruppi
84-86	78	Pellegrini	vedi Gruppi
-	79-80	Progenie vampirica	1d2
-	81-82	Scheletro Medio	1d6
87-92	83-85	Schiavisti	vedi Gruppi
93-94	86-90	Topo crudele	1d4
94-100	91-95	Topo mannaro	1d2
-	96-97	Wight	1d2
-	98	Zombi juju	1
-	99-100	Zombi Medio	1d4+1

*Umani e mezzorchi Theskian guidati da un guerriero.

AGLAROND

Situato in una lunga penisola conficcata come un pugnale nel cuore del Mare delle Stelle Cadute, l'Aglarond è una terra di acque aperte e profonde foreste. Qui, umani ed elfi si sono mescolati per secoli, e non esiste un altro luogo nel Faerûn con una simile concentrazione di mezzelfi. Da tempo immemore questa terra si erge come un baluardo contro i Maghi Rossi di Thay, impedendo loro di espandersi nelle terre occidentali. È un compito ingrato, ma il popolo dell'Aglarond non lo ha intrapreso per la salvaguardia di altri paesi, ma del proprio.

descrizione geografica

La penisola dell'Aglarond è lunga all'incirca 810 km, dalle isole più ad ovest al largo della punta della penisola fino alle propaggini orientali delle Fosche Paludi. Nel punto più ampio misura circa 270 km, ma andando verso la punta occidentale si restringe fino a divenire sottilissima. Questa grande striscia di terra allungata misura approssimativamente 225 km da nord a sud.

Fanno parte dell'Aglarond anche molte delle Montagne Fauci del Drago, anche se la parte nord-occidentale della catena è generalmente considerata territorio del Thesk. Ma le terre al di là della fortezza di Emmech vanno oltre la protezione diretta delle armate dell'Aglarond, e questo è uno dei motivi per i quali sono scarsamente popolate. Si tratta di una parte inospitale del paese, popolata non solo da mostri ma anche dalle sempre presenti forze di Thay. Oggigiorno gli sgherri dei Maghi Rossi sono più rari, ma i mostri del luogo costituiscono ancora una grave minaccia sia agli abitanti del luogo che ai viandanti.

Anche se l'Aglarond si trova pressappoco alla stessa latitudine del Cormyr, il tempo atmosferico locale è molto più moderato. Nessun luogo del paese (neppure il cuore del Bosco di Yuir) dista dal mare più di 135 km, e la maggior parte delle città sorge proprio sulle coste rocciose della penisola. Le acque moderano il tempo atmosferico, quindi le stagioni sono raramente aspre come in altri luoghi.

L'Aglarond è isolato dal resto di Faerûn dall'Altopiano di Thay ad est e dal Mare delle Stelle Cadute sugli altri tre lati. Separa quindi il Golfo di Easting a nord dal Golfo dei Maghi e il Mare di Alamber a sud. Le Isole dei Pirati si trovano solamente a circa 150 km dalle isole occidentali dell'Aglarond, ma dato che nell'Aglarond la pirateria è punibile con l'immediata condanna a morte, la maggior parte dei bucanieri si tiene ben alla larga da questa terra. Il tratto di mare che separa l'Aglarond dal Thesk è noto come il Mare di Dlurg. Si tratta più di una baia che di un mare vero e proprio: nel suo punto più stretto, situato circa a metà della lunghezza, solamente 22,5 km separano la città di Furthinghome dalle coste del Thesk.

Anche se il Bosco di Yuir ricopre molto del territorio dell'Aglarond, la terra situata tra il bosco e le coste ospita colline fertili e ondulate, ottime per l'agricoltura. Raramente le fattorie si trovano a più di 15 km dal mare. I mezzelfi che vivono sotto le fronde del Bosco di Yuir scoraggiano la costruzione di grandi insediamenti nella foresta con una miscela di compromessi, diplomazia, e l'occasionale minaccia velata. Ma nonostante questi accorgimenti, la foresta continua a recedere di anno in anno. L'erbaccia, gli arbusti e i rampicanti reclamano rapidamente le fattorie abbandonate, ma gli alberi sono lenti a ricrescere nei territori strappati al Bosco di Yuir molto tempo fa.

caratteristiche geografiche principali

Dalle sue sponde rocciose al cuore del Bosco di Yuir, l'Aglarond è una terra che definisce il proprio popolo tanto quanto esso definisce la terra. Il suo isolamento e la sua lunga storia di assedi da parte di Thay hanno reso gli Aglarondan, un tempo fiduciosi, diffidenti nei confronti degli stranieri (chiunque potrebbe essere un agente del loro odiato nemico). Con il restringimento dei margini del Bosco di Yuir, gli Aglarondan si sono trovati esposti allo scrutinio del mondo esterno, costringendoli ad interagire maggiormente con chi proviene da altri luoghi.

Altumbel

Per la maggior parte delle persone, tutta la penisola dell'Aglarond è un'unica terra, ma non per chi vive ad Altumbel. Quando l'Aglarond nacque molti secoli or sono, dopo lunghi anni di guerra, gli umani e i mezzelfi si accordarono di condividere il potere per mezzo di un consiglio di capi eletti a livello locale guidati da un re. Molti umani erano troppo inaspriti dalla guerra per mettere da parte la loro animosità. Piuttosto che far parte di questa nuova nazione, decisero di partire per la lontana propaggine occidentale della penisola, dichiarandola di loro proprietà.

In aggiunta allo stretto capo al termine della penisola dell'Aglarond, Altumbel comprende il labirintico arcipelago delle Mille Spade. La maggior parte di questi atolli sono desolati e rocciosi, ricoperti di licheni e di bassa vegetazione, ma alcuni sono piuttosto grandi. Ghevden, il più grande, misura più di 45 km in larghezza e ospita molti popolosi villaggi di pescatori, pastori e mercanti. Un terzo della popolazione di Altumbel vive sparsa per le aride Spade. I pirati minacciano le isole, ma molti provengono proprio dalle Spade (razziare i propri vicini è una specie di tradizione locale).

Altumbel e il suo arcipelago sono quasi del tutto privi di boschi. Alla gente del luogo non interessano gli alberi, che fanno loro ricordare i mezzelfi del Bosco di Yuir. La maggior parte degli abitanti prende ciò di cui ha bisogno dal mare, pescando con le reti o catturando crostacei. La terra è rocciosa e spietata, poco adatta all'agricoltura, ma alcune vallette nascoste sono adatte al giardinaggio. Queste valli baciate dal sole e protette dal vento solitamente presentano delle sorgenti, e a volte delle caverne.

Altumbel ha una storia di pirati, personaggi audaci (o scavezzacollo) che conoscevano la composizione delle scogliere sottomarine e le sfruttavano per confondere inseguitori meno istruiti al riguardo. In effetti, Spandelyion, la capitale della regione, è ancora nota come la Città dei Pirati. Ma oggigiorno, le severe leggi contro la pirateria emanate dalla Simbul hanno ridimensionato questo nome. Pochi osano sfidare l'ira della dama, persino in una città tanto lontana dalla sua reggia a Velprintalar.

Al di là delle rocciose e nebbiose coste settentrionali di Altumbel (e di fatto di tutto l'Aglarond) il mare si getta rapidamente in una profonda fossa oceanica. La risalita stagionale di acque fredde e ricche di sostanze nutrienti rende questo luogo un paradiso per i pescatori.

Montagne Fauci del Drago

Le Fauci del Drago separano l'Aglarond dal Thesk a nord. Anche se le relazioni tre i due paesi sono generalmente amichevoli, entrambe sono felici di avere un po' di distanza a separarle. Per l'Aglarond, le Montagne Fauci del Drago costituiscono un'altra difesa naturale contro le forze di Thay o di altri invasori, che impedisce alle armate di attraversare il Fiume Fosco o il Mare di Dlurg. Gli insediamenti costieri settentrionali si affacciano solamente dinanzi ad alcuni piccoli villaggi di pescatori lungo la fessura acquea, aggrappandosi alle ripide facciate delle scarpate che affondano rapidamente in mare.

Solamente le Montagne Tannath e la Gola Tannath (entrambi descritti di seguito) sono considerate parte dell'Aglarond. Il resto delle montagne è saldamente di proprietà del Thesk.

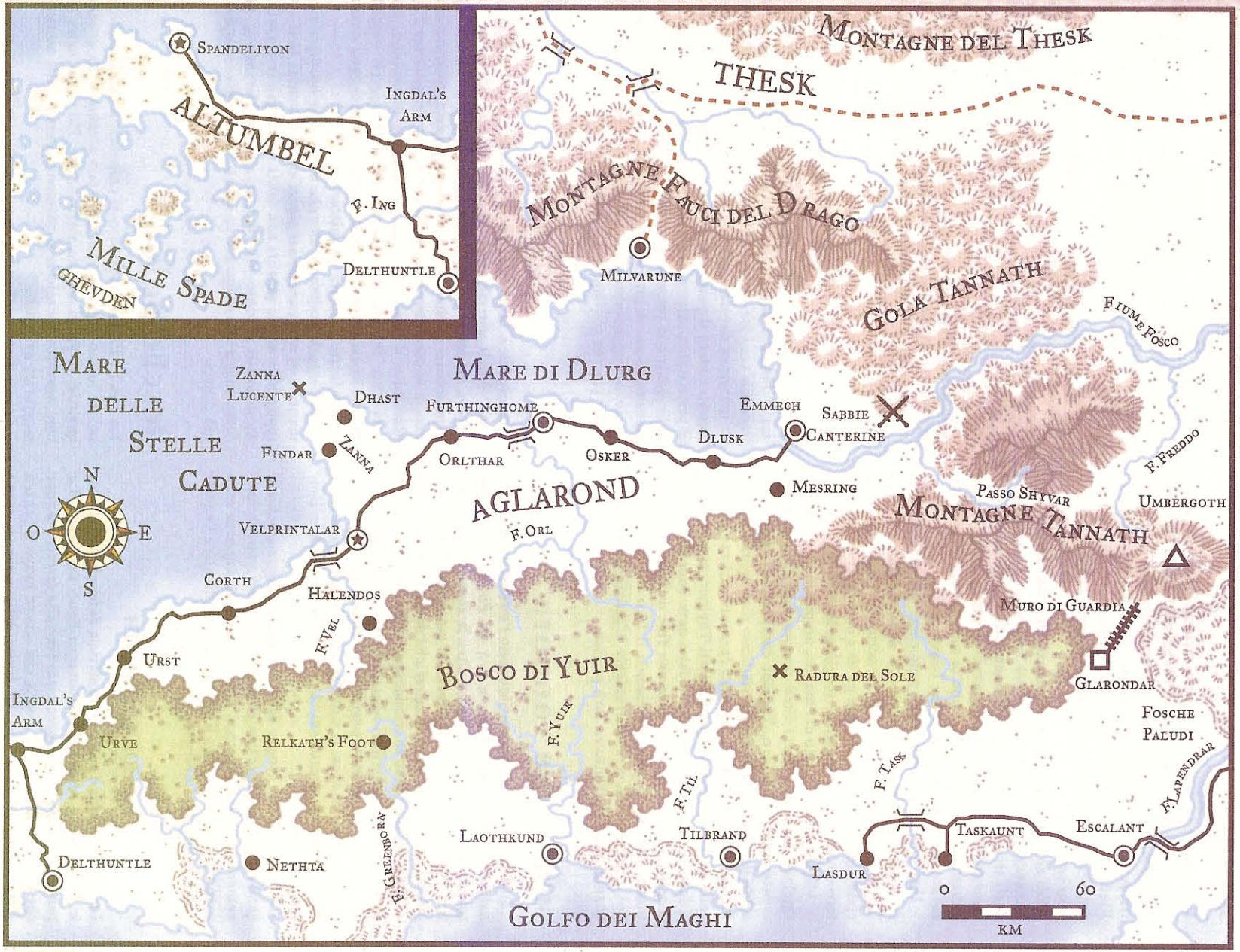
Muro di Guardia

Questo massiccio muro di pietra costruito magicamente si estende dalla città Fortezza Glarondar ai pendii di Umbergoth. Esso estende di altri 22,5 km la barriera difensiva delle Montagne Fauci del Drago, fino ad una fortificazione rocciosa che ospita un terzo delle forze armate dell'Aglarond. I galeb duhr, una razza di elementali della terra, costruirono la muraglia durante il regno di Re Brindor, primo sovrano dell'Aglarond. In cambio, il re concesse l'aiuto del suo popolo ogni volta che i galeb duhr lo avessero richiesto. Finora non lo hanno fatto, ma se i Thayan dovessero rivolgere la loro attenzione verso questo popolo nascosto, la Simbul si sentirebbe obbligata ad accorrere in loro aiuto, costi quel che costi.

Il Muro di Guardia è alto 9 metri e spesso 3 metri. È liscio (Scalare CD 25) e non presenta cancelli o finestre. Scolpite nella parete Aglarondan del muro ci sono ampie scalinate ogni 375 metri circa, e le guardie in cima al muro, note come gli Osservatori, portano con sé delle corde per potersi calare in caso di emergenza. A volte gettano delle corde ai visitatori provenienti dal lato Thayan, ma solamente se si tratta di noti amici dell'Aglarond.

Alcune unità dell'esercito Aglarondan di stanza a Glarondar pattugliano tutto il Muro di Guardia in ogni momento, osservando attentamente le desolate Fosche Paludi. Di recente hanno individuato alcuni cumuli striscianti guardarli di rimando, ma le creature non si sono avvicinate al muro, osservando in silenzio persino quando le occasionali armate perdute di soldati non morti Thayan lanciano i loro folli attacchi. I diplomatici Thayan considerano tali incidenti come disdicevoli ma comprensibili: i Maghi Rossi hanno creato migliaia di simili creature, molte delle quali andarono perdute dopo l'ultima apertura delle ostilità.

Lungo la parete Aglarondan del muro, a distanza di 1,5 km l'una dall'altra, ci sono le caserme delle guardie. Quando non sono di pattuglia, i soldati del Muro di Guardia si riposano qui, preparandosi per la chiamata alle armi che sanno essere inevitabile. Che arrivi presto o tardi nessuno può dirlo.


Spandeliyon
Ingdal's Arm
Altumbel
F. Ing
Mille Spade
Ghevden
Delthuntle
Montagne del Thesk
Thesk
Montagne Fauci del Drago
Milvarune
Gola Tannath
Fiume Fosco
Mare delle Stelle Cadute
Zanna Lucente
Dhast
Mare di Dlurg
Furthinghome
Emmech
Sabbie
Canterine
Dlusk
Findar
Zanna
Orlthar
Osker
Aglarond
F. Orl
Mesring
Passo Shyvar
F. Freddo
Umbergoth
Montagne Tannath
N
O
E
S
Velprintalar
Corth
Halendos
Muro di Guardia
F. Vel
Urst
Bosco di Yuir
Radura del Sole
Glarondar
Ingdal's Arm
Urve
Relkath's Foot
F. Yuir
Fosche Paludi
F. Tass
F. Lapendrar
F. Til
F. Greenhorn
Laothkund
Tilbrand
Taskaunt
Escalant
Delthuntle
Nethta
Lasdur
0
60
KM
Golfo dei Maghi

Zanna

La Zanna è la parte della costa settentrionale che più si estende nel mare. Pur essendo nei pressi della capitale dell'Aglarond, la gente del luogo si considera parte di un'altra terra. Questo territorio aspro ospita due insediamenti: Findar e Dhast. Entrambi sono ventosi porti di pescatori colmi di persone inasprite dagli elementi tanto quanto le loro case.

Gli abitanti della Zanna (chiamati in modo derisorio gli "Azzannatori") sono persino più sospettosi nei confronti degli stranieri di quelli di Altumbel. Non disprezzano solamente i mezzelfi, non sopportano chiunque non sia nato e cresciuto nella zona. Qui non ci sono locande. Semplicemente, gli stranieri non sono i benvenuti.

Una splendente torre bianca nota come la Zanna Lucente si erge orgogliosa sull'estremità della Zanna. Il mago Thymar (Mag12 umano NB) si occupa del faro posto in cima alla torre, una luce che guida i naviganti e che evita loro di schiantarsi contro le scogliere locali.

All'insaputa del resto del mondo, un pirata di Altumbel, Quelzur Naismen (Ldr5/Str8 umano LM), ha recentemente catturato il faro, Thymar compreso. Naismen è al soldo dei Figli di Hoar, che vogliono distruggere il commercio in quella zona. Il sinistro furfante utilizza un *cappello del camuffamento* per fingersi Thymar, manipolando il faro per far schiantare nave dopo nave contro le vicine scogliere. Finora ha fatto fare una fine del genere ad una mezza dozzina di navi, derubando il loro carico. Prima o poi, qualcuno arriverà sicuramente a cercare le navi, ma quando accadrà, Naismen sarà pronto.

Montagne Tannath

Le Montagne Tannath costituiscono l'estensione meridionale delle Fauci del Drago, a sud del Fiume Fosco, che scorre dal cuore del Thay e va oltre la fortezza Aglarondan di Emmech. Alte e impervie, le montagne formano la più massiccia delle difese geografiche dell'Aglarond contro il Thay. Gli umanoidi le considerano impossibili da scalare, specialmente il picco di Umbergoth all'estremità orientale, ma ci sono degli ampi passi che le fiancheggiano ad entrambi i lati. Ad ovest si trova la Gola Tannath, mentre il Passo Shyvar è situato tra il resto delle Tannath e Umbergoth a est.

Le pareti lisce e spoglie delle Tannath scoraggiano chiunque volesse costruirci una casa. Qui risiedono quasi esclusivamente uccelli e montoni. Le eccezioni più degne di nota sono i grifoni che fanno il nido sui picchi più alti e l'antico drago zanna di Umbergoth.

Gola Tannath

La Gola Tannath è una stretta striscia di boschi situata tra le Tannath e il resto delle Montagne Fauci del Drago. Le pareti scendono quasi a precipizio fino alle strette pianure che circondano il Fiume Fosco, che scorre lungo il centro della gola. La fauna è quella tipica della regione: cervi, volpi, scoiattoli, tassi, procioni, opossum, otarie, castori e così via. Viandanti, invasori Thayan e difensori Aglarondan hanno dato la caccia fin quasi all'estinzione a specie molto più pericolose. Ora, solamente alcuni leoni di montagna costituiscono una vera minaccia. Le creature abbastanza intelligenti da capire di non essere le benvenute hanno abbandonato la zona da lungo tempo.

Eppure, creature innaturali si aggirano ancora nella Gola. I viandanti attenti possono avvistare i grifoni delle Tannath mentre volteggiano in cielo, ma di rado le creature si avvicinano a sufficienza per interagire con chi è costretto a terra.

Il Fiume Fosco, a lungo una barriera naturale tra l'Aglarond e i suoi vicini, è recentemente divenuto un'arteria pulsante di commercio da e per il paese via Emmech. Nonostante i recenti miglioramenti delle relazioni tra l'Aglarond e il Thay, sono in pochi ad arrischiarsi a mangiare il pesce pescato dalle acque del Fiume Fosco, e ancora meno a nuotarci. Vivere presso un fiume utilizzato da una civiltà che ha tentato per secoli di distruggere il proprio popolo ha creato generazioni di sfiducia che alcuni anni di fruttuoso commercio non leniranno.

Passo Shyvar

Il Passo Shyvar è un sentiero molto più arduo tra le Montagne Tannath rispetto alla Gola Tannath, con un'ampiezza variabile tra i 90 metri e i 15 km. Sembrerebbe un percorso di invasione naturale agli occhi del Thay, e i Maghi Rossi hanno sfidato il passo molte volte nel corso dei secoli. Ma il passo è alto, stretto e tortuoso, pieno zeppo di postazioni dalle quali una piccola compagnia potrebbe respingere un esercito. Torri di guardia Aglarondan tengono d'occhio il passo, ma oggigiorno accolgono le carovane mercantili del Thay più che respingere gli invasori.

Umbergoth

Umbergoth è la montagna più possente di tutto l'Aglarond. Negli ultimi anni, Nartheling, un drago zanna antico, ha deciso di scavarsi una dimora tra le caverne che intersecano questa cresta innevata. Questa creatura minaccia le carovane mercantili che fanno la spola tra l'Aglarond e il Thay. Non sta dalla parte di nessuno, ma preferisce le carovane Thayan, piene di oggetti magici. Perché la creatura stia ammassando questi oggetti e cosa voglia farne è ancora un mistero.

Umbergoth è talmente alta che la sua cima è sempre ammantata di neve, anche nei giorni estivi più caldi. Grifoni, ippogrifi e aquile giganti una volta solcavano le correnti ascensionali attorno alla montagna, ma Nartheling ha fatto fuggire tutte queste creature, tranne gli esemplari più audaci.

Fosche paludi

Le Fosche Paludi vengono così chiamate a causa del loro colore bruno ruggine, che assumono a causa della grande quantità di ferro sepolto sotto di esse. Più di un nano ha commentato: "Se solo le si potessero drenare, che miniera magnifica avremmo!"

Queste terre umide sono composte da paludi, acquitrini e distese di fango quasi impraticabili, attraversati da bassi rigagnoli che confluiscono a sud nel Fiume Lapendrar e da lì fino al Golfo dei Maghi. Sia l'Aglarond che il Thay reclamano questo territorio, anche se nessuno dei due paesi desi-

Fosche Paludi

dera veramente questa terra pregna d'acqua. Dato che formano la prima linea di difesa tra due nazioni che sono state tradizionalmente in guerra tra loro, molti conflitti si sono svolti qui, con il fango reso cremisi dal sangue degli eserciti. Le truppe più efficienti in queste terre miserabili sono le orde di non morti del Thay. Ma l'umidità fa marcire i cadaveri più rapidamente, e i soldati non morti non se la cavano meglio di quelli viventi nell'attraversare il fango.

Le Fosche Paludi ospitano anche creature pericolose, tra le quali parassiti mostruosi, serpenti velenosi, idre, cumuli striscianti e troll. Ma queste minacce appaiono blande se paragonate alle nubi di insetti affamati che seguono qualsiasi creatura dotata di sangue che attraversi le paludi. Queste pesti sono la causa di malattie, oltre che di disagi, e più di un nobile combattente ha fatto una fine ignobile a causa di queste insignificanti creature.

Recentemente, i cumuli striscianti delle Fosche Paludi devono aver trovato un condottiero, oppure devono aver sviluppato una sorta di intelligenza collettiva. All'inizio, hanno formato una linea a circa 1,5 km dal confine meridionale delle paludi, intenti a guardare al di là del Fiume Lapendrar. Ora hanno formato una seconda linea che guarda al di sopra e al di là del Muro di Guardia, mentre alcuni sono stati avvistati molto ad ovest, a Glarondar. Alcuni degli zulkir di Thay, Szass Tam compreso, credono che i cumuli striscianti siano i resti ricostituiti di migliaia di soldati non morti perduti nelle paludi, e sperano di poter trarre vantaggio da questo fatto. Se potessero assumere magicamente il controllo di queste creature, potrebbero trasformare ciò che un tempo era una barriera naturale in una terribile arma da utilizzare contro il popolo dell'Aglarond.

La verità è finora insospettata sia dall'Aglarond che dal Thay. Un trio di druidi non morti noto come il Fosco Consiglio è intento a creare e dirigere i mostri vegetali da mesi. I druidi hanno costruito una vasta tana sotterranea nel cuore delle paludi, modellando piante e liane in modo da puntellare le camere e i tunnel che hanno aperto nel fango. Il capo del Fosco Consiglio è Ysvel la Nera (Drd18 lich femmina NM) impazzita a causa di un antico artefatto (una verga di ferro arrugginito nota come il *Ramo di Ferro*) che trovò anni fa tra il fango gorgogliante della sua dimora paludosa (per maggiori informazioni sul *Ramo di Ferro* si veda il Capitolo 5: "Oggetti magici"). Uccise i suoi accoliti nel sonno e li tramutò in zombi juju su ordine del manufatto. Sotto la sua malevola influenza, trasformò se stessa in una lich, una scelta molto rara tra i druidi. Ora guida i suoi seguaci nella creazione di un esercito di cumuli striscianti. Nessuno sa cos'abbia in mente Ysvel, ma di certo non si tratta di nulla di buono.

Golfo dei Maghi

Lungo le coste meridionali della penisola dell'Aglarond si trovano le città del Golfo dei Maghi. Tra il Mare delle Stelle Cadute e il Bosco di Yuir si estende un'ampia e soleggiata pianura lunga più di 450 km e ampia fino a 120 km. A differenza delle pianure costiere settentrionali, il Golfo dei Maghi è basso, costellato di grandi paludi create dalla marea e di isole barriera che rendono arduo il viaggio da est a ovest.

Il Golfo dei Maghi non ha mai fatto parte del regno dell'Aglarond. È così chiamato in ricordo dei potenti imperi magici che per migliaia di anni hanno dominato questo tratto di mare. Le sue città furono fondate dal popolo dell'antica Unther (e di Chessenta, all'epoca assoggettata a

Unther), e nel corso degli ultimi dieci secoli sono state colonie Untheric, indipendenti, una propria lega dissoluta, conquistate dai Chessentan, nuovamente indipendenti, e infine conquistate dai Thayan, la loro attuale condizione. In pratica, i Maghi Rossi tengono saldamente Escalant, vagamente Laothkund, e per nulla Delthuntle.

Il Golfo dei Maghi è sempre stato più selvaggio e meno civilizzato rispetto alle regioni più a nord. Sono passati quasi tre secoli da quando una sola potenza ha tenuto in pugno queste città, e le comunicazioni e gli insediamenti nelle terre all'interno sono piuttosto casuali. I mostri si rifugiano sotto le fronde meridionali del Bosco di Yuir, scorrazzando nei luoghi più selvaggi delle pianure costiere, e le paludi ospitano pericolosi lucertoloidi e siv. La maggior parte del viaggio e del commercio tra le città viene condotta via mare. Lungo le strade costiere abbandonate sono comuni insediamenti ormai in rovina e torri dimenticate.

Bosco di Yuir

Il nome Bosco di Yuir deriva dagli Yuir, gli antichi elfi delle stelle ed elfi verdi che un tempo fecero di questa parte del mondo la loro dimora. Un tempo, questa vasta e lussureggiante foresta ricopriva quasi tutta la penisola, ma oggi le città più grandi dell'Aglarond e la maggior parte dei suoi abitanti sono sparpagliati lungo la costa rocciosa settentrionale. In sei secoli di insediamento umano, i confini settentrionali del bosco si sono allontanati, in alcuni punti, di 75 km dalla costa, ma sembra che la tenace foresta stia facendo il suo ritorno.

Il Bosco di Yuir divide l'Aglarond in due nazioni (o tre, se si conta Altumbel come una nazione separata, come fanno i suoi abitanti): L'Aglarond visto dalla maggior parte dei viandanti è l'antico reame umano di Velprin, lungo le pianure costiere delle sponde settentrionali. Esso consiste in ampie e ondulate terre agricole e di bellissime città portuali, costellate dei manieri e delle ville dei nobili umani e dei ricchi mercati dell'Aglarond. Anche se qui i mezzelfi prosperano, sono pur sempre in inferiorità numerica rispetto ai loro cugini umani. Alcuni temono che nelle regioni a nord del Bosco di Yuir, la discendenza di mezzelfi dell'Aglarond stia lentamente annegando in un mare di umanità sempre crescente.

L'altro Aglarond, ossia l'antica e vera regione, è fatta dei popolani e dei forestali mezzelfi che chiamano "casa" il Bosco di Yuir. Si tratta di un popolo insulare, diffidente degli stranieri, perfino dei loro compatrioti Aglarondan che vivono nelle coste. Riconoscono l'autorità della Simbul e del suo consiglio, ma preferiscono avere a che fare con il mondo esterno il meno possibile. Chi riesce a conoscere il popolo del Bosco di Yuir scopre che si tratta di gente calda e amichevole. Ma ciò è raro, dato che i mezzelfi tendono a nascondersi nei profondi recessi del bosco, e non interagiscono con gli stranieri a meno che non ne siano costretti dalla necessità o dalle circostanze.

Il Bosco di Yuir è una foresta caduca temperata, con inverni più miti rispetto alla norma di una terra a questa latitudine. In primavera e in estate diviene un intrico soffocante di arbusti e fitto sottobosco, virtualmente impossibile da attraversare per chi non conosce le strade giuste. Una bassa e scoscesa spina dorsale di colline ricoperte dalla foresta si estende per tutta la lunghezza della penisola, e da queste terre montuose ricche di acqua nascono innumerevoli ruscelli che scendono fino alle terre costiere, anche se alcuni di essi sono grandi abbastanza da essere chiamati fiumi. La selvaggina è abbondante ma cauta, dato che bestie pericolose e predatori mostruosi si aggirano a caccia nella cupa foresta. Sono poche le creature veramente malevoli che infestano la foresta, ma bestie inferocite come i cinghiali o i ragni mostruosi costituiscono un pari pericolo per i viandanti incauti.

Il Bosco di Yuir è ricco di antica e forte magia. Gli antichi elfi delle stelle erano padroni di una potente magia, e lasciarono ai posteri due lasciti ancora utili. Primo, il Bosco di Yuir è impenetrabile da parte delle magie di scrutamento e di individuazione. I tentativi di scrutare attraverso la calotta frondosa del Bosco di Yuir rivelano solamente il bosco stesso, null'altro. Non possono rivelare luoghi specifici, né rintracciare magicamente chi si trovi sotto le sue fronde. Il soggetto non è schermato in alcun modo, semplicemente non appare essere lì, o da qualche altra parte. Nel corso dei secoli ciò ha aiutato molto l'Aglarond, giacché i nemici che hanno ispezionato magicamente il luogo non hanno mai avuto nulla da riferire.

Secondo, il Bosco di Yuir è colmo di rovine, resti della grande società elfica che un tempo vi risiedeva. Si tratta di luoghi meravigliosi per i cercatori di tesori, ma le rovine più stupefacenti sono i cerchi di menhir, monumenti di pietre erette incise in un antico dialetto elfico. La magia di questi cerchi si è indebolita insieme alla forza del bosco stesso, ma in essi rimane ancora del potere.

I cerchi di menhir, molti dei quali quasi del tutto ingoiati dal sottobosco della foresta, formano una rete di *portali* attivabili da chi ne conosce i segreti. Tale conoscenza è custodita da un gruppo scelto di druidi e ranger mezzelfi noti come i signori del Bosco di Yuir (per maggiori informazioni su questa organizzazione, si veda il Capitolo 2: "Classi di prestigio"). Utilizzando questi cerchi, essi possono trasportare velocemente se stessi e i loro amici da un punto ad un altro del Bosco di Yuir istantaneamente. I cerchi di menhir a volte si attivano autonomamente sotto la luce della luna piena entro il Bosco di Yuir, ma non oltre (almeno non intenzionalmente). Quando non vengono attivati da un signore del Bosco di Yuir, tali cerchi di menhir vanno considerati *portali* malfunzionanti (per i dettagli si veda il Capitolo 2: "Magia" nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS).

SILDËYUIR

Più di duemila anni fa, le profondità del Bosco di Yuir ospitavano il reame di Yuireshanyaar, la dimora dei timidi elfi delle stelle, o del mithral. Di fronte agli aggressivi coloni umani lungo il Golfo dei Maghi (perlopiù provenienti dall'Antica Unther) intenti a ricavare terra a spese della loro antica foresta, gli elfi delle stelle decisero di abbandonare Faerûn. I loro Alti Maghi forgiarono una rete di cerchi di pietre lungo tutta la foresta, e successivamente intesserono un potente incantesimo in tutte le pietre erette che creò un semipiano per gli elfi delle stelle. La maggior parte di esse lasciò Faerûn a quell'epoca.

Sildëyuir è un reame di arcana bellezza, una terra dal crepuscolo eterno illuminata da molte stelle scintillanti. Si estende all'incirca fino ai confini della foresta, e al pari del Bosco di Yuir è una distesa ininterrotta di verdi vallette e di ruscelli nascosti. Gli elfi delle stelle eressero grandi cit-

tadelle di vetro, in cui vivono ancora, maestri della magia musicale e signori di questo reame fatato.

Se si utilizza il *Manuale dei Piani*, Sildëyuir presenta le proprietà seguenti.

- **Gravità inferiore.**
- **Tempo alterato:** Due giorni nel Piano Materiale equivalgono ad un giorno a Sildëyuir.
- **Dimensioni finite:** Sildëyuir è adiacente al Bosco di Yuir.
- **Plasmabile alterabile:** Gli oggetti rimangono costanti a meno che non vengano soggetti a una forza fisica o magica.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento neutrale forte:** Le prove basate sull'Intelligenza, la Saggezza e il Carisma subiscono una penalità di -2 per i personaggi non neutrali e di -4 per i personaggi con due componenti di allineamento non neutrali.
- **Magia potenziata:** Gli incantesimi con il descrittore sonoro vengono potenziati e intensificati di due livelli all'interno di Sildëyuir.

Gli antichi cerchi di menhir del Bosco di Yuir sono *portali* che conducono a Sildëyuir, anche se molti di essi sono predisposti per essere operati solamente dagli elfi delle stelle. Il Piano Etereo e il Piano delle Ombre non sono adiacenti al semipiano, dunque gli incantesimi che utilizzano effetti eterei o d'ombra non funzionano al suo interno, tuttavia il Piano Astrale è accessibile.

Sildëyuir è ormai da secoli sotto attacco da parte di una razza di stregoni alieni molto potenti. I nilshai, nativi di una realtà orribile e lontana, scoprirono per caso l'esistenza del semipiano molto tempo fa, e stanno tentando di invadere Sildëyuir e soggiogarlo ai loro scopi perversi (vedi "Nilshai" nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est"). Ogni incursione è sempre più difficile da respingere della precedente, e vaste porzioni del reame sono state avvelenate dalla stregoneria aliena dei nilshai. Da queste regioni corrotte emergono creature orribili e prive di vita a infestare i boschi argentei e a terrorizzare le cittadelle degli elfi delle stelle. Alcuni elfi del mithral consigliano di abbandonare la loro dimora extraplanare per ritornare al Bosco di Yuir, mentre altri insistono per richiedere l'aiuto dei loro fratelli nelle foreste dell'Aglarond.

RADURA DEL SOLE

La Radura del Sole è uno spiazzo al centro del Bosco di Yuir. È identica a tutte le altre radure, tranne che per i suoi due cerchi concentrici di menhir. Incantata molto tempo fa, la radura è immune allo scorrere del tempo: l'erba è ben accudita, e le rocce non presentano rampicanti o muschio, nonostante siano rimaste indisturbate per innumerevoli secoli.

Il cerchio di menhir esterno è il più alto dei due, le cui rocce raggiungono quasi i 6 metri di altezza. I macigni sono decorati con antiche rune Espruar che dedicano ciascun menhir ad un membro dei Seldarine, il pantheon elfico. Le pietre del cerchio interno sono alte solamente 1,8 metri. Sono adornate allo stesso modo delle altre, ma sono dedicate al pantheon dimenticato del popolo che visse nel Bosco di Yuir ancora prima degli elfi delle stelle.

La maggior parte dei *portali* dei cerchi di menhir nel Bosco di Yuir può trasportare qualcuno solamente al *portale* simile più vicino, ma il *portale* della Radura del Sole è speciale. Coloro che lo utilizzano possono trasportarsi verso un qualsiasi altro *portale* del Bosco di Yuir.

popolo dell'Aglarond

Nell'Aglarond vivono due popoli differenti: il popolo che vive lungo le coste e quello che vive sotto gli alberi. Gli abitanti delle coste sono perlopiù discendenti degli umani dell'antico Velprin, mentre gli abitanti del Bosco di Yuir sono perlopiù mezzelfi. Le due culture hanno imparato nel corso degli anni a vivere e a lavorare l'una accanto all'altra, a volte insieme, più spesso in parallelo, ignorandosi a vicenda. Gli umani dell'Aglarond preferiscono lavorare e vivere lungo le coste, mentre chi ha sangue elfico preferisce rimanere nascosto nei suoi boschi ancestrali, dunque ci sono poche ragioni per le quali le due culture interagiscano. Inoltre, nessuna delle due possiede qualcosa che l'altra ucciderebbe pur di avere, e la pace è regnata fin dal primo momento in cui Re Brindor indossò la corona.

Questa strana simbiosi è stata resa possibile dalla geografia del luogo. Il suo isolamento fa sì che le minacce provengano da una sola direzione: Thay. Quest'unica minaccia è stata un fattore di unificazione: se i popoli dell'Aglarond non avessero voluto combattere insieme, sarebbero sicuramente morti soli. Ormai privi di una minaccia da parte del Thay, alcuni pensano che i tempi siano maturi per dividere la regione. Ambiziosi mercanti e nobili umani sognano di disboscare il Bosco di Yuir, mentre i mezzelfi più elitari sperano di portare l'equilibrio di potere del regno via dalle nevrotiche città degli umani e nuovamente alle antiche foreste elfiche. Fortunatamente, l'Aglarond è stato benedetto con dei monarchi dotati di grande saggezza e visioni personali, e sotto il governo del Casato Olóssyne (e, più recentemente, la Simbul) queste aspre divergenze raramente sono sfociate in aperte ribellioni.

Razze e culture

Gli umani dell'Aglarond discendono perlopiù dai popoli che si insediarono ad Altumbel, nel Thesk e nel Golfo dei Maghi dai dieci ai quindici secoli or sono. La maggior parte di questi popoli proveniva da Chessenta, da Chondath e da Damara, ma col passare del tempo queste culture si sono fuse in un'unica identità nazionale. Gli Aglarondan hanno la reputazione di essere onesti e grandi lavoratori, lenti nel farsi degli amici ma lesti nel soccorrerli. Ciononostante, quando non sono al lavoro, si danno alla pazza gioia. La birra e i liquori Aglarondan vengono mesciuti tenendo conto della potenza piuttosto che del sapore, e gli abitanti si avvantaggiano di questo fatto ogni volta che possono.

Nei primi anni della nazione, gli umani e i mezzelfi provavano un risentimento reciproco, e l'eco di questa antica divisione ancora risuona. Le due culture hanno tollerato la reciproca compagnia solamente con riluttanza, e senza la mano dura e unificante del monarca, tutte le sedute del Consiglio Reale sarebbero sfociate nel caos. Oggigiorno, i conflitti razziali aperti sono cose del passato. La maggior parte di quegli umani che si rifiutarono di condividere il

paese con i mezzelfi abbandonarono la zona per dirigersi verso la parte occidentale della penisola, insediandosi ad Altumbel o nella Zanna. Nessuna delle due regioni ha molto peso, sempre che ne abbia, nelle odierne politica e società.

Gli umani Aglarondan sono robusti, dai capelli scuri, gli occhi marroni o azzurri e la pelle arrossata dalla costante esposizione agli elementi. Gli uomini sono alti mediamente 1,70 metri, le donne intorno ai 1,55 metri. I mezzelfi Aglarondan, discendenti di umani ed elfi selvaggi, hanno carnagione ramata, talvolta con una sfumatura olivastra, dai capelli biondi o corvini. Le orecchie sono solo lievemente appuntite come quelle degli elfi, e gli occhi tendono ad essere dorati. Gli Aglarondan di entrambe le razze sono stoici di natura e amano profondamente i boschi e le coste della loro penisola. La maggior parte fa di tutto pur di visitare o di viaggiare lungo le coste rocciose o le fronde del Bosco di Yuir, anche se poche persone senza sangue elfico trovano confortevoli le profondità della foresta.

I mezzelfi dell'Aglarond comprendono sia cauti forestali, che vivono come semplici cacciatori nomadi nel cuore della foresta, che cittadini cosmopoliti che vivono a stretto contatto con gli umani nei villaggi lungo la costa. La maggior parte si trova nel mezzo di questi due estremi: vive all'interno della foresta ma sa anche come vivere nel mondo esterno, fa tesoro della propria cultura ma riconosce anche quella degli altri. Sono in molti a partecipare al governo della propria nazione, dato che se non riuscissero a moderare il commercio e l'espansione dei loro vicini umani, un giorno all'Aglarond potrebbero tornare le lotte razziali.

vita e società

Gli Aglarondan preferiscono vivere da soli e in pace, ma raramente hanno avuto queste opportunità. Il resto di Faerûn non si preoccupa molto della nazione peninsulare (se proprio se ne preoccupa), ma lo stesso non si può dire dei Maghi Rossi di Thay. Prima della recente cessazione delle ostilità, l'Aglarond ha vissuto sotto la costante minaccia di invasione degli zulkir, che vedevano nella penisola il loro primo passo della loro campagna per il dominio del mondo.

Ciononostante, il resto del mondo raramente si è occupato degli Aglarondan che non erano parte delle forze armate ben addestrate del paese. Anche se non ignorano la politica estera, molti Aglarondan preferiscono non immischiarsi negli eventi lontani. Gli umani pescavano placidamente nel Mare delle Stelle Cadute e curavano gli ampi campi e pascoli tra le coste e gli alberi. Gli elfi raccoglievano i tesori della natura sotto le foglie del Bosco di Yuir.

Gli Aglarondan costieri e arborei hanno atteggiamenti differenti nei confronti della magia. Coloro che vivono sotto gli alberi nutrono un sano rispetto e un profondo apprezzamento nei confronti della magia. Gli altri invece temono tutto ciò che è magico, specialmente se vivono al di fuori del paese, un comportamento probabilmente radicato in generazioni di guai con Thay. Persino gli incantatori Aglarondan vengono visti con sospetto se non dimostrano di essere degni di fiducia.

La Simbul è conscia dell'avversione costiera alla magia. Si occupa personalmente di individuare i cittadini che dimostrano un talento per la magia e di provvedere al loro addestramento nell'arte. Questi incantatori sono noti come le Mani della Simbul. Una volta pronti, la Simbul invia i suoi studenti nel mondo, sia come ambasciatori che come spie.

Economia

L'economia dell'Aglarond è tradizionalmente autosufficiente e contenuta all'interno della nazione. La recente pace con il Thay ha reso i porti più attivi. Anche se il popolo ha ancora poco bisogno del mondo esterno, è felice di poter aprire nuovi mercati per la propria merce.

Le principali esportazioni dell'Aglarond sono il grano, le gemme, il rame, il ferro, i tessuti e le derrate alimentari, così come il legname ottenuto dagli alberi caduti nel Bosco di Yuir raccolti dai mezzelfi. Le gemme più comunemente esportate sono le perle nere raccolte dai tuffatori al largo delle coste settentrionali e orientali. Sono molto apprezzate in terre lontane, proprio come il vino sanguigno Aglarondan preferito dai mezzelfi.

La nazione non dispone di una flotta mercantile, anche se molti nobili mercanti dispongono di una nave o due. La maggior parte delle merci che entrano ed escono dall'Aglarond sono trasportate da vascelli di Impiltur o Sembia, e molti mercanti stranieri dispongono di magazzini e di empori commerciali in grandi città come Velprintalar e Furthinghome.

Leggi e ordinanze

Il popolo dell'Aglarond segue un semplice insieme di leggi che vieta la maggior parte degli atti di violenza contro persone e proprietà. Il reggente locale si occupa di tutto ciò che riguarda la giustizia, spesso limitandosi a sanzioni punitive, a meno che qualcuno non sia stato ferito o ucciso. Non esiste una forza di polizia nazionale, ma tutti gli ufficiali dell'esercito dell'Aglarond possono far rispettare la legge nazionale e arrestare chiunque la violi. Tecnicamente, chiunque può appellare una sentenza locale al Consiglio Reale o persino alla Simbul, ma in pratica ciò avviene raramente.

Le leggi scritte sono custodite nella biblioteca del Consiglio Reale. Spesso, però, queste non vengono ben comprese, quindi gli ufficiali locali spesso applicano il buon senso ad ogni data situazione. Se la guardia cittadina crede che un atto sia un crimine, lo tratta come tale. Una legge universale è la leva obbligatoria nell'esercito, da servire quando un Aglarondan raggiunge la maggiore età. Il servizio dura almeno un anno, ma molti giovani scelgono di servire per molti anni. Molti coscritti vengono assegnati alle milizie e alle guarnigioni locali e non servono mai nelle distanti fortezze di frontiera di Emmech o Glarondar.

Guerra e difesa

L'Aglarond è spesso stata una nazione in guerra, ma non è una nazione di soldati. Le forze combattive dell'Aglarond sono rappresentate da tre piccoli eserciti, quasi completamente stazionati lungo il confine tra la loro patria e il Thay. L'Armata del Drago Verde è composto da 4.000 truppe stazionate alla Fortezza Glarondar e al Muro di Guardia, mentre l'Armata del Leone annovera 1.500 soldati a Emmech. Altri 500 soldati sono di guarnigione a Velprintalar, insieme alla flotta della Simbul (una flotta di una dozzina di navi da guerra con un equipaggio di circa 1.000 marinai).

Anche se solamente 6.000 truppe vengono annoverate nel libro paga della Simbul, i contadini, i cacciatori e i pescatori del paese sono pronti a combattere. In tempi di guerra, il numero delle truppe disponibili può facilmente raggiungere le 30.000 unità o più. Gli invasori che raggiungano le città dell'Aglarond possono aspettarsi di dover combattere contro tutti gli uomini e le donne della regione in grado di farlo. Vivendo in una penisola, gli Aglarondan hanno ben pochi luoghi verso cui fuggire.

I soldati Aglarondan sono perlopiù una fanteria armata di archi, picche e spade. Circa il 15% delle loro forze sono a cavallo, compresa una guardia scelta di circa cento cavalcagrifoni stazionati in punti strategici in tutta la regione. Queste unità speciali vengono solitamente utilizzate come esploratori e messaggeri, piuttosto che nelle battaglie. Sono troppo preziose per rischiare di perderle, a meno che non sia strettamente necessario.

Nonostante sia circondata dal mare su tre lati, l'Aglarond ha una flotta piuttosto piccola. Per raggiungere le sue città, una flotta del Thay dovrebbe circumnavigare l'intera penisola, ben al di là del capo di Altumbel e dell'arcipelago delle Mille Spade. Di conseguenza, le navi della Simbul sono principalmente progettate per inseguire i pirati e per passare la maggior parte del tempo in mare a pattugliare le coste occidentali. L'esercito dell'Aglarond utilizza delle piccole "barche costiere", imbarcazioni basse ed economiche simili a lunghe canoe a remi con una vela triangolare. Queste barche possono navigare sia lungo i fiumi che lungo le coste, e sono ideali per toccate e fughe contro gli invasori.

I mezzelfi del Bosco di Yuir dispongono di corpi d'elite di ranger noti come i forestali. Questi uomini e donne sono fedeli alla corona, ma sono più dei corpi di polizia che unità militari. Pattugliano i margini del Bosco di Yuir, tenendo gli occhi aperti sia per gli invasori che per i viandanti che si sono persi. Si occupano anche del mantenimento della pace tra i non nativi e i mezzelfi più xenofobi che vivono nelle zone più profonde della foresta.

RELIGIONE

Gli Aglarondan non sono particolarmente devoti. L'Aglarondan medio ritiene che gli dei non siano coinvolti direttamente negli affari ordinari di tutti i giorni, quindi non se ne preoccupa più di tanto. Gli agricoltori Aglarondan favoriscono Chauntea, mentre i pescatori rendono omaggio a Valkur, patrono dei marinai, e a Selûne, che si occupa delle stelle con le quali essi navigano. I mezzelfi spesso venerano divinità dei boschi come Mielikki e Silvanus o un qualsiasi membro dei Seldarine, particolarmente Rillifane Rallathil.

Avventurieri

Nel passato, gli avventurieri hanno attraversato l'Aglarond per raggiungere quelle che essi ritenevano terre più ricche, ignorando le dozzine di antiche rovine sparpagliate per il Bosco di Yuir in favore di luoghi più noti. Con il recente afflusso di commercio in questa parte del mondo, si stanno diffondendo le voci riguardo i tesori nascosti dell'Aglarond.

Il popolo dell'Aglarond non è ospitale nei confronti degli avventurieri. D'altronde anche il proverbio locale recita: "Alcune pietre è meglio non ribaltarle". A parte la tradizionale diffidenza degli abitanti delle coste nei confronti degli incantatori, la gente crede che ficcare il naso in antiche rovine possa solo causare guai. Dopo tutto, deve esserci una ragione se quei posti sono rimasti indisturbati per tutto questo tempo. Il popolo del Bosco di Yuir non è meno diffidente nei confronti degli intrusi a zonzo per le loro terre. Tutti gli stranieri sono delle potenziali spie Thayan e vengono generalmente trattati come tali a meno che non venga dimostrato il contrario.

politica e potere

Sin da quando i mezzelfi prevalsero nelle guerre razziali che lacerarono il paese più di trecento anni or sono, il popolo dell'Aglarond è stato governato da un monarca, primo dei quali fu il leggendario Re Brindor. La Simbul è la regina dell'Aglarond da poco più di cinquant'anni, durante i quali ha creato una gerarchia informale di ufficiali di fiducia, mercanti dalla mentalità civica, e alleati nobili che operano nell'amministrazione civile. Il culto della personalità della Simbul ha incrementato drasticamente la capacità del monarca di realizzare le sue idee, ma finora non si è mai preoccupata di formalizzare i suoi appuntamenti o le sue disposizioni, e la sua morte o scomparsa segnerebbe la fine di un governo centralizzato efficace del paese, almeno per un periodo.

Un Consiglio Reale di potenti nobili e rappresentanti delle comunità Aglarondan partecipanti consiglia il monarca. Non tutti si avvantaggiano di questa opportunità, preferendo tracciare il loro proprio percorso, diverso da quello dell'Aglarond. La Simbul si attiene al suo proprio giudizio, indipendentemente da ciò che i suoi consiglieri potrebbero voler dire. Spesso, non sono al corrente dei suoi progetti più grandi riguardo alla guida del destino del paese. Si occupano invece di gestire gli affari quotidiani della nazione. Il consiglio conta trentatré membri, alcuni dei quali sono i rappresentanti designati delle città e dei villaggi, mentre altri sono nobili con seggi ereditari. Circa una dozzina dei membri del consiglio sono stretti alleati della Simbul e di parte della sua amministrazione, ma alcuni si oppongono alla sua amministrazione e limitano la sua capacità di fare ciò che vuole.

Il regnante dell'Aglarond per tradizione ha sempre scelto il proprio successore. Spesso si tratta dell'erede del monarca, ma gli ultimi reggenti non avevano legami di sangue. Dato che la Simbul non ha figli, tutti si chiedono chi designerà per la successione. Data la sua tendenza a scomparire per mesi, la Simbul ha ceduto alla richiesta del consiglio di tentare di nominare un successore. Non è però stata tanto sciocca da rendere pubblica l'identità di tale individuo. Ha invece consegnato alcuni documenti sigillati magicamente a numerosi Aglarondan di sua fiducia (tra cui il suo Sommo Ambasciatore), da aprire solamente in caso di prova definitiva della sua morte. Nel passato, le sorelle della Simbul la hanno impersonata in numerose occasioni durante le sue assenze (a sua richiesta, e con la sua successiva approvazione delle loro decisioni governative), quindi la prova della sua morte potrebbe non essere subito accettata dagli Aglarondan.

storia dell'Aglarond

Il passato dell'Aglarond è ricco di conflitti, sia esterni che interni. La nazione esiste sin dalla battaglia del Braccio di Ingdal nel 1065 CV, governata da una linea di regali perlopiù mezzelfi fino alla presa di potere della Simbul.

Tutte le date nella cronistoria che segue sono secondo il Calendario delle Valli (CV).

-9800 Nel Bosco di Yuir si insediano alcuni elfi verdi in seguito alla Guerra delle Corone Elfiche.

-6950 Gli elfi delle stelle iniziano a raggrupparsi nel Bosco di Yuir, abbandonando le altre nazioni elfiche.

-6600 Gli elfi verdi e delle stelle fondano Yuireshanyaar.

-1250 Unther si scontra con Yuireshanyaar per il controllo delle coste meridionali dell'Aglarond. Gli Yuir si ritirano nel bosco.

Dal -1076 al -1069 Guerre del Portale Orchesco. Yuireshanyaar messa a dura prova dagli orchi.

Dal -900 al -600 Ascesa di Narfell e Raumathar. Gli elfi di Yuireshanyaar, temendo il disastro, iniziano la creazione del rifugio extraplanare di Sildëyuir.

-699 *Anno delle Lame Lunari Spezzate:* Gli elfi delle stelle abbandonano Yuireshanyaar per rifugiarsi a Sildëyuir. Molti elfi selvaggi scelgono di rimanere nel Bosco di Yuir.

-255 *Anno delle Onde Furiose:* Jhaamdath viene distrutta; alcuni sopravvissuti si insediano in Altumbel.

-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Narfell e Raumathar si distruggono l'un l'altra.

Dal -100 al 250 Alcuni umani si insediano nel Golfo dei Maghi. Le isole di Altumbel brulicano di insediamenti Jhaamdathan, e i Chessentan colonizzano un'ampia striscia di costa da Delthuntle a Laothkund.

400 *Anno dello Scudo Blu:* I Chessentan fondano Escalant nel Golfo dei Maghi.

482 *Anno del Vino Benedetto:* Delthuntle e Laothkund si ribellano a Unther, formando la Lega di Samathar.

504 *Anno del Cuore Eclissato:* Unther inizia una campagna per riconquistare le città del Golfo dei Maghi, scontrandosi con la Lega di Samathar.

625 *Anno dei Torrenti:* Escalant si ribella alla decrepita Unther, unendosi alla Lega di Samathar.

677 *Anno del Silenzio Risonante:* Gilgeam di Unther organizza una spedizione per schiacciare la ribellione nel Golfo dei Maghi. La flotta Untheric subisce perdite terribili nel corso di una grande tempesta, e si ritira senza essere mai approdata.

979 *Anno della Cintura Scarlatta:* Unther riconosce la Lega di Samathar. Unther non si riprenderà mai dalla lunga e costosa campagna per la riconquista del Golfo dei Maghi.

756 *Anno della Colonna Inclinata:* Molti umani (provenienti prevalentemente dal Golfo dei Maghi) iniziano ad insediarsi lungo le coste settentrionali dell'Aglarond. Fondata Velprintalar.

773 *Anno dell'Aurumvorax:* Velprintalar e altri villaggi della costa settentrionale dell'Aglarond si uniscono nel Velprin, un reame umano con progetti per l'intera penisola.

Dall'870 all'880 I boscaioli e gli avventurieri di Velprin incontrano gli elfi Yuir, che avevano evitato il contatto con i loro vicini umani per secoli.

Dal 900 al 1050 Gli stanziali umani e gli elfi verdi si uniscono nel Bosco di Yuir, dando vita ad una nazione di mezzelfi.

929 *Anno degli Occhi Luminosi:* Chessenta si ribella ad Unther.

953 *Anno della Guida del Corvo:* Tchazzar di Chessenta attacca le città del Golfo dei Maghi. La Lega di Samathar si scioglie, con alcune città che cadono sotto i colpi di Tchazzar e altre che stipulano una pace separata con il signore della guerra, divenendo stati tributari.

1018 *Anno dell'Ira dei Draghi:* Tchazzar muore (o scompare) combattendo i sahuagin.

1033 *Anno della Forgia Onirica:* I mezzelfi del Bosco di Yuir impugnano le armi per resistere agli umani di Velprin. Gli scontri di frontiera divengono sempre più aspri.

1058 *Anno della Figlia del Ragno:* Indrila Nemaz diviene Regina di Velprin. Sotto l'influenza del suo Alto Consiglio, raggruppa un esercito per invadere il Bosco di Yuir.

1059 *Anno del Pilastro Spezzato:* L'esercito di Indrila distrugge una milizia di mezzelfi frettolosamente organizzata e scaccia gli Yuir nelle profondità della foresta. Brindor Olóssyne, condottiero di guerra degli Yuir, si ritira e inizia a raccogliere le proprie forze.

1065 *Anno del Bosco Guardiano:* Battaglia del Braccio di Ingdal. Gli Yuir sconfiggono l'armata degli umani e dettano la pace agli insediamenti umani di Velprin, forgiando un'unica nazione. Brindor diviene il primo re della nuova nazione dell'Aglarond.

1117 *Anno della Dozzina:* Chessenta inizia a sgretolarsi in numerose città-stato rivali. Le città del Golfo dei Maghi ottengono nuovamente la loro indipendenza.

1128 *Anno del Peryton:* Morte di Brindor. Suo figlio Althon diviene Re dell'Aglarond, e regna bene e a lungo.

1189 *Anno della Lince:* Morte di Althon il Vecchio; suo figlio Elthond diviene re.

1194 *Anno dell'Onda di Sangue:* Battaglia delle Sabbie Canterine. L'Aglarond respinge la prima invasione dei Maghi Rossi, ma Elthond muore in battaglia. Suo fratello minore Philaspur diviene re.

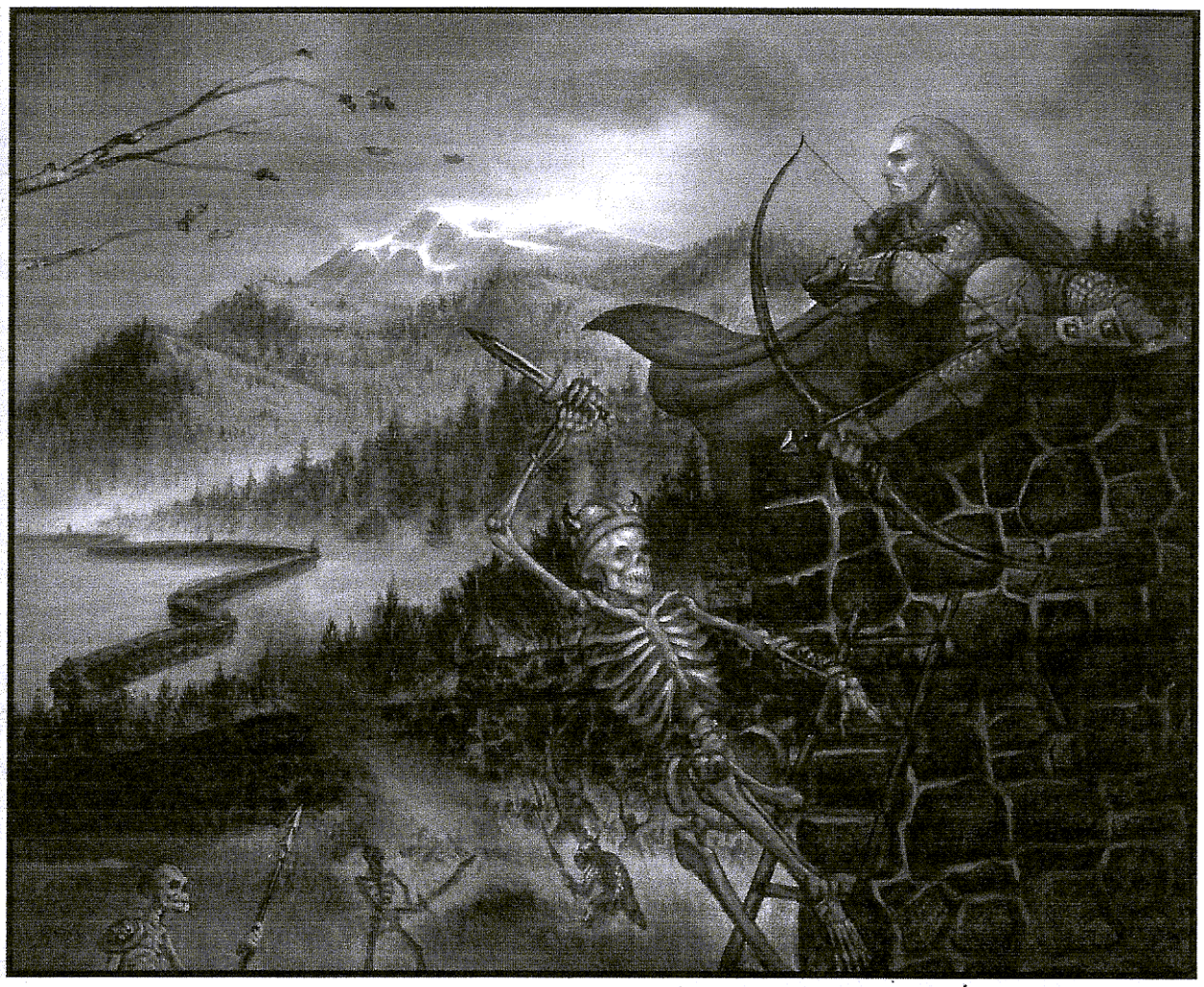
1197 *Anno degli Scudi Spezzati:* Battaglia delle Teste Infrante. Philaspur muore nel respingere un altro attacco Thayan. Le sue figlie, Tara e Ulae, condividono il trono, divenendo note come le Grigie Sorelle.

1237 *Anno della Nicchia:* L'Aglarond e il Thesk si alleano.

1257 *Anno dell'Onda Assassina:* Morte delle Grigie Sorelle. Halacar, figlio di Ulae, eredita il trono.

1260 *Anno della Lama Spezzata:* Halacar guida un'incauta spedizione all'interno del Thay, dove viene sconfitto in un completo disastro.

1261 *Anno dei Sogni Luminosi:* Halacar muore avvelenato; sua sorella Ilione, una potente stregona, diviene regina.



Un assalto al Muro di Guardia

1320 *Anno del Freddo che Osserva:* Morte di Ilione, ultimo membro della linea regale dell'Aglarond. Non ha figli, ma nomina la sua apprendista, la Simbul, sua erede.

1357 *Anno del Principe:* Un'armata Thayan rafforzata da elementali del fuoco conquista Escalant e Laothkund. La maggior parte del Golfo dei Maghi è sotto il controllo del Thay.

1360 *Anno della Torretta:* L'Orda Tuigan invade Faerûn; l'Aglarond invia degli arcieri in difesa del Thesk. Il drago zanna antico Nartheling crea la sua dimora sul picco di Umbergoth.

1365 *Anno della Spada:* L'esercito Thayan marcia su Emmech. I cavalcagrifoni dell'Aglarond individuano una seconda armata in marcia verso il Passo Shyvar. Forze provenienti da Glarondar si scontrano con l'armata meridionale del Thay, respingendola, marciando successivamente attraverso la Gola Tannath e prendendo i Thayan ad Emmech alle spalle.

1367 *Anno dello Scudo:* La Simbul scompare per tre mesi durante la primavera. I consiglieri iniziano a lottare per la posizione migliore, sperando di essere nominati i nuovi reggenti su acclamazione. Quando la Simbul fa infine ritorno, emette chiare disposizioni al consiglio nel caso della sua morte.

1369 *Anno del Guanto:* Durante l'inverno, il Thay lancia il suo ultimo tentativo di invasione contro l'Aglarond. Szass Tam crea un grande esercito di non morti per attraversare le gelide Fosche Paludi. I cadaveri animati si infrangono come flutti contro il Muro di Guardia, ma non riescono ad abbattere la fortificazione.

1370 *Anno del Boccale:* Nonostante la ritirata dei Maghi Rossi dalle Fosche Paludi, la battaglia non è finita. Sul finire dell'autunno, le creature non morte intrappolate nelle paludi escono dal fango essiccato a spron di artigli. Senza la guida dei Thayan, vagano a tutt'oggi senza meta, scagliandosi contro il Muro di Guardia.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* Gli zulkir del Thay, stanchi delle incessanti battaglie contro l'Aglarond, offrono una tregua. La Simbul accetta con riserve.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Anno corrente. Continuano i vivaci scambi commerciali tra l'Aglarond e il Thay, nonostante la diffidenza degli Aglarondan nei confronti dei Maghi Rossi.

governo

"Slegate" è una definizione generosa adatta alla descrizione del governo delle città e dei villaggi dell'Aglarond. La preoccupazione principale è una sola: respingere le invasioni del Thay. Sotto molti aspetti l'Aglarond non è tanto una nazione quanto una lega difensiva, il che è anche una delle ragioni per le quali Altumbel e molte delle città lungo la costa meridionale della nazione si considerano indipendenti. Con il resto dell'Aglarond posto tra loro e il Thay, sono sicuri di poter sopravvivere alla tempesta Thayan.

Un signore governa ciascuna comunità Aglarondan. Molte di queste posizioni sono in mano a nobili ereditari, mentre altre vengono assunte per acclamazione (concessa sia volontariamente che con le minacce o la forza, o perché nessun altro desidera un simile lavoro del tutto privo di ringraziamenti). Il compito principale di un signore Aglarondan è quello di rappresentare la sua comunità al Consiglio Reale. Alcuni tralasciano questo aspetto per imporsi come nobili meschini che non rispondono a nessuno, ma la maggior parte prende sul serio il proprio incarico.

Il Consiglio Reale si riunisce una volta al mese, di conseguenza i governanti locali passano molto tempo a viaggiare fino a Velprintalar e a ritornare. Alcuni vivono nella capitale per la gran parte del tempo, facendo ritorno alla loro comunità solamente ogni due mesi circa per riferire gli avvenimenti di corte e per controllare gli eventi interni.

Coloro che si sono guadagnati la fiducia della Simbul si occupano della gran parte dell'amministrazione dell'Aglarond. Sebbene la Simbul non intervenga nella selezione o nell'adesione dei membri del consiglio, a volte invia uno dei suoi apprendisti o capitani scelti per rappresentarla in un villaggio, evitando in questo modo individui sgraditi. Alcuni considerano una tirannia la volontà della Simbul di ignorare il consiglio, e sono preoccupati del precedente che sta creando.

nemici

Il relativo isolamento dell'Aglarond dovrebbe assicurare la noncuranza di potenziali nemici, ma non è stato così. Numerose organizzazioni bramano la caduta della Simbul e del suo popolo. Qui di seguito ne vengono descritte quattro tra le più importanti.

Maghi Rossi

I Maghi Rossi di Thay sono di gran lunga la spina più consistente nel fianco dell'Aglarond. Essi hanno tentato l'invasione almeno dieci volte sin dai tempi del regno di Re Brindor, tre volte solamente durante il regno della Simbul. Per maggiori informazioni sui Maghi Rossi e le loro cospirazioni, si veda il Capitolo 11: "Thay" (oppure l'accessorio *Signori dell'Oscurità*).

I Thayan hanno preferito l'espansione commerciale alla conquista militare, ma ciò non significa che non bramano più l'Aglarond. Il loro desiderio di conquistare questa nazione deriva da due motivi. Primo, gli zulkir sono convinti di non poter attaccare altre parti del mondo lasciando esposto il loro fianco occidentale. Inoltre, sebbene l'Aglarond non disponga di una grande flotta, i Maghi Rossi sarebbero felici di radere al suolo il Bosco di Yuir per crearne una. Vedono l'Aglarond come la base perfetta per future avanzate, in grado di fornire a Thay non solo le rotte e le risorse di cui ha bisogno, ma anche un cuscinetto contro qualsiasi contrattacco delle potenze occidentali, che dovrebbero combattere per tutta la penisola prima di raggiungere il Thay.

Il piano attuale dei Thayan è di rimanere tranquilli al fianco degli Aglarondan per quanto possa permettere la Simbul. Gli zulkir sperano che la Simbul venga impressionata dai benefici del commercio e permetta l'introduzioni di enclavi Thayan nelle città Aglarondan. Poi, quando il momento sarà opportuno, i Maghi Rossi potranno attaccare l'Aglarond dall'interno.

Culto del Drago

Il Culto del Drago ha un gruppo segreto nel villaggio di Glarondar. Queste anime malvagie venerano Nartheling, il drago zanna di Umbergoth, e sperano di persuadere il dragone a divenire un dracolich. Piccole bande di cultisti compiono pellegrinaggi regolari da Glarondar alla cima del picco ghiacciato, portando al drago notizie dal villaggio e opportunità per arricchirsi fornendo informazioni sulle carovane e sulle pattuglie.

L'attuale capo del gruppo di Glarondar è un mezzelfo necromante di nome Winn Kardzen (Nec7 mezzelfo CM). Sta pianificando un attacco contro la Fortezza Glarondar rianimando i cadaveri nelle Fosche Paludi per simulare un attacco dei Thayan. Ciò attirerebbe le pattuglie del Muro di Guardia, e darebbe a Nartheling l'opportunità di spazzare via il villaggio mentre l'esercito è impegnato ad inseguire dei falsi bersagli.

Nilshai

Sinistre creature provenienti da una lontana dimensione, i nilshai sono stregoni alieni che hanno costruito oscuri sentieri per giungere a Sildëyuir, il rifugio extraplanare degli elfi delle stelle. Ancora peggio, alcuni dei *portali* del reame elfico che lo collegano al Bosco di Yuir sono caduti nelle mani dei nilshai, e gli invasori hanno inviato alcune bande di razziatori per esplorare l'antica foresta e ottenere informazioni sul conto del mondo al di là di essa. I nilshai odiano la vita del Piano Materiale e sono affamati di terre da conquistare; è solamente una questione di tempo prima che raggruppino le proprie forze per un'incursione gigantesca, portando follia ed empia stregoneria allo smeraldino paradiso del Bosco di Yuir.

Figli di Hoar

I Figli di Hoar sono un gruppo formatosi di recente che mira alla pacifica detronizzazione della Simbul e all'instaurazione di una persona "normale" sul trono. Nel loro gergo, "normale" significa un nobile di alto lignaggio dell'antica linea di sangue di Velprin, e che preferibilmente non sia un incantatore. Questo gruppo fa affidamento sulla naturale sfiducia degli Aglarondan nei confronti della magia, persino di quella utilizzata dai loro vicini. Desiderano un vero eroe sul trono, non qualcuno catapultato al potere grazie a patti stipulati con forze innaturali.

I Figli di Hoar sono fortemente appoggiati nelle regioni nominalmente indipendenti dell'Aglarond, particolarmente Altumbel e la Zanna. Anche se alcuni dei Figli sono cinici razzisti che agiscono sull'impulso della nuda ambizione, la

loro causa ha attirato anche degli idealisti fuorviati. Il nucleo freddo e duro della società segreta sta pianificando un colpo di stato ben orchestrato per prendere il controllo della loro patria, mentre i subordinati credono che i loro capi siano onorevoli. I capi dei Figli stanno accuratamente inculcando i loro sentimenti nelle menti dei reggenti eletti di tutti i principali insediamenti della nazione, convincendoli ad unirsi a loro o a lasciare il posto a qualcuno disposto a farlo. Chiedono a gran voce alla spesso assente Simbul di rinunciare al trono. Quando lo farà, instaureranno uno di loro come il reggente di un Aglarond dominato dagli umani.

città e luoghi

La costa dell'Aglarond è costellata di dozzine di comunità di pescatori, ma ben poche di rilievo. La maggior parte degli insediamenti più grandi si trova lungo la pianura costiera settentrionale. Questi comprendono le città di Velprintalar, Furthinghome ed Emmech. L'unica grande eccezione è Glarondar, che sorse attorno alla fortezza all'estremità più vicina del Muro di Guardia. Delthuntle e Laothkund, sulla costa meridionale, sono città indipendenti del Golfo dei Maghi, e non sono soggette all'autorità della Simbul. Tutte queste città sono perlopiù popolate da umani, ma ospitano anche un gran numero di mezzelfi.

D'altro canto, i piccoli insediamenti nel Bosco di Yuir sono quasi esclusivamente popolati da elfi e mezzelfi. Molti non sono neppure permanenti, essendo null'altro che un gruppo di rifugi eretti per un paio di stagioni e poi abbandonati nel momento in cui gli elfi dei boschi decidono di trasferirsi altrove. La comunità più grande, e una delle poche comunità permanenti, è Relkat's Foot, la capitale non ufficiale dei mezzelfi.

Delthuntle (Grande Paese)

Situata lungo la costa meridionale dell'Aglarond, appena a sud del capo di Altumbel, Delthuntle non fa parte né dell'Aglarond né di Altumbel. Come le altre città libere del Golfo dei Maghi occidentale, Delthuntle è in rapporti generalmente amichevoli con l'Aglarond, e il popolo ritiene perlopiù che la Simbul sia la protettrice loro e del resto dell'Aglarond. Nella maggior parte dei casi, se uno dei due lati avesse bisogno di aiuto, questo sarebbe concesso rapidamente.

Delthuntle fu fondata da pirati più di due secoli or sono. Erano uomini assetati di sangue che saccheggiarono il Golfo dei Maghi in lungo e in largo per decenni prima di decidere che il potenziale bottino non valeva più il rischio. L'architettura della città rispecchia a tutt'oggi questa eredità marinara. La gran parte del legname è stato ricavato dalle navi dei pirati e dai relitti di navi sventurate che si sfracellarono sui vicini scogli. Il popolo di Delthuntle è quasi esclusivamente umano, e hanno ben poco a che fare con i mezzelfi del Bosco di Yuir.

Il porto di Delthuntle è piccolo e basso, una scelta sconveniente per i mercanti. Ma è perfetto per la pesca, l'attività principale per il sostentamento della maggior parte della popolazione. Il reggente di Delthuntle è noto come il Signore dei Timonieri, una posizione tramandata di generazione in generazione per acclamazione del popolo. Un Signore pronto a dimettersi indice un incontro cittadino e annuncia la sua decisione, tradizionalmente nominando il suo successore. Chiunque può suggerire altri candidati, ma è raro che vincano sul prescelto favorito.

Emmech (Piccola Città)

Questo villaggio sulla foce del Fiume Fosco è caratterizzato da una fortezza che ospita l'Armata del Leone, che annovera circa un terzo dei soldati dell'Aglarond. L'Armata del Leone è la prima linea di difesa contro gli invasori Thayan intenti ad attraversare la Gola Tannath. Nonostante l'attuale tregua tra il Thay e l'Aglarond, il capo dei soldati, Lord Gante Demelin (Grr14 mezzelfo LB), mantiene le sue truppe pronte ad ogni evenienza. Ha visto fin troppi trucchi dei Thayan nel corso degli anni per potersi fidare dei Maghi Rossi, anche se la Simbul ha accettato guardinga la loro offerta di pace. Non è passato poi molto tempo dall'ultima invasione dei Thayan.

Originariamente, Emmech era poco più di un accampamento montato da alcuni uomini che provvedevano alle necessità di chi si trovava all'interno della sinistra fortezza di pietra. Oggi, è un grande villaggio sgangherato dall'aria militare, anche se le tende hanno lasciato il posto agli edifici.

La maggior parte delle case di Emmech è costruita con pietre ammassate dalla costa, un'architettura tipica delle città lungo la costa rocciosa. Simili risorse edilizie sono abbondanti, e forniscono una buona protezione contro quei pochi invasori Thayan che riescono a penetrare così in profondità nella regione.

La fortezza di Emmech è un semplice edificio grigio eretto in cima a una collina al centro del villaggio, che guarda direttamente al fiume. Due torri robuste poste ad entrambi i lati del Fiume Fosco dispongono di una grande catena fluviale che può essere alzata per sbarrare il passaggio alle navi, anche se per la maggior parte del tempo la catena giace sul fondo del fiume. La fortezza presenta numerosissime torri e parapetti. Tutte le mura sono merlate, e il comandante conserva costantemente immagazzinate scorte sufficienti per resistere ad un assedio di sei mesi. In tempi di guerra, la popolazione abbandona le proprie cose e si rifugia all'interno dei cancelli della fortezza.

♛ **Emmech (piccola città)**: Convenzionale/non standard; AL NB/LB; Limite di 15.000 mo; Risorse 5.715.000 mo; Popolazione 7.620 (comprese 1.500 truppe); Mista (umani 85%, mezzelfi 14%, halfling 1%).

Autorità: Lord Gante Demelin, Grr14 mezzelfo LB (comandante della fortezza e maresciallo dell'Aglarond). La reggente della città è Lady Mantelia Parsuns, Ari7/Str8 mezzelfa LB (una nobildonna che dispone di terre che vanno da Emmech alle Montagne Fauci del Drago).

Personaggi importanti: Canton Karlesad, Mag10 umano NB (capo dei maghi da battaglia al comando di Lord Demelin); Harl Beskel, Ldr9 mezzorco NM (mercante del Thesk e spia segreta del Thay); Capitano Ardevil Darkeye, guerriero 2/ladro 5/cavalcagrifoni dell'Aglarond 6 elfo delle stelle CB (comandante dei cavalcagrifoni stanziati ad Emmech).

Armata del Leone: Grr9, Grr8, Mag8, Str8 (2), Com8, Mag7, Mag5 (4), Com5 (2), Grr4 (3), Mag4 (2), Str4 (4), Com4 (7), Grr3 (4), Mag3 (2), Com3 (47), Grr2 (22), Mag2 (2), Com2 (218), Grr1 (38), Mag1 (3), Com1 (1.136). *Guar-*

dia della Dama: Com10, Com9, Com5 (2), Com4 (2), Com3 (3), Com2 (5), Com1 (47). *Milizia:* Com1 (247), Pop1 (65). *Altri personaggi:* Bbr10, Bbr7, Bbr5 (2), Bbr3 (2), Bbr2 (5), Bbr1 (11); Brd12, Brd9, Brd7, Brd6, Brd5, Brd4, Brd3 (3), Brd2 (7), Brd1 (14); Chr9, Chr8, Chr6 (2), Chr5, Chr4 (2), Chr3 (3), Chr2 (7), Chr1 (22); Drd10, Drd7, Drd5, Drd4, Drd3, Drd2 (2), Drd1 (5); Grr9, Grr7 (2), Grr6, Grr4, Grr3 (3), Grr2 (4), Grr1 (17); Ldr12, Ldr7, Ldr6 (2), Ldr3 (6), Ldr2 (5), Ldr1 (7); Mag10, Mag8, Mag5 (2), Mag4 (2), Mag3 (2), Mag2 (7), Mag1 (15); Mnc10, Mnc7, Mnc5 (2), Mnc4, Mnc3 (3), Mnc2 (7), Mnc1 (7); Pal9, Pal8, Pal5, Pal4 (3), Pal3 (3), Pal2 (5), Pal1 (16); Rgr10, Rgr9, Rgr6, Rgr5, Rgr4, Rgr3 (3), Rgr2 (8), Rgr1 (6); Str7, Str6, Str5 (2), Str4 (3), Str3 (5), Str2 (3), Str1 (9); Adp12, Adp7, Adp6 (2), Adp5, Adp4, Adp3 (4), Adp2 (7), Adp1 (22); Ari10, Ari9, Ari8, Ari7, Ari6, Ari5, Ari4 (3), Ari3 (4), Ari2 (8), Ari1 (22); Esp14, Esp7 (3), Esp4 (2), Esp3 (4), Esp2 (20), Esp1 (153); Pop17, Pop11, Pop8, Pop7, Pop6, Pop4 (4), Pop3 (14), Pop2 (98), Pop1 (5.076).

Furthinghome (Metropoli)

Costruita sul sito di uno dei primi insediamenti umani in quella che sarebbe divenuto l'Aglarond, Furthinghome (popolazione 40.643) è una delle più grandi città della regione, seconda solamente a Velprintalar. Lord Fardyl Albin (Ari16 umano LN), discendente dell'antica linea regale di Velprin, governa la città. È un membro del Consiglio Reale dell'Aglarond ma preferisce lasciare gli affari del regno alla Simbul, concentrandosi sul mantenimento delle cose così come sono sempre state e soddisfacendo gli interessi dei suoi potenti mercanti (molti dei quali di nobile lignaggio come lui).

Navi provenienti dalle nazioni vicine vanno e vengono in continuazione dal porto di Furthinghome. Il porto è più piccolo e più basso di quello di Velprintalar, e solo i mercanti con piccoli vascelli possono utilizzarlo. Il popolo di Furthinghome è affamato di importazioni esotiche da altre terre ed esporta merci di ogni tipo verso il resto di Faerûn, tra cui pesce, derrate, un piccolo ammontare di legname dal Bosco di Yuir, e le erbe e i fiori famosi coltivati nelle numerose serre della città.

Furthinghome è costruita all'interno e attorno ad una strada circolare che si estende dal porto al resto della città. Nei pressi del porto, al centro del distretto degli affari, c'è un grande parco pavimentato noto come Vecchia Furthing, che costituisce il centro sociale e finanziario della città. Principi mercanti e magnati si incontrano qui per concordare il commercio e per effettuare scambi che influiranno le fortune del regno intero. La maggior parte degli edifici è incredibilmente antica, costruita con pietre e legname patinato dalle intemperie. Come nel resto dell'Aglarond, ci sono poche nuove costruzioni in legno.

Le colline orientali di Furthinghome sono ammorbate da una delle aree veramente povere dell'Aglarond. Molte generazioni or sono, degli stanziali scacciati dalle fronde del Bosco di Yuir giunsero qui e fondarono una baraccopoli di capanne con tettoie di paglia chiamata Furthingharrow. Mentre i signori e i mercanti di Furthinghome vivono in grandi manieri affacciati sul mare, i poveri di Furthingharrow si fanno in quattro per guadagnarsi da vivere offrendosi come portuali, braccianti e cocchieri. Questi sobborghi sono divenuti un centro di sentimenti razzisti umani, dato che la maggior parte delle persone qui incolpano gli elfi della loro povertà. Credono che per vivere bene nell'Aglarond sia necessario avere sangue elfico, e i Figli di Hoar hanno trovato nei quartieri di Furthingharrow un terreno fertile per il reclutamento alla loro causa.

Furthinghome è nota anche come la Città del Pappagallo. Stormi di questi uccelli volano per tutta la regione, portati qui quasi un secolo fa da un nobiluomo Mulhorandi chiamato Lord Ceraut. Dalla sua morte, la sua meravigliosa residenza è in rovina, e i pappagalli ci svolazzano attorno.

Glarondar (Piccola Città)

Glarondar non è una vera città, anche se ospita più persone della maggior parte delle comunità dell'Aglarond. Più di duemila truppe sono qui stazionate alla fine del Muro di Guardia, in una fortezza di pietra nera eretta dagli stessi galeb duhr che costruirono la massiccia muraglia per Re Brindor. Altri duemila soldati sorvegliano il Muro di Guardia, che si estende per altri 45 km verso nord. Si tratta dell'Armata del Drago Verde, ed è la più grande guarnigione mai stazionata in questo fronte. Glarondar e il Muro di Guardia sono letteralmente sovraffollate.

La Fortezza Glarondar è fatta di una pietra nera, lucente e quasi indistruttibile che assomiglia all'ossidiana potenziata magicamente, da cui il suo soprannome: Fortezza della Notte. Un piccolo villaggio di circa 1.500 anime si trova all'ombra della grande fortezza, tra la massiccia struttura e il Bosco di Yuir. La maggior parte degli abitanti è composta da mezzelfi, molti dei quali emigrati dal bosco per ricominciare da capo una vita all'aria aperta. Gli edifici del posto sono perlopiù fatti di legno stagionato raccolto dagli alberi che sono caduti naturalmente nella foresta.

♕ **Glarondar (piccola città):** Convenzionale/non standard; AL LB/LN; Limite di 15.000 mo; Risorse 4.116.750 mo; Popolazione 5.489 (comprese 4.000 truppe); Integrata (umani 58%, mezzelfi 42%).

Autorità: Lady Benetia Ordo, Esp7 umana LB (reggente eletta di Glarondar); Lord Generale Nartandil Greatshield, Grr20 mezzelfo LN (Maresciallo della Fortezza e comandante dell'Armata del Drago Verde).

Personaggi importanti: Capitano Alwyn Madrell, Grr8 umana LN (un ufficiale di alto grado nella guarnigione, appoggia in segreto i Figli di Hoar ed è a capo di una cerchia di ufficiali dalle idee simili qui stazionati).

Armata del Drago Verde: Grr14, Grr10, Com9, Grr8, Com8, Grr7 (2), Com7, Grr6 (5), Com6 (2), Grr5 (4), Com5 (6), Com4 (33), Com3 (208), Grr2 (5), Com2 (647), Grr1 (11), Com1 (3.069). *Guardia cittadina:* Com6, Grr5, Com3 (2), Com2 (4), Com1 (6). *Milizia:* Com3 (2), Com2 (7), Com1 (53), Pop1 (12). *Altri personaggi:* Bbr3, Bbr2, Bbr1; Brd6, Brd5, Brd3, Brd1 (4); Chr9, Chr8, Chr6 (2), Chr5, Chr4 (4), Chr3 (5), Chr2 (11), Chr1 (22); Drd5; Grr3, Grr2, Grr1 (4); Ldr4, Ldr2, Ldr1; Mag14, Mag7, Mag5 (2), Mag4 (3); Mnc7; Pal3, Pal1 (2); Rgr8, Rgr5, Rgr1; Str7, Str5, Str4; Adp6, Adp3, Adp1 (3); Ari4, Ari2, Ari1 (7); Esp7, Esp5, Esp4, Esp3 (2), Esp2 (9), Esp1 (31), Pop8, Pop5, Pop4, Pop3 (5), Pop2 (24), Pop1 (1.223).

Relkath's Foot (Piccola Città)

Questo è il più grande insediamento permanente di mezzelfi nel Bosco di Yuir. Secondo alcuni dei residenti locali (coloro

che credono in cose "civilizzate" come le città) questa è la capitale del Bosco di Yuir, proprio come Velprintalar è la capitale della nazione circostante dell'Aglarond. La Principessa Blindelsyn Olóssyne (Ari6/Str6 mezzelfa NB) è una lontana discendente di Re Brindor in persona. Suo fratello, il Principe Branelwyr (Ari3/Rgr6 mezzelfo NB) è l'attuale rappresentante della città nel Consiglio Reale e governa in assenza di sua sorella.

Relkath's Foot è costruita attorno a quattro alberi alti e maestosi che si ergono per più di 30 metri al di sopra del folto fogliame della foresta, uscendo alla luce del sole. Si dice che questi alberi siano germogliati dal piede sepolto di un antico dio, Relkath dagli Innumerevoli Rami. Si dice che Relkath, insieme ad altre misteriose potenze che vissero prima degli elfi, dorma al di sotto del suolo della foresta, e che un giorno si risveglierà, quando il popolo del Bosco di Yuir avrà nuovamente bisogno delle sue antiche divinità.

Molti degli abitanti di Relkath's Foot vivono sulla terraferma, costantemente alla ricerca di invasori o stranieri di ogni tipo. Il resto abita in case che poggiano su piattaforme di legno costruite sugli alberi massicci e per la foresta circostante, tutte collegate da una complessa rete di corde e ponti sospesi. Raramente è concesso agli stranieri di camminare tra i rami degli alberi. Sul terreno nei pressi dei quattro alberi si trova una piazza del mercato, e una coppia di locande fiancheggia la città a nord e a sud. I viandanti sono i benvenuti fintanto che rispettano i nativi e il loro stile di vita.

Relkath's Foot è più un centro di baratti, celebrazioni e custodia del sapere che di commercio e industria. I cacciatori locali portano qui la selvaggina e le pelli per venderle, solitamente barattandole con beni di cui hanno bisogno piuttosto che accumulare il conio della Simbul. Molti abili carpentieri, tra cui alcuni dei migliori costruttori di archi del regno, gestiscono botteghe all'interno e attorno alla città. I signori del Bosco di Yuir hanno qui il loro quartier generale. Appena al di fuori della città si erge un cerchio di menhir con un *portale* che conduce direttamente alla Radura del Sole. Da lì, i signori possono raggiungere qualsiasi altro luogo all'interno della foresta in meno di un giorno.

I ranger di Relkath's Foot, molti dei quali sono signori del Bosco di Yuir, sono leggendari. Ranger umani da tutto il Faerûn viaggiano sin qui per imparare qualcosa da questi forestali veterani.

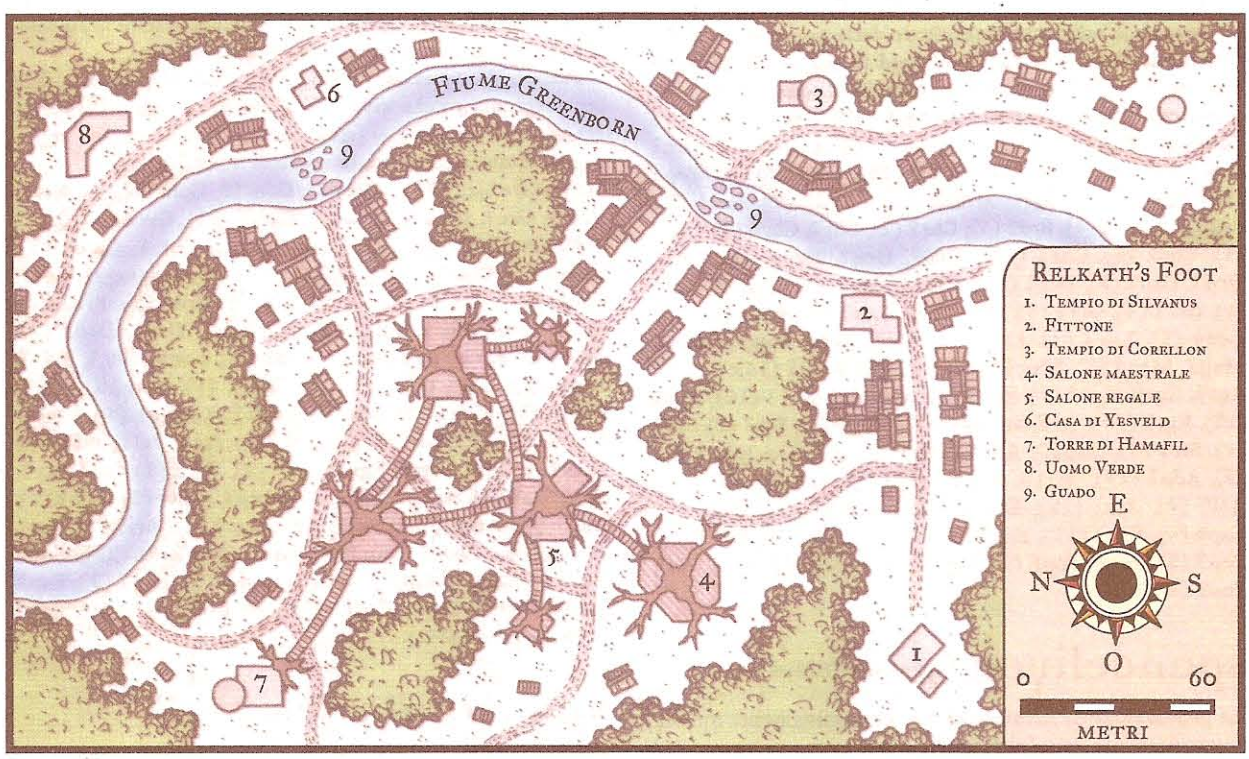
Salone regale

La Principessa Blindelsyn trascorre qui molto del suo tempo, supervisionando il compito di gestire al meglio Relkath's Foot. È una struttura stupefacente, fatta interamente di legno vivo modellato magicamente in pavimenti, pareti, finestre e persino in un trono di foglie ricoperto di fiori che sbocciano costantemente.

Il Salone Regale è situato sulla cima del più alto dei quattro alberi. La sola cosa situata più in alto nell'intera regione è il nido di una famiglia di draghi del canto, due adulti maturi e due giovani. Essi vivono qui insieme ai mezzelfi, ed entrambe le parti hanno giurato di difendersi reciprocamente. I mezzelfi coprono il suolo, mentre i draghi osservano i cieli.

Attività rilevanti

Ci sono due locande eccellenti a Relkath's Foot: l'Uomo Verde (a nord) e il Fittone (a sud). Entrambe sono luoghi piacevoli, ma gli stranieri sono più comuni al Fittone, che



Relkath's Foot

dispone di una taverna di prim'ordine nonché di stanze private. L'Uomo Verde dispone solamente di una stanza comune.

Le due locande spesso indicono delle gare tra i loro clienti regolari. Queste comprendono prove di abilità forestale, come arrampicarsi su pali unti di grasso o scagliare frecce contro bersagli mobili in mezzo agli alberi. Gli stranieri sono invitati a partecipare, ma raramente ottengono dei buoni risultati contro gli esperti locali.

TEMPLI PRINCIPALI

Molti membri del pantheon elfico sono tradizionalmente rappresentati a Relkath's Foot. Rillifane Rallathil, la divinità elfica dei boschi e della caccia, è tenuto in particolare considerazione, e la Casa del Signore delle Foglie, situata in una forra tra le ombre degli alberi ad 1,5 km dalla città, è uno dei templi di Rillifane più grandi di Faerûn. Ilmiryl Oakheart (Drd17 di Rillifane mezzelfo NB), il druido più importante del Bosco di Yuir, osserva il suo dominio da questo luogo. Esistono anche santuari più piccoli dedicati a Corellon Larethian e Silvanus.

♛ **Relkath's Foot (piccola città)**: Convenzionale/mostruoso; AL CB/LB; Limite di 15.000 mo; Risorse 3.810.000 mo; Popolazione 5.080; Isolata (mezzelfi 86%, elfi selvaggi 8%, umani 4%, elfi delle stelle 1%, altro 1%).

Autorità: Principessa Blindelsyn Olóssyne, Ari6/Str6 mezzelfa CB (reggente eletta della città e diretta discendente di Re Brindor); Melordianix, Str8 drago del canto femmina LB (matriarca dei draghi del canto di Relkath's Foot).

Personaggi importanti: Dervila Greenbow, ranger 11/signore del Bosco di Yuir 8 mezzelfa CB (capo dell'ordine); Hamafil Sylerin, Str14 elfo selvaggio CN (il Mago Verde, un potente e influente sostenitore della preservazione dei confini del Bosco di Yuir); Yesveld Reshagar, Rgr5/Esp6 (famoso intagliatore e uno dei capi della comunità).

Guardia cittadina: Rgr9, Grr8, Com8, Rgr5, Com4 (2), Com3 (6), Rgr2 (3), Com2 (5), Com1 (29); *Milizia:* Com3 (5), Pop3 (2), Com2 (31), Pop2 (12), Com1 (166), Pop1 (38); *Altri personaggi:* Brd10, Brd7, Brd5 (2), Brd4 (2), Brd3 (5), Brd2 (4), Brd1 (7); Chr9 (2), Chr7, Chr4 (3), Chr3 (3), Chr2 (8), Chr1 (10); Drd9, Drd7, Drd6, Drd4 (2), Drd3, Drd2 (5), Drd1 (11); Grr14, Grr9, Grr7, Grr6, Grr4 (4), Grr3 (4), Grr2 (4), Grr1 (13); Ldr13, Ldr8, Ldr6 (2), Ldr4 (3), Ldr3 (3), Ldr2 (7), Ldr1 (13); Mag9, Mag8, Mag5, Mag4 (3), Mag3 (3), Mag2 (5), Mag1 (16); Rgr10, Rgr9, Rgr8, Rgr7 (5), Rgr5 (2), Rgr4 (4), Rgr3 (10), Rgr2 (12), Rgr1 (44); Str8, Str7, Str6 (3), Str4 (2), Str3 (2), Str2 (4), Str1 (7); Adp10, Adp7, Adp5 (2), Adp4, Adp3, Adp2 (9), Adp1 (19), Ari10, Ari7, Ari5 (2), Ari4 (3), Ari3 (5), Ari2 (4), Ari1 (18); Esp16, Esp10, Esp8 (2), Esp5 (2), Esp4 (4), Esp3 (11), Esp2 (21), Esp1 (122); Pop14, Pop8, Pop7 (2), Pop6, Pop5 (2), Pop4 (5), Pop3 (19), Pop2 (44), Pop1 (4.204).

spandeliyon (GRANDE PAESE)

La popolazione di Altumbel è quasi esclusivamente umana e notoriamente xenofoba, molto più rispetto ai loro vicini nel resto dell'Aglarond. Vivono quasi esclusivamente in piccoli villaggi di pescatori sparpagliati lungo le coste occidentali come conchiglie. L'unica eccezione è la capitale, Spandeliyon, la Città dei Pirati.

Spandeliyon è poco più di un agglomerato di bassi edifici in legno resi grigi dalla costante esposizione ai forti venti e alla pioggia che flagellano la regione. Qui l'architettura è più eclettica che nel resto dell'Aglarond, il che non dice molto. L'afflusso regolare di pirati "in pensione" insieme a pescatori da tutto il Mare delle Stelle Cadute sembrerebbe conferire al luogo un aspetto più cosmopolita. Ma la realtà è che la gente viene qui per essere lasciata in pace, o almeno per fuggire dalla loro vita passata. Ma quando devono confrontarsi con una minaccia esterna, gli abitanti di Spandeliyon si ammassano come ladri.

Spandeliyon è governata da un consiglio reggente composto da quei mercanti che decisero di comprare il diritto di parola nel governo della città. Consigli simili governano la maggior parte dei villaggi di Altumbel, anche se in alcuni luoghi i seggi vengono conservati da nobili ereditari. Il Primo Console di Spandeliyon siede anche nell'Alto Consiglio di Altumbel, composto dai rappresentanti di tutte le città e i villaggi di Altumbel. In pratica, l'Alto Consiglio non si riunisce mai, tranne che durante le emergenze più gravi, e anche in questi casi è incapace di concordare una linea d'azione. Circa la metà dei delegati segue il Primo Console, mentre i restanti si rifiutano di collaborare e fanno ritorno alle loro case.

♛ **Spandeliyon (grande paese)**: Convenzionale; AL LN; Limite di 3.000 mo; Risorse 718.350 mo; Popolazione 4.789; Isolata (umani 96%, mezzelfi 3%, halfling 1%).

Autorità: Lord Kargil Ninton, Ari8 umano LN (Primo Console della città, eletto per rappresentare Spandeliyon nell'Alto Consiglio di Altumbel e per amministrare la città); Mard Dantakain, Grr11 umano LN (Capitano della Guardia, capo delle forze armate di Altumbel; Mard detesta la politica, e lascia queste cose nelle mani di Kargil Ninton).

Personaggi importanti: Aldemus Rington, Mag7 umano LN (ex avventuriero che vive al limitare della città); Llewellen Nash, Drd8 umana LN (incaricata di dare una mano con il tempo atmosferico durante i periodi di difficoltà).

Guardia del Primo Console: Com10, Com7, Grr6, Grr5, Com5, Grr4, Com4 (3), Grr3, Com3 (11), Grr2 (2), Com2 (34), Com1 (131). *Guardia cittadina:* Com5, Com4 (2), Com3 (3), Com2 (5), Com1 (12). *Altri personaggi:* Bbr5, Bbr3, Bbr2 (2), Bbr1 (3); Brd6, Brd5, Brd2 (2), Brd1 (3); Chr8, Chr6, Chr4, Chr2 (2), Chr1 (3); Drd3, Drd1 (2); Grr5, Grr4, Grr3 (2), Grr2, Grr1 (4); Ldr8, Ldr7, Ldr6, Ldr4 (2), Ldr3 (3), Ldr2 (2), Ldr1 (5); Mag10, Mag8, Mag5 (2), Mag4 (2), Mag3, Mag2 (2), Mag1 (5); Mnc6, Mnc4, Mnc3, Mnc2 (2), Mnc1 (2); Pal5, Pal3, Pal2 (3), Pal1 (2); Rgr6, Rgr4, Rgr3, Rgr2 (2), Rgr1 (2); Str8, Str7, Str4, Str3 (3), Str2 (4), Str1 (5); Adp9, Adp4 (2), Adp3 (5), Adp2 (4), Adp1 (17); Ari5, Ari4, Ari3 (3), Ari2 (5), Ari1 (16); Com6, Com4, Com3 (4), Com2 (7), Com1 (23); Esp8, Esp7 (2), Esp6, Esp5, Esp4 (5), Esp3 (7), Esp2 (9), Esp1 (116); Pop11, Pop8, Pop5 (2), Pop4 (4), Pop3 (25), Pop2 (174), Pop1 (4.032).

velprintalar (METROPOLI)

Questa scintillante città è il gioiello della corona della penisola e una delle città più belle e impressionanti di tutto il Faerûn. Più di 65.000 anime chiamano casa questo luogo,

così come la Simbul in persona. In precedenza seggio dei re umani di Velprin, Velprintalar è la capitale dell'Aglarond unito sin dai tempi di Re Brindor.

Velprintalar è l'unico porto di grandi dimensioni di tutto l'Aglarond. Esso è profondo e ben protetto dal mare. Navi di ogni dimensione vanno e vengono costantemente, a vela o a remi, nella grande baia. I moli di Velprintalar sono solitamente stipati di navi mercantili da Impiltur e Sembia, facendosi spazio a fatica tra i piccoli pescherecci. Un grande cantiere navale domina l'estremità orientale del porto, che ospita le eleganti, bianche navi da guerra della marina regale della regina. Il commercio sta esplodendo nella più grande città dell'Aglarond, poiché la pace con il Thay ha portato una grande prosperità. Di fatto, la popolazione della città è quasi raddoppiata negli ultimi dieci anni.

Le verdi colline di Velprintalar sorgono rapidamente mentre si viaggia dalle coste verso l'interno, costringendo gli edifici a stare sempre più stretti tra loro su pendici ripide e precarie. Non è raro vedere nuovi piani costruiti sopra quelli vecchi. Gli stili architettonici dei vari piani non sono sempre gli stessi, il che conferisce alla città un'aria da mosaico assolutamente unica.

Palazzo della Simbul

La Simbul vive in un grazioso palazzo di pallida pietra verde Mulhorandi, appollaiato su una collina che dà sul porto e sulla città sottostanti. Questo palazzo fu costruito molte generazioni or sono sul sito di quello originale. Commissionata da Re Brindor in persona, l'antica e bellissima struttura in legno fu incenerita nell'attacco di un drago rosso il cui cadavere giace in fondo al porto.

Nel corso degli anni, i regnanti dell'Aglarond hanno intessuto strati su strati di protezioni e comodità magiche nel palazzo. La stessa Simbul ha contribuito grandemente a questa tradizione, rendendo questo palazzo il più sicuro e meraviglioso di tutta la penisola. Ma la Simbul spesso non si trova qui. Il suo araldo, un saggio lord di nome Nerrol Hamastyl (Rgr6/Pal6 mezzelfo LB) governa il Consiglio Reale e funge da reggente in sua assenza, spesso sotto il comando di una delle sue quattro apprendiste: Phaeldara (Str16/Mag8 umana CN), La Donna Mascherata (Str14/Ldr9 umana CN), Thorneira Thalance (Str12/Mag6 umana LN), ed Evenyl Nathtalond (Str11/Mag5 umana NB). Il comandante della Guardia della Simbul, il Capitano Supremo Hovor Seawind (guerriero 4/ladro 6/cavalcagrifoni dell'Aglarond 8 mezzelfo CB), assiste l'araldo nelle sue mansioni.

Salone del consiglio

Il Consiglio Reale dell'Aglarond si riunisce qui una volta al mese, solitamente in occasione della luna piena. Ogni insediamento ha il diritto di inviare un rappresentante al consiglio, ma non tutti si avvantaggiano di questa opportunità. La maggior parte dei seggi nel consiglio sono titoli ereditari legati ai possedimenti delle più antiche e nobili linee di una città o provincia. Il Sommo Ambasciatore Nerrol Hamastyl è il rappresentante della Simbul al Consiglio per la maggior parte del tempo, ma si fa da parte nelle rare occasioni in cui la regina dell'Aglarond decide di presiedere al Consiglio Reale di persona.

Il palazzo della Simbul

Il salone è costruito in legno stagionato nel tradizionale stile Aglarondan. Un tempo era una costruzione semplice che consisteva in una singola grande stanza per le riunioni, ma nel corso dei secoli il consiglio ha apportato molti cambiamenti. Oggi, i visitatori hanno bisogno di una guida o di una mappa per orientarsi.

Una volta giunti qui, i consiglieri non hanno bisogno di andarsene. Ci sono moltissimi alloggi, dispense, cucine, sale per riunioni eccetera, il tutto centrato nel salone principale. Il palazzo diventa una città fantasma quando non ci sono sessioni di consiglio, ma le sessioni sono sempre più lunghe, spesso fino a dieci giorni o più, e di conseguenza i periodi vuoti sono sempre più brevi.

Templi principali

Sia Chauntea che Selûnè sono popolari tra gli umani delle coste dell'Aglarond, e grandi e antichi templi dedicati ad entrambe le divinità sorgono sulle colline al di sopra della città. La Casa delle Quattro Lune è il tempio di Selûne, un'antica cattedrale aggraziata di pietra bianca che risplende di luce argentea come un faro sotto la luna piena. Le sacerdotesse di Selûne mantengono stretti contatti con gli altri templi della loro dea in tutto il Faerûn, e collaborano con gli Arpisti e con altri gruppi per promuovere la supremazia del bene sul male all'interno e al di là della loro patria.

La Fortezza della Verde Signora è il tempio di Chauntea a Velprintalar. Posto molto all'interno rispetto al porto coronato dalle colline, è una struttura bassa e ampia che comprende un tempio, un granaio civico, e un'abbazia simile ad una fortezza che ospita più di cento monaci famosi per la loro potente birra. Di colore verdastro, si dice contenga prezzemolo fermentato, ed è una delle più popolari tra le numerose esportazioni della città, e i monaci stanno facendo gli straordinari per soddisfare le richieste sempre crescenti.

ALTRI LUOGHI IMPORTANTI

Il maniero di Lady Mytela Halvasyn ospita una società informale creata dai discendenti della matriarca ormai defunta. La natura di questa organizzazione è segreta, ma in città tutti sanno che solamente ai mezzelfi ricchi o potenti è permesso farne parte. La ragione di ciò è che il gruppo si dedica all'espulsione degli umani dall'Aglarond.

Questo movimento, noto come la Società della Freccia Verde, si è rafforzato negli ultimi anni. Avere un'umana spesso assente come reggente del paese ha solo infiammato la furia dei membri della società. Le Frecce Verdi sono diametralmente opposte ai Figli di Hoar, e i Figli più violenti hanno marchiato alcune Frecce Verdi prominenti come bersagli di intimidazioni e molestie... o di morte.

La Fortezza Picco del Grifone è la caserma principale della città e la dimora dei famosi cavalcagrifoni dell'Aglarond. Si erge in cima a una collina e ospita 400 fanti e uno squadrone di cavalleria aerea. La fortezza è stata ingrandita e migliorata nel corso degli anni, dando adito a voci incontrollate sul perché la Simbul stia incrementando la presenza militare nella capitale, che non è mai stata sotto l'attacco diretto di un esercito sin dalla fondazione.

Molti percepiscono questi potenziamenti come la risposta al numero delle navi Thayan di passaggio. In realtà, la Simbul è al corrente dei piani delle Frecce Verdi (e sospetta molti dei piani dei Figli di Hoar) e vuole essere pronta ad ogni evenienza. Ma alcune società segrete all'interno dell'esercito concordano con l'uno o con l'altro schieramento, quindi i soldati dell'Aglarond potrebbero non essere degni di fiducia. Una volta giunto il momento di scegliere da che parte stare, non si troveranno tutti dalla stessa.

♛ **Velprintalar (metropoli)**: Magico/convenzionale/non standard; AL CN/LN/N; Limite di 100.000 mo; Risorse 330.220.000 mo; Popolazione 66.044; Integrata (umani 51%, mezzelfi 40%, elfi 3%, halfling 3%, gnomi 1%, mezzorchi 1%).

Autorità: La Simbul, Str20/Acm2/Mag10 umana CN (regina dell'Aglarond ed Eletta di Mystra); Sommo Ambasciatore Nerrol Hamastyl, Rgr6/Pal6 mezzelfo LB (capo delegato al Consiglio Reale); Capitano Supremo Hovor Seawind, guerriero 4/ladro 6/cavalcagrifoni dell'Aglarond 8 mezzelfo CB (comandante della Simbulmyn e signore del palazzo della Simbul).

Personaggi importanti: Carliela Benstyl, Ldr11/Grr6 umana LN (capo della Gilda dei Mercanti e membro influente dei Figli di Hoar); Caytran Halvasyn, Brd18 mezzelfo CN (ricco nobile mercante e capo delle Frecce Verdi).

Guardia della Simbul: Grr15, Grr4/Mag10, Mag13, Mag12, Grr11, Grr9 (2), Grr4/Mag6, Ldr2/Grr7, Grr8 (2), Mag8, Grr7 (4), Mag7 (2), Com7 (3), Grr6 (6), Mag6 (2), Com6 (9), Grr5 (24), Mag5 (9), Com5 (21); *Guardia cittadina:* Com16, Grr14, Com13, Com11, Com10, Com8, Com7 (2), Com6 (2), Com5 (3), Com4 (4), Com3 (12), Com2 (38), Com1 (323); *Milizia:* Com4 (11), Com3 (34), Com2 (181), Com1 (1.219). Gli altri cittadini di Velprintalar sono troppo numerosi per essere qui elencati.

Eroi e mostri

L'Aglarond ospita personaggi e creature uniche. La maggior parte degli Aglarondan sono umani o mezzelfi; gli avventurieri più comuni sono ranger e stregoni. I ranger dell'Aglarond possono selezionare i Thayan come nemici prescelti. Gli elfi delle stelle, i misteriosi abitanti di Sildëyuir, sono descritti nel Capitolo 1: "Razze dell'Est". Il Capitolo 2: "Classi di prestigio" offre ulteriori informazioni sui cavalcagrifoni dell'Aglarond e sui signori del Bosco di Yuir. I personaggi dell'Aglarond possono selezionare anche le regioni Altumbel, elfo delle stelle e Golfo dei Maghi. Molti dei nuovi talenti, incantesimi e oggetti magici sono adatti ai personaggi Aglarondan. I mostri presentati nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est" comuni nell'Aglarond comprendono gli insanguinati (una nuova razza di orchi creata dai Maghi Rossi di Thay), il combattente spaventoso e lo zombi juju (soldati non morti potenziati creati da Szass Tam), e i nilshai, stregoni da un'altra dimensione che minacciano Sildëyuir, e attraverso di esso, il Bosco di Yuir.

Grande Valle

Schiacciata tra Narfell e il Thesk, la Grande Valle è ritenuta dai più una distesa di terre selvagge. Per tutta la regione sono sparpagliate fattorie e territori di clan, protette da druidi e ranger che amano la loro solitudine e proteggono ferocemente le loro dimore. Pochi stranieri hanno motivo di viaggiare fino alla Grande Valle, e ai suoi abitanti va bene così.

Narfell e Damara confinano con la Grande Valle a nord, Impiltur e il Golfo di Easting ad ovest, il Thesk a sud, e il Rashemen a est. Anche se una strada decente percorre tutta la lunghezza del paese (se così lo si può chiamare) tra il Bosco di Rawlins e la Foresta di Lethyr, non si tratta di una grande strada commerciale. Ci sono poche fermate lungo la strada, e i residenti della Grande Valle dimostrano talmente poca ospitalità nei confronti degli stranieri, che una battuta popolare recita: "Non c'è spazio nella valle!"

Un tempo questa terra faceva parte dell'antico Impero di Narfell, pur essendo stato originariamente insediato da uomini provenienti da Jhaamdath. Quando Narfell e Raumathar si distrussero a vicenda 1.500 anni or sono, la Grande Valle fu decimata dai combattimenti e rimase virtualmente deserta e selvaggia per secoli. Questa terra è ora una frontiera per il popoloso regno di Impiltur a ovest. Per generazioni, gli Impilturan in cerca di terra e indipendenza si sono rivolti a est, costruendosi delle case dai vasti spazi aperti della Valle.

descrizione geografica

Comprendendo le grandi foreste che affiancano la valle, la Grande Valle si estende dei margini occidentali del Bosco di Rawlins alle sponde del Lago Ashane, poco più di 600 km da est a ovest. Da nord a sud, la regione va dal margine settentrionale del Bosco di Rawlins attraverso la Foresta di Lethyr fino a lambire appena il Fiume Flam, poco più 450 km. In tutto questo vasto territorio vive una popolazione umana poco più grande di quella di una singola grande città in altri paesi, e la maggior parte di essa è concentrata nell'estremità occidentale della valle a Uthmere e nelle campagne circostanti. Ci sono pochi insediamenti nelle zone al centro e a est della Grande Valle, e la maggior parte della gente che vive in quelle regioni abita a più di un giorno a cavallo dai loro vicini più prossimi.

La maggior parte della regione compresa tra le foreste consiste in colline ondulate, una serie apparentemente infinita di crinali bassi e ricoperti di erica che salgono costantemente viaggiando da ovest ad est. Il terreno è fine e roccioso nella maggior parte dei punti, e poche colture crescono bene alle altitudini maggiori. Molto tempo fa, questa terra era profondamente scavata da antichi ghiacciai, di cui rimangono lunghi ruscelli serpentini e innumerevoli laghetti, ma che hanno raschiato il terreno migliore nelle basse pianure nei pressi del Golfo di Easting e della Foresta di Lethyr. Il popolo della valle orientale è composto perlopiù da pastori di pecore e capre, non da agricoltori.

Il clima della Grande Valle è mitigato dalla prossimità al Golfo di Easting, ma gli inverni sono duri, mentre le estati sono relativamente fresche. La Foresta di Lethyr è un misto tra una foresta di conifere e una di caduchi, ma il Bosco di Rawlins è una vera taiga, una foresta settentrionale di pini con inverni incredibilmente freddi ed estati fresche e infestate dalle zanzare.

caratteristiche geografiche principali

Le due caratteristiche distintive della Grande Valle sono le massicce foreste che la delimitano ad entrambi i lati. Il Bosco di Rawlins si estende fino a nord della valle che dà il nome alla regione, e la Foresta di Lethyr delimita la parte meridionale. La valle sale costantemente da ovest a est, raggiungendo un'altitudine di quasi 600 metri sopra il livello del mare ad Ashanath.

La valle

L'elemento principale della Grande Valle è questo lungo spazio ventoso tra la Foresta di Lethyr e il Bosco di Rawlins. Quando il mondo era giovane, alcune propaggini del Grande Ghiacciaio scavarono un sentiero tra due lembi di terra lievemente più alti, e da quell'epoca ormai lontana, le grandi foreste non sono state in grado di mettere radici nella valle in mezzo ad esse.

Il popolo della valle racconta altre storie per spiegare quello spazio: alcuni dicono che un grande drago creò un sentiero bruciando parte di una grande foresta, mentre altri affermano che Shaundakul e Silvanus si sfidarono per determinare se la regione sarebbe stata dominata dal vento o dai boschi, e che Auril la Vergine del Gelo intervenne per porre l'inverno su entrambi.

Quale che sia la sua origine, la valle misura mediamente dai 60 ai 90 km in ampiezza e si estende per 325 km in lunghezza (la regione nota come la Grande Valle include le due foreste, ed è molto più grande della valle in sé). Crinali increspati di nuda roccia si ergono dal sottile terreno, divenendo sempre più ripide e irregolari verso le foreste a nord e a sud. Nei luoghi riparati, lo strato superficiale del suolo è spesso e fertile, ma la maggior parte della regione è adatta solamente all'allevamento di bestiame robusto come pecore e capre.

La maggior parte della popolazione della Grande Valle vive nelle propaggini occidentali della regione, nei pressi di Uthmere. Viaggiando verso est, gli insediamenti divengono sempre di meno e più distanziati tra loro; la maggior parte della gente vive ai confini delle due grandi foreste o appena al loro interno. Il tetto di foglie degli alberi è talmente fitto, anche in pieno inverno, che solo una minima quantità di luce riesce a penetrarlo, e gran parte della regione è sommersa nel crepuscolo anche in pieno giorno. Anche se ciò offre riparo dalla pioggia, dal sole e dalla neve, non aiuta l'agricoltura.

Una lunga strada, l'unica molto frequentata in tutto il territorio, va da Uthmere fino alla Strada Fredda ad est. chiamata tecnicamente la Grande Strada, è nota con molti nomi in tutta la regione, ma la maggior parte dei residenti della zona la chiama semplicemente "la Strada". Dato che non ci sono altre strade principali, è chiaro a quale si faccia riferimento.

La valle è nota per i suoi feroci venti invernali. Le fattorie e gli insediamenti che non sono riparati dalle zone boscose vengono spazzati da forti venti occidentali che percorrono tutta la lunghezza della valle come se Shaundakul in persona stesse correndo lungo la Grande Strada.

Grande Tumulo

A circa 105 km lungo la Grande Strada partendo da Uthmere incombe il Grande Tumulo, un vasto e oscuro sepolcro. Alcuni tumuli minori lo circondano come fredde sentinelle, con la lunga erba bruna dei loro fianchi rotondi che sibila incessantemente come un freddo vento del nord che non muore mai del tutto. Nessuno sa chi sia interrato nel Grande Tumulo, o quale popolo dimenticato lo abbia eretto, ma le storie narrano che una crudele tribù umana un tempo vagava per queste terre in epoche addirittura precedenti l'ascesa di Narfell, e che il suo campione nato da un dio sia qui sepolto. Ovviamente, si dice che il luogo sia infestato da spiriti inquieti.

Un secolo fa, un lord di Impiltur chiamato Elphras si fece gioco delle antiche storie ed eresse una piccola fortezza di pietra su una collina vicina, dichiarando di sua proprietà il camposanto assieme a molti chilometri di territorio. Una catastrofe sconosciuta si abbatté su Elphras e la sua dimora, poiché il lord di Impiltur, la sua famiglia e una fortezza piena di guardie e servitori scomparvero in una notte fredda, lasciando solamente una torre vuota e triste.

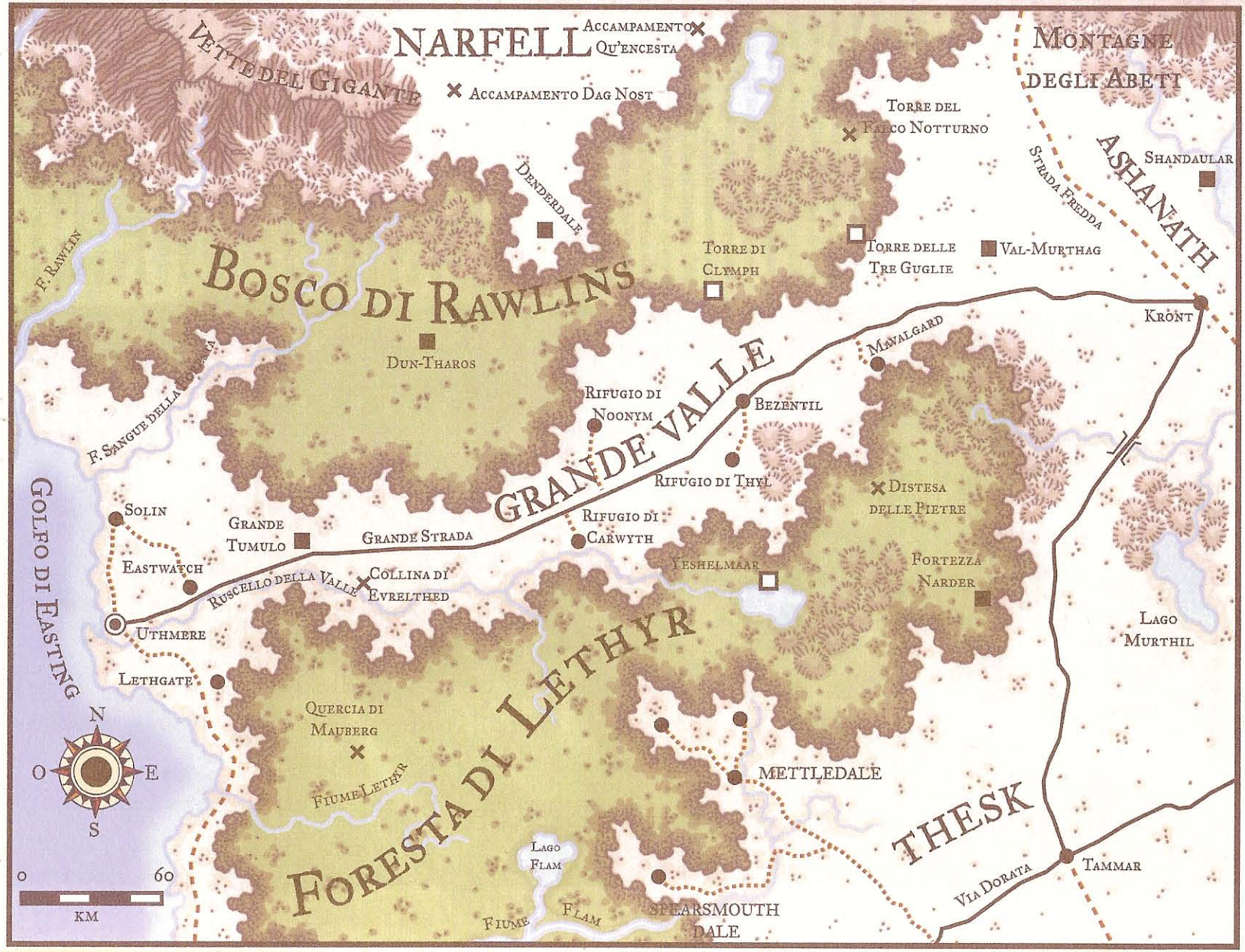
Val-Murthag

A nordest di Bezentil giacciono le rovine dell'antica fortezza di Val-Murthag, una delle più grandi rovine Nar non ricoperta dalla foresta. Questo grande castello sorvegliava le propaggini orientali della Valle, un formidabile bastione sulla strada di qualunque attacco di Raumathar a est. Val-Murthag era un luogo di follia e orrore, il centro spirituale del culto demoniaco che dominò gli ultimi giorni dell'impero oscuro, e i maghi da battaglia Raumathari portarono inaudite distruzioni su questo luogo nell'ultima battaglia fra i due reami. Rimane ben poco da vedere di Val-Murthag, tranne che le antiche ed enormi mura di pietra nera rovinata dagli elementi che si estendono per chilometri attraverso le fredde colline, e i moncherini frantumati delle torri di guardia tra cumuli di pietre abbattute.

Si dice che le rovine siano infestate dai fantasmi dei sacerdoti demoniaci Nar, e la maggior parte del popolo della Valle si tiene alla larga da questo luogo.

Montagne degli Abeti

All'estremità nord-orientale del Bosco di Rawlins, nei pressi del Lago Ashane, si ergono le Montagne degli Abeti. Questa catena si erge a metà strada tra le Vette del Gigante di Narfell e le Montagne dell'Alba settentrionali di Rashemen. Le Montagne degli Abeti sono differenti rispetto alle catene montuose proibitive delle terre circostanti. Relativamente basse, presentano dense foreste sulle loro cime, e sono insolitamente fredde e nevose in inverno. Narfell, il Rashemen e la Grande Valle potrebbero avanzare pretese sulle Montagne degli Abeti, ma esse si ergono tra le zone meno popolate di tutte e tre le regioni, diventando di conseguenza un confine non conteso.


NARFELL
Accampamento Qu'encesta
Accampamento Dag Nost
Vette del Gigante
Montagne degli Abeti
Torre del Falco Notturno
Strada Fredda
Ashanath
Shandaular
Denderdale
F. Rawlin
Bosco di Rawlins
Torre di Clymph
Torre delle Tre Guglie
Val-Murthag
Kront
Mavalgard
Dun-Tharos
F. Sangue della Foresta
Rifugio di Noonym
Bezentil
Grande Valle
Rifugio di Thyl
Distesa delle Pietre
Golfo di Easting
Solin
Grande Tumulo
Grande Strada
Rifugio di Carwyth
Eastwatch
Ruscello della Valle
Collina di Evrelthed
Yeshelmaar
Fortezza Narder
Uthmere
Lago Murthil
Lethgate
Quercia di Mauberg
Foresta di Lethyr
Fiume Lethr
Mettledale
Thesk
Lago Flam
Via Dorata
Tammar
Fiume Flam
Spearsmouth Dale
N
O
E
S
0
60
KM

Un fantasma del Grande Tumulo

Anche ai tempi dell'antica Narfell, le Montagne degli Abeti erano scarsamente popolate, anche se alcuni tra i più potenti arcievocatori del regno innalzarono fortezze erette da demoni nel loro freddo isolamento. Oggigiorno, le Montagne degli Abeti sono il territorio dei Teschi Cornuti (una grande e feroce tribù di bugbear), di bande di giganti del freddo, e di numerosi clan di selvaggi taer. Al di sotto dei loro picchi ghiacciati giacciono gli antri di alcuni clan di nani degli scudi, e al di sotto di essi, ampie caverne del Sottosuolo dominate da troll demoniaci.

Foresta di Lethyr

La Foresta di Lethyr occupa la metà meridionale della Grande Valle ed è un confine naturale tra questa regione e il Thesk. La parte della foresta a sud del Fiume Flam è considerata territorio Theskian. I residenti della Grande Valle non se ne curano. Quest'area è stata costantemente disboscata nel corso degli anni, rendendola la cugina povera dei golfi settentrionali. Nei pressi della Via Dorata, queste lande sono troppo vicine alla civiltà per i gusti di druidi e ranger.

La Foresta di Lethyr è la dimora del Nentyarch (Drd17/Ger5/Str6 umano N), il druido più potente del Faerûn nordorientale. Il Nentyarch è a capo del Circolo di Leth e dei suoi agenti, i cacciatori Nentyar. Dal suo seggio a Yeshelmaar, il Nentyarch e i druidi che lo servono proteggono la foresta dal disboscamento sfrenato e dall'insediamento eccessivo. Il Nentyarch è anche il signore del Bosco di Rawlins, ma due anni or sono le orde furiose dell'Uomo Marcescente si abbatterono su Dun-Tharos, la precedente sede del suo potere, e scacciarono il Circolo di Leth verso la foresta meridionale. Separate dalla vallata scarsamente popolata della Grande Valle, queste due forze contrapposte sono impegnate in una lotta mortale per entrambe le foreste.

La Foresta di Lethyr è colma di ogni sorta di creatura, ma quelle più prominenti sono i treant che collaborano con i loro amici umanoidi per proteggere la foresta. Lethyr ospita anche numerosi villaggi di elfi dei boschi isolati, così come alcune bande di volodni. Gli insediamenti umani sono circoscritti ai bordi meridionali della foresta. Spearsmouth Dale è arroccato ai margini della valle disboscata più vicina alle sorgenti del Flam. La valle successiva a nordest lungo il bordo della foresta ospita Mettledale.

Illustrazione di Matt Faulkner

FORTEZZA NARDER

Come la Torre di Clymph nel Bosco di Rawlins, questa rovina nella Foresta di Lethyr è corrotta e malvagia. Un male sepolto dell'antica Narfell si aggira nei sotterranei al di sotto delle pietre ricoperte di edera, avvelenando le falde acquifere e ammorbando gli alberi e le creature della foresta dell'area circostante. La tentazione di accusare i signori delle pestilenze di Talona del Bosco di Rawlins di questa influenza funesta è grande, ma qui il male è differente.

La sua sozzura non è il morbo di Talona, anzi, l'Uomo Marcescente è profondamente interessato al mistero della Fortezza Narder, e vi invia gruppi di signori delle pestilenze, nella speranza di recuperare qualcosa dai suoi orribili sotterranei.

Sotto la direzione del Nentyarch, il Circolo di Leth sta richiamando dei treant per trasferire gli alberi ancora in salute verso parti della foresta più sicure. Dopodiché i druidi intendono mettere in quarantena l'area e distruggere la flora e la fauna corrotte. Questo creerà una voragine nel cuore della foresta, ma con il tempo la ferita dovrebbe rimarginarsi. Se i druidi vorranno dire qualcosa al riguardo, solamente loro e i cacciatori Nentyar sapranno che qui c'era qualcosa di sbagliato.

Nel frattempo, creature mostruose plasmate nei sotterranei della Fortezza Narder escono per cacciare e uccidere nella vicina foresta, rallentando i piani dei druidi. Il Nentyarch teme che limitarsi a mettere in quarantena le rovine non sia sufficiente. Potrebbe dover trovare qualcuno per scoprire la fonte di quel male terribile e distruggerla una volta per tutte.

QUERCIA DI MAUBERG

La Quercia di Mauberg è un enorme albero che si trova nella parte nord-occidentale della Foresta di Lethyr, a circa 150 km a sudest di Uthmere. L'albero ha un diametro di 15 metri alla base, è alto più di 90 metri e torreggia sul tetto di foglie della foresta circostante. I suoi rami ombreggiano una vasta area, e le sue foglie sono spesse e verdi per tutto l'anno, persino nel cuore degli inverni più freddi.

Pur essendo ancora vivo, l'albero fu scavato al suo interno molto tempo fa dal potente druido Mauberg. Egli modellò magicamente il legno per creare un gigantesco nascondiglio a torre nel cuore del meraviglioso albero. Benché Mauberg sia morto da più di un secolo, la sua eredità vive ancora. Modellò la quercia in modo da ospitare una scuola per giovani druidi e per mostrare l'incredibile potere della natura. La torre dispone di quasi una dozzina di livelli all'interno dell'albero, e si estende al di sotto del suolo per altri tre livelli.

Il direttore della scuola, una donna Theskian nota come Oakandra (Drd13 umana NB), è cauta nei confronti degli stranieri, persino i nuovi allievi. Solamente a coloro che dimostrano la propria dedizione alla natura superando numerose prove, sia magiche che comuni, è concesso di entrare all'interno dell'albero. Agli altri è permesso di dormire sotto le fronde della quercia se sono di allineamento buono o neutrale. I visitatori malvagi vengono scacciati immediatamente.

Sotto il tetto di foglie della quercia vive una grande colonia di treant. Essi forniscono ad Oakandra un sistema di allarme rapido contro ogni minaccia. Sui rami superiori dell'albero vivono una dozzina di aarakocra, che sorvegliano il cielo contro i pericoli provenienti dall'alto. Il capo di questo gruppo, Chir'kawta (Drd12 aarakocra NB), è un potente druido che studiò sotto la stessa Oakandra.

DISTESA DELLE PIETRE

Questo antico luogo sacro druidico si trova nella Foresta di Lethyr nord-orientale. La sua insolita radura non presenta tronchi d'albero, ma è protetta dal cielo dagli alberi circostanti, che si incontrano al di sopra del centro di questo spazio aperto. All'interno di questo spazio si ergono numerose pietre erose dagli elementi, alte circa 1,8 metri, del diametro di 1,2 metri, e spesse 60 centimetri. Le loro superfici sono ricoperte di rune della natura.

Le pietre formano un mosaico elaborato che cambia di quando in quando, poiché le pietre a volte si muovono. I druidi anziani che hanno documentato i progressi della Distesa delle Pietre nel corso degli anni sostengono che a volte sia l'intera radura a muoversi, portando le pietre con essa. Non va mai molto lontano, e i druidi sono sempre stati in grado di seguirla.

Ogni pietra è un *portale* che conduce a una differente parte di Faerûn. Le rune della natura in ogni pietra indicano dove essa conduca, ma sono difficili da interpretare, essendo incise in un antico dialetto del linguaggio Druidico (prova di Decifrare Scritture con CD 30 o conoscenza del linguaggio segreto dei druidi). Alcune rune sono svanite nel corso degli anni, rendendo impossibile conoscere la destinazione del *portale*.

Almeno uno di questi *portali* conduce alla Radura del Sole nel profondo del Bosco di Yuir (vedi Capitolo 8: "Aglarond"). I druidi di quest'area a volte lo utilizzano per incontrarsi con i signori del Bosco di Yuir, e a volte portano con sé dei giovani ranger desiderosi di studiare con i forestali di quell'antica foresta.

La Distesa delle Pietre non è di proprietà di alcun gruppo o individuo. Eppure il Circolo di Leth sorveglia gelosamente quest'area per paura che delle creature malvagie possano trovare le pietre e distruggerle. Un alto druido chiamato Briartan (Drd13 umano LN) vive nei paraggi, e coordina gli sforzi dei suoi compagni per difendere la Distesa delle Pietre. A volte questi compagni si nominano gli "Amici delle Pietre", ma di rado lo fanno in compagnia di stranieri.

YESHELMAAR

Non lontano dal crocevia di Bezentil, nei pressi del centro della Grande Valle, un grande torrione di roccia si erge dalla foresta. Ai suoi piedi si trova un lago incontaminato dalle acque chiare e fredde. Scavata nel torrione si trova un'antica roccaforte degli elfi dei boschi nota col nome di Yeshelmaar, eretta nei giorni in cui gli elfi di Lethyr vennero distrutti dal sinistro Impero di Narfell del nord.

La minaccia dell'antica Narfell è svanita da lungo tempo, ma lo stesso vale per la maggior parte del popolo elfico. Degli elfi dei boschi che un tempo vivevano qui, sopravvivono solo alcuni piccoli villaggi. L'antica roccaforte elfica è diventata la nuova fortezza del Circolo di Leth. Il Nentyarch e i suoi Alti Druidi un tempo risiedevano a Dun-Tharos, nel Bosco di Rawlins, ma due anni or sono furono scacciati dai signori delle pestilenze di Talona, e Yeshelmaar divenne il trono in esilio del Nentyarch.

Yeshelmaar è la capitale informale della Grande Valle, o almeno della sua parte orientale. I popoli dei solitari territori dei clan riveriscono profondamente il Nentyarch. In qualsiasi momento, una dozzina di druidi di diverso rango e una quantità doppia di ranger, cacciatori e forestali occupano la roccaforte o i boschi circostanti, assieme ad alcuni abitanti della Valle giunti alla ricerca di consiglio o di assistenza. Il Nentyarch è impegnato in una sfida feroce contro l'Uomo Marcescente di Talona per l'anima stessa delle due grandi foreste, ma i suoi druidi fanno quello che possono per aiutare il popolo della Valle e proteggerli dalle conseguenze delle depredazioni dei signori delle pestilenze.

Bosco di Rawlins

Il Bosco di Rawlins forma il confine settentrionale della Grande Valle, tessendo il suo territorio a sud delle Montagne Vette del Gigante e delle pianure di Narfell fino a terminare nei pressi della Strada Fredda e delle Montagne degli Abeti. Un tempo, il Bosco di Rawlins era il gemello settentrionale della Foresta di Lethyr, ma un male orribile si è scavato una via d'uscita dalla nera terra, avvelenando il Bosco di Rawlins e colmando il suo placido verde con il sangue, la malattia e la follia. Il sinistro Uomo Marcescente (druido 12/signore delle pestilenze di Talona 10 umano mezzo immondo NM, Eletto di Talona) guida un circolo oscuro di chierici e druidi malvagi devoti alla Signora del Veleno e, tramite questi signori delle pestilenze, di un numero sempre maggiore di combattenti volodni appestati che minaccia tutte le terre circostanti.

Lungo il confine meridionale, il Bosco di Rawlins è un misto di alberi caduchi e sempreverdi, ma presto diviene una taiga umida viaggiando verso nord dalla Valle. Pericolose zone paludose infettano il suolo al di sopra di un profondo strato di permafrost, dando vita a nubi di zanzare durante le brevi estati del Bosco di Rawlins. Alle sue propaggini nordoccidentali, la foresta si arrampica vertiginosamente verso le Montagne Vette del Gigante, ricoprendone le pendici scabre e le profonde e ombrose vallate. Come tutta la grande valle, sale anche verso est, e le sue propaggini più a oriente sono piuttosto collinose. La foresta si restringe a un lembo ampio solamente 37,5 km a circa due terzi della sua lunghezza, andando da ovest a est. Qui, lungo il margine settentrionale, si trova l'insediamento ormai abbandonato di Denderdale, quasi del tutto avviluppato dai rami della foresta. Questo è il luogo migliore per tentare di farsi strada tagliando la foresta. La strada non è lunga, e coloro che sono eloquenti o disperati a sufficienza potrebbero essere in grado di ingaggiare una guida che li porti al lato sud della foresta o viceversa.

Appena a nordovest della foresta si trova l'insediamento Damaran di Tellerth, nei pressi della Lunga Strada. Per anni, il Circolo di Leth ha impedito ai tagliaboschi Damaran e Impilturan di avvicinarsi alle propaggini occidentali del Bosco di Rawlins, ma i seguaci del Nentyarch sono stati scacciati nella Foresta di Lethyr e non pattugliano più quest'area. Gli umani ora devono affrontare l'Uomo Marcescente e la sua crescente marea di malvagità.

Dun-Tharos

Un tempo la capitale dell'antico Impero di Narfell, Dun-Tharos si estende per chilometri tra i pini e le paludi nel cuore del Bosco di Rawlins. Da qui, i Nentyarch (come erano noti i reggenti dell'antica Narfell) regnavano su un grande e terribile reame di oscure fortezze e di signori sprezzanti e sinistri. Dun-Tharos fu rasa al suolo nell'ultima, cataclismatica guerra tra Raumathar e Narfell, l'intera città distrutta da un possente incantesimo di indicibile potere. Così ebbero fine i Nentyarch e il loro regno infestato dai demoni.

Passarono i secoli, e la foresta crebbe a coprire la grande cicatrice nera sul suo cuore. Un gruppo di druidi e ranger, il Circolo di Leth, intraprese l'opera di guarigione della terra ferita. Il loro capo riassunse il titolo di Nentyarch per simboleggiare il fatto che i druidi di Leth regnavano sul cuore dell'antica Narfell. Nelle rovine di Dun-Tharos, i nuovi Nentyarch eressero una fortezza per governare la grande foresta. La rocca nera degli antichi sacerdoti demoniaci rinacque sotto forma di un castello fatto di alberi viventi, intessuto dalla magia druidica.

Da questo castello-foresta i Nentyarch regnarono per quasi seicento anni, preservando la Foresta di Lethyr e il Bosco di Rawlins dall'avvicinarsi dei reami umani da tutti i lati. Le rovine dell'antica capitale Nar rammentavano ai druidi la capacità umana di danneggiare la natura, e la foresta che ingoiò le sue nere pietre offrì un esempio di ciò che poteva essere fatto con la pazienza e la forza.

Tuttavia, tutte le cose giungono alla fine. Dieci anni or sono, l'Uomo Marcescente, Eletto di Talona, iniziò a raggruppare un circolo di druidi oscuri nelle propaggini occidentali del Bosco di Rawlins. Il Circolo di Leth combatté contro il potere crescente dei signori delle pestilenze e trattenne l'Uomo Marcescente a ovest, ma due anni or sono l'Uomo Marcescente creò una terribile nuova arma da utilizzare contro il Nentyarch: il morbo di Talona. Egli ammorbò un manipolo di druidi di Leth prigionieri, trasformandoli in signori delle pestilenze al suo servizio. Tramite questi agenti torturati, egli intrappolò centinaia di volodni e li infettò con il morbo di Talona. Nel Mezzoinverno del 1371 CV, egli scagliò la sua armata di appestati contro la fortezza del Nentyarch e scacciò il Circolo di Leth dal Bosco di Rawlins.

Dun-Tharos è ancora un castello di alberi, ma ora sono morti, animati dalla fetida stregoneria dell'Uomo Marcescente. Centinaia dei suoi servitori si annidano nelle rovine dell'antica capitale di Narfell, pronti ad emergere e a uccidere a un suo ordine. I suoi combattenti appestati hanno massacrato la piccola comunità di Denderdale, a nord della foresta, solamente due mesi or sono, e bande di volodni minacciano i territori dei clan e le fattorie a sud della foresta. Ancora una volta, Dun-Tharos è divenuta un luogo di morte e follia.

Torre di Clymph

Un tempo un'orgogliosa rocca cintata, la Torre di Clymph è in rovina da tempo immemore. Un potente stregone chiamato Clymph costruì il palazzo quasi cinquecento anni or sono. Si crede che Clymph abbia anche costruito la Torre delle Tre Guglie, dato che le due strutture hanno un'architettura simile e furono erette all'incirca nello stesso periodo. La Torre di Clymph è rimasta indisturbata per decenni, e la gente del posto crede che sia maledetta a causa di un qualche sgarro commesso dal suo leggendario costruttore nei confronti degli dei.

La storia migliore, o perlomeno quella che viene ripetuta più volte, narra che Clymph fosse un potente costrittore di demoni Nar, uno studioso delle arti proibite dell'antica Narfell. Il suo sogno era di forgiare un regno nella Grande Valle con le sue armate demoniache. Costruì questa rocca come una sorta di ovile per i suoi orribili servitori, e ne investì le pietre con magia di abiurazione, trasformando l'intero perimetro dell'edificio in un gigantesco *cerchio magico*. Dopodiché creò un *cancello* permanente in collegamento diretto con l'Abisso. Sfortunatamente, Clymph non fu in grado di controllare le orde demoniache che aveva evocato, e i suoi servitori immondi lo distrussero. Ma egli aveva creato la sua trappola per demoni così bene che gli immondi non poterono fuggire se non tramite il *portale* che conduce alla Torre delle Tre Guglie, e quella porta è sigillata. Decine, forse centinaia di demoni sono ancora intrappolati nella funesta torre che Clymph eresse secoli or sono.

Oggi, quei pochi che osano avvicinarsi alle rovine, raccontano che le pietre brillano di rosso a causa del calore e che dalle profondità sorgono fuochi giganteschi. Persino gli avventurieri più audaci si tengono alla larga dalla torre.

TORRE DELLE TRE GUGLIE

Si ritiene che il leggendario Clymph costruì anche questa torre. Dalla sua ampia base si ergono tre guglie di pietra. Sarebbe crollata da anni se non fosse per la spessa rete di rampicanti che avvolge ogni centimetro del palazzo. Se i rampicanti appassissero e morissero, la torre crollerebbe con essi. Da lontano, la torre ingolfata di rampicanti assomiglia ad una gigantesca mano a tre dita che si estende dal Bosco di Rawlins.

La torre è gestita da un piccolo gruppo di druidi, i discendenti di uno speciale ordine di guardiani creato dal Nentyarch centinaia di anni or sono. In cima alla torre nord c'è un *portale* che conduce direttamente al cuore della Torre di Clymph. I druidi praticano un rito ogni Festa della Luna per mantenere il *portale* strettamente sigillato, impedendo ai demoni intrappolati al suo interno di fare il loro ingresso nel mondo. I druidi che compiono il rito non sono più sicuri che le leggende circa i demoni della Torre di Clymph siano vere, ma continuano a svolgere il loro compito.

I druidi della Torre delle Tre Guglie sono sospettosi nei confronti degli stranieri. Non permettono a nessuno di entrare nella torre, indipendentemente dall'urgenza delle loro necessità, per paura di aprire il *portale* e sguinzagliare i demoni dell'Abisso nella Grande Valle.

TORRE DEL FALCO NOTTURNO

Anime intrepide che si allontanino dal confine di Narfell del Bosco di Rawlins viaggiando a est e a sud verso terre più accoglienti giungeranno infine alla Torre del Falco Notturno. Gli abitanti delle città potrebbero non riconoscerla immediatamente, dato che si tratta di un'enorme quercia, alta circa 30 metri, i cui rami sono pieni di piattaforme costruite con corde robuste e legname rifilato.

La Torre del Falco Notturno è la dimora di Hensoi (Drd12 di Silvanus umano NB), che ha la reputazione, meritata o no, di essere il druido più amichevole della Grande Valle. In altre parole, non si nasconde al primo avvistamento di altre persone, né scaccia i visitatori prima che abbiano avuto la possibilità di parlare. Hensoi ama gli uccelli della regione, e a volte le fronde della Torre del Falco Notturno sembrano un gigantesco aviario. Spesso i rapaci locali riposano qui.

Hensoi non è estroverso, ma è disposto a parlare con gli stranieri, il che è più di quanto faccia la maggior parte dei druidi della zona. Al di sotto della sua apparenza burbera c'è un cuore tenero. Quando incontra persone che hanno bisogno del suo aiuto, accetta controvoglia di fare ciò che può, ma se ne lamenterà per tutto il tempo.

Quando ha a che fare con il male, Hensoi invia i suoi amici piumati in alto nel cielo per cercare aiuto. I druidi e i ranger della regione riconoscono il segnale, e quando lo vedono si precipitano alla torre per offrire il loro aiuto. I locali possono pensare che Hensoi sia un po' troppo fiducioso degli stranieri, ma in fin dei conti è uno di loro, e non permetteranno che gli venga fatto del male.

popolo della grande valle

La gente della Grande Valle è un popolo onesto, che lavora sodo e che vuole semplicemente che il mondo esterno lo lasci in pace. Perlopiù, il loro desiderio è stato realizzato, dato che poche persone hanno motivo di viaggiare sin qui. Se non fosse per la Grande Strada che collega Uthmere all'est, non ci sarebbe affatto traffico in tutta la regione.

I popoli della Grande Valle sono un misto di antico sangue Chondathan, Nar, Theskian e, recentemente, Impilturan. I clan posseggono le più antiche linee di sangue, con diverse caratteristiche degli antichi Nar. Il popolo della Grande Valle non dà molta importanza alla razza o all'etnia: un buon vicino è sempre un buon vicino. Le famiglie più antiche non vanno molto d'accordo con gli Impilturan che si spingono ad est da Uthmere, che vedono chilometri di terre vuote e credono di potersi insediare dove vogliono. Ciò ha causato degli spargimenti di sangue, ma perlopiù i coloni Impilturan hanno trovato terre che non sconfinano nei possedimenti degli antichi abitanti della Valle.

La gente della Grande Valle veste semplicemente e a seconda delle condizioni atmosferiche. In estate preferiscono tessuti in lino filati in casa, e cuoio e pellicce in inverno. Nonostante la luce del sole tocchi appena il suolo delle grandi foreste, il terreno sottostante è ben protetto. Il tetto di foglie di questi boschi antichi è una coperta in inverno, ombra in estate, e un ombrello quando cade la pioggia.

razze e culture

Un tempo la Grande Valle era popolata da elfi selvaggi, elfi dei boschi, volodni, e probabilmente anche da altre razze. Rimangono ben poche tracce della loro esistenza nella terra tra le foreste; sin dall'antichità questa regione è sempre stata una terra di umani. Gli stanziali in fuga dalla distruzione dell'antica Jhaamdath si trasferirono in quest'area più di sedici secoli or sono, solo per ritrovarsi sotto la morsa schiacciante dell'Impero di Narfell.

Quando questo reame fu distrutto durante la guerra contro Raumathar, i residenti della Grande Valle si ritrovarono improvvisamente privi di un governo e del tutto in-

dipendenti. Da quel momento hanno evitato il governo straniero.

La popolazione della Grande Valle è quasi esclusivamente umana. Le sole eccezioni, oltre a strani viandanti, sono i pochi non umani insediatisi a Uthmere, l'unico luogo della regione che può accampare diritti sull'etichetta "civilizzato". Nella selvaggia parte orientale della Valle questa parola è sinonimo di "inutile" e "debole", e significa criminalità e inganno. Utilizzarla significa iniziare una rissa senza quartiere.

Gli abitanti della Valle non gradiscono gli stranieri, e non hanno nemmeno molti legami reciproci. Le foreste e i campi sono costellati di minuscole enclavi di clan isolati. Il linguaggio comune qui è il Damaran, eredità dell'antica Narfell, ma la discendenza Nar della Grande Valle è stata dimenticata da molto tempo. Il "vecchio" popolo della Valle discende dai Chondathan che giunsero in questa regione più di mille anni or sono, mentre il "nuovo" consiste generalmente di Impilturan che si sono insediati nella parte occidentale della Valle diverse centinaia di anni fa. L'unica forza unificante della regione è il Circolo di Leth. Se non fosse per la gerarchia druidica, le due culture che condividono la Grande Valle sarebbero l'una alla gola dell'altra.

vita e società

All'infuori della città portuale di Uthmere, la Valle è abitata da tre tipi di persone: contadini, pastori, e druidi e ranger. La maggior parte dei contadini vive sotto gli alberi nella parte occidentale della Valle e sono spesso di discendenza Impilturan. Coltivano piantagioni di ogni genere ma preferiscono i cereali più robusti come il frumento e il grano, in grado di resistere alle primavere ventose e agli inverni prematuri. Solitamente i contadini ottengono raccolti abbondanti per se stessi e un'eccedenza sufficiente per essere barattata con i mercanti itineranti o con i loro vicini in cambio di beni che non possono seminare o creare da soli. La maggior parte delle fattorie della Grande Valle sono casolari di una o due famiglie.

I pastori tengono i loro greggi nelle praterie della Valle centrale e orientale. Le loro case sono spesso costruite con pietre prese dai campi messe assieme a mano e fissate con l'argilla, mezzo sepolte sul fianco di una collina per rimanere al di sotto dei venti invernali. È più probabile che questi pastori di capre e pecore siano "vecchi" abitanti della Valle, e si raggruppano in clan che vanno da cinque a dieci famiglie imparentate.

I ranger e i druidi pattugliano le foreste, tenendo lontani gli stranieri e proteggendo i loro amati alberi. Invitano chi si è perduto ad allontanarsi da ciò di cui non sanno nulla. Ma chi ha intenzione di danneggiare malignamente la foresta riceve il trattamento più severo. I ranger della Grande Valle risparmiano la loro furia più feroce per quegli sciocchi che hanno intenzione di disboscare il loro dominio.

Sia i ranger che i druidi preferiscono dormire sotto la protezione del tetto di foglie del Bosco di Rawlins o della Foresta di Lethyr. Quando sono in viaggio, potrebbero passare una notte o due sotto le stelle, ma preferiscono minimizzare i loro periodi all'aperto. Questi seguaci del Nentyarch si procurano il cibo da soli, cacciandolo e raccogliendolo. A volte si rivolgono ai contadini della regione per avere cibo e riparo, ma preferiscono non disturbare la gente della Valle.

ECONOMIA

Uthmere dispone dell'unica vera economia della Grande Valle. Il suo signore conia monete che vengono utilizzate in città, ma raramente al di fuori di essa. Il popolo delle terre selvagge preferisce il baratto al denaro. Come i locali amano affermare, "i soldi sono troppo facili da perdere". Gli introiti principali di Uthmere sono le tasse per l'ormeggio pagate dai mercanti che utilizzano il porto. In effetti si tratta di un dazio per la Grande Strada, dato che l'unico modo semplice di arrivarci dalla costa è farlo direttamente da Uthmere.

Gli abitanti delle terre selvagge producono erbe, ingredienti alchemici e beni in legno della migliore qualità. La Grande Valle non ha miniere all'interno dei suoi confini, e le uniche forge si trovano a Uthmere, Bezentil, e Kront. Tranne che per oggetti semplici di ferro come i ferri di cavallo o i chiodi, la gente della Valle deve importare oggetti e utensili di metallo.

LEGGI E ORDINANZE

Uthmere è governata tramite un vecchio codice basato sulle leggi della corona di Impiltur. La guardia cittadina è potenziata per l'applicazione della legge, non ci sono corpi separati di guardia cittadina. Un magistrato incaricato si occupa della maggior parte dei casi, ma Lord Uthlain in persona presiede in caso di crimini gravi. Uthmere è un paradiso per i contrabbandieri che smerciano la loro mercanzia ad Impiltur attraverso il Golfo di Easting, e i Signori delle Ombre di Telflamm sono ansiosi di porre questo traffico illecito sotto il loro controllo.

Nelle campagne, la Grande Valle è praticamente priva di leggi. Anche se la maggior parte delle persone non deruba o arreca danno ai propri vicini, si aspettano solamente la giustizia che possono ricavare da una spada. Molte persone non si allontanano dalle proprie case a meno che non siano armati, anche se solo con un bastone o un randello, ma chi si inoltra nelle terre più selvagge predilige una vecchia spada lunga o un arco lungo. Banditi e razziatori non sono molto comuni, ma la regione della Grande Valle è piena di animali selvaggi e mostri.

Al di là delle mura di Uthmere, la giustizia è rapida o del tutto assente. I criminali catturati vengono puniti sul posto dai loro catturatori. Il metodo preferito di esecuzione è quello di legare i criminali bene in alto sui rami di un albero, dove muoiono di sete o vengono divorati dagli animali. Non è insolito vedere scheletri spolpati e sbiancati dal sole penzolare dagli alberi lungo il perimetro delle due foreste. Si tratta di un segnale per chiunque voglia intromettersi nella pace dei boschi.

GUERRA E DIFESA

Da secoli, nessuno ha tentato di invadere la Grande Valle. La Grande Strada potrebbe essere un sentiero di aggressione da parte dei Thayan contro le terre più a ovest, ma la Grande Valle dista centinaia di chilometri da Thay, e persino i Maghi Rossi avrebbero difficoltà a mantenere un esercito così lontano dalla patria. Anche se degli invasori attaccassero la Valle, la maggior parte della popolazione li lascerebbero passare indisturbati, fintanto che le loro

armate si mantengano sulla Grande Strada. Ma qualunque truppa entri nelle foreste dovrebbe vedersela con la furia scatenata del Nentyarch e del Circolo di Leth.

È difficile immaginare le ragioni per cui un'altra nazione potrebbe voler conquistare la Grande Valle, tranne che per qualche sorta di folle desiderio di terre. Le ricchezze della regione giacciono quasi esclusivamente all'interno delle sue possenti foreste, e il pericolo implicato nel conquistarle sarebbe ridicolmente alto. È più semplice, più sicuro, e molto più economico barattare con i locali, ed è esattamente ciò che la maggior parte dei vicini della Grande Valle fa da anni.

L'ascesa dell'Uomo Marcescente e dei suoi signori delle pestilenze nella nera fortezza di Dun-Tharos ha infine portato una reale minaccia nella Grande Valle. I signori delle pestilenze sono a capo di un esercito di volodni, treant e animali appestati, un'orda di schiavi forte abbastanza da soggiogare qualunque cosa a est di Uthmere. Solo la vigilanza del Circolo di Leth li tiene a freno, e il Circolo potrebbe non essere in grado di contenere i signori delle pestilenze di Talona ancora per molto.

Il popolo della Valle conosce sufficientemente il morbo da capire che le loro case e le loro vite sono messe in pericolo da quel potere funesto nei boschi settentrionali. Per la prima volta a memoria d'uomo, i signori dei clan della Valle orientale si stanno preparando alla guerra. I cacciatori Nentyar portano messaggi da territorio a territorio, da fattoria a fattoria. Nessuno dei territori può raggruppare più di una dozzina di miliziani, ma i druidi sperano che una chiamata alle armi del Nentyarch porti uomini e donne pronti a combattere da un centinaio di insediamenti. Solo una minaccia immediata e terribile potrebbe far dimenticare agli abitanti della Valle le distanze e le differenze, e le feroci armate dell'Uomo Marcescente costituiscono esattamente questo tipo di minaccia. Guidati dal Circolo di Leth, gli abitanti della Valle sotto le armi potrebbero essere soldati sorprendentemente determinati.

RELIGIONE

I cittadini di Uthmere venerano la maggior parte delle divinità del pantheon Faerûniano. Qui gli dei più importanti sono quelli venerati in tutta la Valle: Chauntea, Eldath, Mielikki e Silvanus (sebbene anche la fede di Tyr sia ugualmente diffusa). Di questi, Eldath è il più venerato a Uthmere grazie alla sua associazione con le acque che scorrono al di fuori del bosco per giungere al mare. La segreta Casa del Signore delle Ombre (fondata recentemente in un edificio anonimo del quartiere più povero della città) è il ramo locale dei Signori delle Ombre. I Signori delle Ombre hanno già iniziato la loro tattica standard di reclutamento tra gli abitanti più giovani e quelli più poveri, e finora hanno avuto molto successo. Mask è compiaciuto.

Chauntea, Mielikki e Silvanus sono venerati in moltissime zone dei restanti territori. La gente della Grande Valle comprende che, anche se possono sembrare soli, sono sempre circondati dalle loro divinità prescelte, tutti dei della natura. Gli agricoltori che lavorano i campi aperti favoriscono Chauntea. Silvanus attira la maggior parte dei druidi e dei ranger, anche se Mielikki è seconda solamente per poco. Le donne sono particolarmente attirate da lei, e quando una persona della Valle si trova in un momento di bisogno, fanno prima appello alla sua natura gentile. Le persone che vivono lungo il Fiume Grande Imphras o nei pressi delle sorgenti del Golfo di Easting spesso prediligono Eldath.

Avventurieri

Quando gli avventurieri osservano una mappa di Faerûn, passano oltre la Grande Valle senza pensarci due volte. La reputazione del Nentyarch e dei suoi seguaci è ben nota, così come il fatto che le foreste che custodiscono sono pericolose per gli intrusi. Eppure ci sono moltissime opportunità di avventura nella Grande Valle: rovine elfiche da esplorare, mostri scatenati da sconfiggere, e comunità terrorizzate da salvare. Ma gli eroi che giungono qui prima o poi dovranno vedersela con il Circolo di Leth. Se non fanno attenzione a dove vanno e a come rispondono alle sfide, è sicuro che avranno problemi con i guardiani della Valle, e spesso saranno problemi mortali.

Gli avventurieri che attraversano la zona scopriranno che le sistemazioni sono poche e distanti tra loro. Un viaggiatore veloce a piedi ha bisogno almeno dai quindici ai venti giorni per percorrere la Grande Strada da Uthmere a Kront, a seconda del tempo atmosferico. Per tutta la durata del viaggio, troverà locande o fattorie accoglienti per non più di tre o quattro notti. È raro che gli stranieri vengano accolti. Non importa se si tratta di nobili eroi in missione per liberare Faerûn dai suoi incubi peggiori. Dovranno guadagnarsi la fiducia e l'amicizia della gente della Valle, e non si tratterà del lavoro di un giorno.

politica e potere

La Grande Valle è una non-entità politica. I suoi confini vengono stabiliti dai suoi vicini e dalla volontà del Circolo di Leth di proteggere le sue foreste. Non esiste un governo nazionale, e alla gente piace così. Due persone potrebbero pretendere il dominio della Grande Valle, se lo volessero: Lord Uthlain di Uthmere e il Nentyarch.

Uthlain ha già abbastanza guai a governare la sua piccola città, specialmente ora che i Signori delle Ombre vi si sono trasferiti. Anche se tentasse di estendere la sua influenza al di là della città, i popoli delle pianure aperte semplicemente riderebbero di lui. Alcuni dei consiglieri di Uthlain vorrebbero soggiogare il resto della valle con la forza militare, ma il Signore di Uthmere non vuole prendere parte ad una simile aggressione. Sa che gli abitanti e i clan chiederebbero aiuto al Nentyarch, e la regione sprofonderebbe nella guerra civile. Anche se Lord Uthlain possa nutrire delle ambizioni per Uthmere (e, per estensione, per il resto della Grande Valle), non ha intenzione di bagnare le foreste con il sangue.

Il Nentyarch guida già tutte le persone che desidera governare tramite il Circolo di Leth e non desidera divenire un re-druido. È già il capo nel modo che conta, ed è lieto di evitare la politica e i mal di testa causati dal governare.

storia della grande valle

La Grande Valle è rimasta più che altro indisturbata sin da quando i suoi territori caddero sotto il controllo dell'antica Narfell. Ma eventi recenti hanno posto il seme del dubbio

al popolo della Valle che la loro riserva di fortuna si stia esaurendo.

-970 Il Nentyarch di Tharos costruisce la sua capitale a Dun-Tharos e forgia la Corona di Narfell. Dà inizio ad una campagna per conquistare tutti i piccoli reami Nar e unirli sotto il suo governo.

-946 Le armate del Nentyarch distruggono Shandaular, capitale di Ashanath; tutti i reami Nar sono ora unificati.

-900 I Raumviran fondano il reame di Raumathar, con la sua capitale a Forte Inverno.

-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Narfell e Raumathar si distruggono a vicenda. Dun-Tharos e Val-Murthag sono ridotte in rovina.

543 *Anno della Lira:* Uthmere viene fondata da Lord Uthmere di Dilpur.

722 *Anno dell'Ultima Caccia:* Il Grande Druido di Leth assume il titolo di Nentyarch ed erige un nuovo castello druidico tra le rovine ricoperte di vegetazione di Dun-Tharos.

888 *Anno dei Dodici Denti:* Lo stregone Clymph erige la torre costruita da demoni che porta il suo nome.

890 *Anno dell'Albero Rovente:* Clymph costruisce la Torre delle Tre Guglie. Poco tempo dopo viene ucciso dai demoni nella sua stessa fortezza.

1095 *Anno della Danza dell'Alba:* Il capitano di guerra Imphras unisce le città principali del Golfo di Easting nella nuova nazione di Impiltur.

1244 *Anno della Fortezza Insolente:* Lord Elphras di Impiltur erige un castello nei pressi del Grande Tumulo; il castello viene misteriosamente abbandonato poco tempo dopo, e del lord non si sa più nulla.

1338 *Anno del Viandante:* Il Caprone Contorto viene costruito nei pressi delle antiche pietre miliari di Bezentil. Arrivano altre persone, che costruiscono un piccolo villaggio sul luogo.

1359 *Anno del Serpente:* Szass Tam consente all'Orda Tuigan di attraversare il Thay e attaccare il Rashemen. Migliaia di rifugiati fuggono attraverso il Lago Ashane. Alcuni tra i più determinati si dirigono verso Uthmere e si insediano lungo la Grande Strada. Ancora oggi, la gente della Grande Valle chiama queste persone i "nuovi arrivati".

1362 *Anno dell'Elmo:* L'Uomo Marcescente appare nel Bosco di Rawlins.

1364 *Anno dell'Onda:* Lord Uthlain eredita la sua posizione dal padre, Lord Uthrain. Il signore più anziano viene ucciso in un incidente durante la caccia; l'assassinio viene inizialmente attribuito ai ranger della Foresta di Lethyr. Un gruppo di avventurieri scopre i veri assassini, servi dei Signori delle Ombre che speravano di destabilizzare Uthmere.

1368 *Anno della Bandiera:* Una strana piaga si diffonde nella Foresta di Lethyr, distruggendo le menti di molti treant e riducendoli a meri alberi.

1370 *Anno del Boccale:* Un gruppo di avventurieri entra nella Torre di Clymph con l'intenzione di distruggerne i demoni. Non se ne sa più nulla.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* L'esercito dell'Uomo Marcescente conquista Dun-Tharos, facendo fuggire il Nentyarch in esilio a Yeshelmaar.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Anno corrente. I signori delle pestilenze di Talona iniziano la creazione di un'armata di appestati per schiacciare il Circolo di Leth e radere al suolo la Grande Valle.

Governo

Il governo di Uthmere è una monarchia ereditaria. Il primo reggente della città fu il suo fondatore, Lord Uthmere, un ricco capitano di mare Dilpuran che credette di aver scoperto il passaggio perfetto per il Faerûn orientale. Diede inizio alla costruzione della Grande Strada lungo il centro della Grande Valle, che fu completata durante il regno di suo nipote.

Purtroppo, i piani di Lord Uthmere di trasformare la sua città in un gioiello del Golfo di Easting non si è mai realizzato. Tutti i lord che gli si sono succeduti hanno tentato di dare ossigeno a questo sogno, ma nessuno ha avuto grandi successi. In parte ciò dipende anche dal fatto che il resto della regione non vuole che ciò accada, ma la ragione principale è che la più forte concorrente come cancello per l'oriente è Telflamm, una città famosa per essere corrotta dai Signori delle Ombre che vi risiedono.

La Grande Valle in sé non ha un governo. La cosa più vicina ad un reggente al di fuori di Uthmere è il Nentyarch, il capo del Circolo di Leth. Il Nentyarch ottenne la sua posizione divenendo il druido più potente e rispettato della regione. Il suo piano è di mantenere la sua posizione onorevole finché un altro druido non lo sorpasserà, finché non si ritirerà, o finché non morirà.

Nelle terre aperte della Valle, la politica (o il suo equivalente) funziona così: il Nentyarch dice ai druidi quello che devono fare, i druidi avvisano i capiclan e i capifamiglia, e costoro gestiscono le loro terre come preferiscono. Il capo di un piccolo clan è difficilmente un autocrate o un tiranno; sarà anche il re del suo territorio, ma lo è con il consenso dei suoi uomini. I ranger Nentyar o i druidi di Leth spesso fungono da arbitri imparziali quando capiclan vicini non riescono a giungere ad un accordo in questioni che li riguardano.

Nemici

Nonostante la mancanza di ricchezze tradizionali nella Grande Valle, e il fatto che sia composta perlopiù di terre selvagge indomate, alcune fazioni non vedono di buon occhio il popolo della Valle e i suoi druidi protettori.

Qu'encesta

I Qu'encesta sono membri di una delle tribù più violente di tutta Narfell. Avidi di saccheggi e massacri, hanno lanciato attacchi su attacchi sui loro simili nel corso degli anni, e ogni volta sono stati schiacciati dalla potenza combinata delle altre tribù. Recentemente hanno deciso di cambiare bersagli e hanno rivolto i loro sguardi verso la Grande Valle.

Sotto la guida del Capo di Guerra Heara (Bbr11/Ldr2 umana CM), i Qu'encesta si stanno lentamente ammassando per la guerra. La loro attività non è passata inosservata alla tribù Dag Nost, che vive nelle pianure meridionali di Narfell. Ma non sono i Dag Nost i bersagli dell'imminente razzia dei Qu'encesta, bensì gli abitanti della Valle. Il Capo di

Un signore delle pestilenze attende il momento giusto per colpire

Guerra Heara intende attaccare a sud, tagliando dritto per la parte più stretta del Bosco di Rawlins per uscire in campo aperto nei pressi di Bezentil.

Sulla strada dei selvaggi Qu'encesta si trovano le armate di appestati dell'Uomo Marcescente. Heara e i suoi combattenti sanno poco riguardo ai signori delle pestilenze di Talona, e le tribù normalmente non si spingono così a sud. Allo stesso modo, i signori delle pestilenze prestano poca attenzione ai barbari delle pianure a nord del Bosco di Rawlins. Molto probabilmente, i signori delle pestilenze incontreranno l'avanzata dell'invasione dei Qu'encesta con il loro esercito, a meno che l'Uomo Marcescente non decida di farsi da parte e consentire ai Qu'encesta di attraversare la sua foresta, o peggio ancora di allearsi con i barbari assetati di sangue.

DEMONI DEI TEMPI ANTICHI

I re dell'antica Narfell fondarono il loro impero non con l'arte del governo e l'abilità diplomatica, ma grazie a patti con demoni che accettarono di servirli. Nonostante il potere dei loro immondi alleati, i re di Narfell fecero una brutta fine. Mentre essi venivano spazzati via, molti dei loro servitori demoniaci svanirono nei recessi più profondi e oscuri della foresta. Alcuni di questi immondi si sono nascosti per secoli, dormendo per anni in attesa della rinascita della grande Narfell.

Ma molte di queste creature non furono in grado di risvegliarsi dal loro sonno immortale. Al di sotto del Bosco di Rawlins e delle parti più oscure della Foresta di Lethyr, questi antichi demoni giacciono ancora sepolti nonostante siano passati quindici secoli.

Di quando in quando, qualche curioso in cerca di fortuna incappa in un'antica rovina, e mentre sbircia in cerca di tesori, disturba un demone dormiente. Il Nentyarch è consapevole dei potenziali problemi, ma preferisce non rischiare di risvegliare le creature. Alcune delle funeste potenze assopite sotto le foreste sono talmente forti e perverse che neppure il Nentyarch in persona potrebbe sperare di imprigionarle di nuovo.

I cacciatori Nentyar tengono d'occhio questi luoghi per assicurarsi che gli stranieri non vi si avvicinino, ma la loro aspra lotta contro i signori delle pestilenze di Talona e l'imminente attacco dei Qu'encesta potrebbero rendere ardua questa vigilanza. Mentre il Circolo di Leth è occupato su tutti i fronti, è probabile che gli invasori scoprano e liberino alcuni demoni.

città e luoghi

La Grande Valle possiede solamente un città di dimensioni considerevoli: Uthmere. Tutti gli altri insediamenti sono minuscoli territori o borghi, e solitamente ospitano meno di venti persone. La maggior parte di queste minuscole co-

Le pietre miliari a Bezentil

Illustrazione di Matt Faulkner

munità orbita attorno alla Grande Strada, comprese Bezentil e Kront, i soli altri insediamenti che potrebbero essere chiamati villaggi. Per la maggior parte degli abitanti della Grande Valle, questi villaggi sono un male necessario, anche se solo per il fatto che la loro presenza lungo la strada evita che gli stranieri vadano in giro per i boschi.

Bezentil (Borgo)

Bezentil è l'unica vera comunità tra le estremità est e ovest della Grande Strada, e l'unico villaggio degno di questo nome nel raggio di almeno 150 km in qualunque direzione. Qui, una serie di dieci pietre dell'altezza di un nano sono poste a 3 metri l'una dall'altra lungo la strada. Questo sito è stato utilizzato come luogo di incontri per innumerevoli anni, ma l'insediamento in sé è relativamente nuovo. Circa quarant'anni fa, qui non c'erano edifici, e non c'era alcun abitante nel raggio di circa 20 km da questo posto.

La sola industria a Bezentil è il commercio con le persone che percorrono la Grande Strada. Le carovane utilizzano comunemente questo luogo per incontrarsi lungo la via. Gli abitanti offrono beni locali fatti o coltivati in casa come fini oggetti in legno, erbe rare, derrate, pellicce, e oggetti in cuoio, e li barattano con manufatti come utensili e armi. Gli abitanti della Grande Valle sono forestali e agricoltori meravigliosi, ma non hanno l'abilità per estrarre e lavorare i metalli.

Pietre miliari

Le pietre miliari lungo la Strada irradiano quasi costantemente un'aura residua di evocazione. Nel momento esatto degli equinozi di primavera e d'autunno, i potenti incantesimi di cui sono infusi prendono improvvisamente vita. Chiunque percorra la strada in questi periodi e tocchi tutte e dieci le pietre miliari in sequenza viene istantaneamente trasportato insieme al suo equipaggiamento ad una serie identica di pietre miliari a Kara-Tur.

Un tempo la Grande Strada era l'arteria principale dei trasporti tra Faerûn e le terre ad oriente, ma questo era molto tempo fa, ai tempi in cui gli elfi erano gli unici umanoidi che abitavano la Grande Valle. Le uniche prove che indicano che gli elfi si trovassero qui sono un manipolo di rovine sparpagliate per il territorio... e queste pietre miliari sulla strada.

Il Circolo di Leth custodisce attentamente questo segreto. Se la vera natura delle pietre miliari fosse nota, la Grande Strada tornerebbe ad essere l'arteria principale di traffico tra Kara-Tur e il resto di Faerûn. I druidi amano la loro solitudine, e farebbero di tutto per impedire che venga disturbata da venti volte il numero di attuali carovane mercantili.

I mercanti, ovviamente, pagherebbero profumatamente per una simile informazione. Un *portale* così misterioso e utile aprirebbe nuovamente i commerci con l'oriente, senza che nessuno debba sfidare i pericoli della Desolazione Sconfinata.

Attività rilevanti

Solamente un pugno di negozi fiorisce a Bezentil. I loro proprietari sono le persone più amichevoli e dalla mente aperta a est di Uthmere. L'edificio più grande è il Magazzino di Strick, una drogheria gestita da Abrihando Strick (Pop6 umano LM) e da sua moglie Gennia (Pop3 umana LN). Qui i viandanti possono acquistare moltissimi oggetti comuni del valore di 25 mo o inferiore, anche se i prezzi di Strick sono doppi rispetto alla norma. Il suo è praticamente l'unico negozio nel raggio di centinaia di chilometri, e lui lo sa bene. Mimor Katan (Pop4 umano NB) e la sua famiglia gestiscono il Caprone Contorto, una piccola locanda e birreria. Le camere di Katan vengono gentilmente definite "rustiche", ma ne ha una mezza dozzina disponibili a prezzi ragionevoli, e in una notte d'inverno, un pavimento sporco con un fuoco acceso è molto più comodo di una coperta sul fianco gelido di una collina. La cucina di Katan prepara pasti abbondanti e un'eccellente birra fatta in casa, ma la specialità della casa è un prezioso liquore chiamato fogliadorata.

Lo scorso anno, è stato aperto un maneggio non lontano dal Caprone Contorto. I viaggiatori stanchi possono far riposare i loro destrieri e farli strigliare e nutrire per poche monete d'argento ciascuno. Cassilla Fen (Esp7 umana NB), la proprietaria, è anche un'esperta carrista, in grado di riparare praticamente ogni carro. È stata un dono degli dei per le carovane che passano di qui, ancora di più per i suoi prezzi ragionevoli.

♛**Bezentil (borgo)**: Convenzionale; AL LN; Limite di 100 mo; Risorse 620 mo; Popolazione 124; Isolata (umani 96%, mezzelfi 3%, elfi 1%).

Autorità: Kassantra Mufdan, Ari6 umana LN (capo del consiglio del villaggio).

Personaggi importanti: Sceriffo Trag Finstek, Com9 umano N (l'unico tutore della legge a tempo pieno del villaggio); Cassilla Fen, Esp7 umana NB (proprietaria del maneggio del villaggio); Abrihando Strick, Pop6 umano LM (proprietario dell'unico negozio).

Milizia: Com6, Com5, Com4 (2), Com3 (2); *Altri personaggi:* Chr4; Drd4; Grr4, Grr3, Grr2 (2), Grr1 (3); Ldr5; Mag7; Rgr9, Rgr4, Rgr3, Rgr1 (3); Adp5, Adp2; Ari4, Ari3, Ari1 (2); Com2 (2) Com1 (7); Esp7, Esp5, Esp3 (3), Esp2 (2), Esp1 (3); Pop6, Pop5, Pop4, Pop3 (3), Pop2 (7), Pop1 (62).

Denderdale (Rovine)

Nella parte settentrionale del Bosco di Rawlins, appena a nord-ovest di Bezentil, giacciono le rovine della piccola comunità di Denderdale. I suoi abitanti un tempo commerciavano con quelle tribù Nar inclini al commercio con gli stranieri, e mantenevano una cauta tregua con le altre. Ma due mesi or sono, in una fredda notte dei primi di Marpenoth, un trio di potenti signori delle pestilenze guidò una compagnia di volodni appestati dalla foresta circostante e rase al suolo il villaggio. Dei quattrocento abitanti dell'insediamento, solo poche dozzine riuscirono a fuggire vivi. Si mormora che molti di coloro che sono stati uccisi siano stati rianimati come truppe non morte nell'esercito dell'Uomo Marcescente.

Collina di Evrelthed

A circa quattro giorni di viaggio a est di Uthmere e a mezza giornata di cammino dalla Grande Strada si trova la fattoria di Evrelthed Northol (Grr2/Esp3 umano LB). Evrelthed, sua moglie, i loro quattro figli, suo fratello, e la famiglia di suo fratello vivono qui, un minuscolo insediamento di undici persone in una valletta riparata a chilometri dai loro vicini più prossimi. Simili fattorie sono sparpagliate come un pugno di semi di granturco per tutta l'ampia distesa della Valle. A differenza di molte aree insediate, dove la maggior parte degli appezzamenti di terra appartiene a qualcuno, la Grande Valle offre vaste porzioni di terra che chiunque può reclamare, fintanto che riescono a resistere al cattivo tempo, a mostri pericolosi, e a molta solitudine.

Evrelthed è un uomo magro e scontroso di circa quarant'anni che ha costantemente affinato l'arte di lamentarsi della sua terra e delle sue fortune per decenni. Lui e la sua famiglia sono disposti ad ospitare viandanti che si accontentino di dormire in una cantina di pietra scavata sul fianco di una collina a circa centocinquanta metri dalla dimora dei contadini. La sistemazione può essere umile, ma Kalina, la moglie di Evrelthed (Pop3 umana LB) offre la cena più abbondante nel raggio di più di 150 km.

Kront (Borgo)

Kront è un piccolo avamposto ove la Grande Strada incrocia la Strada Fredda e la strada per Tammar. Questo è il crocevia più attraversato della regione, e la maggior parte della gente della Valle la ripudia per questo motivo, addicendo che appartiene più precisamente al Thesk. Ma il Thesk, il Rashemen e il Narfell si rifiutano di accampare pretese sul luogo, quindi rimane automaticamente parte della Grande Valle.

Kront è un territorio neutrale di commercio per le regioni circostanti. I mercanti che passano regolarmente di qui apprezzano la mancanza di politica, specialmente per il fatto che si traduce in mancanza di tasse e pedaggi diretti. La popolazione di Kront vive di commerci di beni e servizi con i viandanti. Kront si concentra nella fornitura di servizi per i mercanti, ma è anche un punto chiave per gente che percorre centinaia di chilometri per acquistare utensili e altri beni che non possono creare da soli. Molti mercanti che iniziarono a pensare a Kront come ad una tappa nel loro viaggio verso altre mete hanno deciso che è anche un buon posto per commerciare. In particolare, i pescatori vengono qui ogni giorno per mostrare la loro pesca dal Lago Ashane, fornendo pesce fresco per chi vive a Kront e carne affumicata per loro da portare via.

♛**Kront (borgo)**: Convenzionale; AL N; Limite di 100 mo; Risorse 1.335 mo; Popolazione 267; Isolata (umani 96%, mezzelfi 3%, elfi 1%).

Autorità: Lord Chinilvur, Ari8 umano N (discendente di un nobile Impilturan che ottenne il titolo sulle terre circostanti, e l'uomo più ricco di Kront).

Personaggi importanti: Durtentan Palander, Rgr11 umano NB (capo dei ranger locali); Xander Capstal, Com5 umano NG (capitano della milizia).

Guardia cittadina: Com4, Com2 (3), Com1 (7); *Milizia:* Com6, Com5 (2), Com4 (7), Com3 (3); *Altri personaggi:* Bbr3; Brd2; Chr5, Chr2; Drd9, Drd6, Drd3; Grr3, Grr1; Ldr5, Ldr1; Mag4; Rgr7, Rgr5, Rgr4, Rgr3, Rgr2, Rgr1 (2); Str3; Ari6, Ari2 (2), Ari1 (2); Com3 (2), Com2 (5), Com1 (11); Esp7, Esp6, Esp5, Esp4 (4), Esp3 (6), Esp2 (9), Esp1 (16); Pop6 (2), Pop5 (2), Pop4 (3), Pop3 (8), Pop2 (22), Pop1 (133).

Mavalgard (Piccolo Insediamento)

Dimora del Clan Maval, una robusta famiglia di contadini e pastori, Mavalgard è il tipico clan isolato, simile ad un'altra dozzina nelle propaggini centrali e orientali della Grande Valle. Ferocemente indipendenti e testardamente autosufficienti, i Maval giunsero in questa terra da Impiltur quasi duecento anni fa, determinati a costruirsi una vita dalle terre selvagge aride. Oggi, il loro territorio ospita una famiglia allargata di circa cinquanta anime sotto la guida di Angheder Maval (Grr4/Ari3 umano CB), un vecchio bisbetico dal pessimo carattere che è molto più saggio di quanto non lasci credere.

Mavalgard è una rocca con un terrapieno circolare recintato con una rozza palizzata in legno e con una torre in pietra. È circondata da numerose case rozze di pietra dai soffitti di paglia scavati nei ripidi fianchi delle colline per evitare i peggiori venti invernali. I Maval mantengono rapporti amichevoli con molti altri clan nel raggio di una giornata di viaggio, e la gente di questi clan si riunisce tre o quattro volte all'anno per bere, commerciare, discutere di questioni di giustizia, e combinare matrimoni.

Mettledale e Spearsmouth Dale

Lungo il margine meridionale della Foresta di Lethyr giacciono due piccoli insediamenti che sono parte della Grande Valle, del Thesk, o di nessuno dei due, a seconda di chi dà la risposta. Spearsmouth Dale si trova a poco più di 75 km a nord di Phsant, in una stretta valle che si estende per altri 30 km nella foresta. Lord Abraer Thellblade (Grr8 umano CB), un ex avventuriero, protegge questo villaggio sonnacchioso dalla sua roccaforte che lui e i suoi compagni purgarono dai vampiri molti anni or sono. La popolazione si considera gente della Valle, ma Lord Abraer ottenne il suo mandato per governare la regione dal consiglio reggente di Phsant. Questo non preoccupa i residenti, che sanno che Abraer li salvò da morte certa o peggio distruggendo il signore dei vampiri della fortezza.

Mettledale si trova in una valle più grande appena a nord-est di Spearsmouth Dale. Numerosi piccoli villaggi costellano questa valle fertile, tutti sotto il dominio di un arrogante lord-mago chiamato Vosthor (Mag11 megeride NM). La valle è stata governata tradizionalmente dai maghi più potenti del luogo, e Vosthor (un sobillatore errante e profanatore di tombe) depose il precedente reggente due anni or sono, quando apprese della tradizione. Un gruppo brutale di briganti e sicari appoggia il megeride, fungendo da "conestabili" ed "esattori delle tasse". La gente di Mettledale è troppo intimidita per ribellarsi apertamente al suo signore arcano, ma è disperata e vuole sbarazzarsi di Vosthor il predatore.

Uthmere (piccola città)

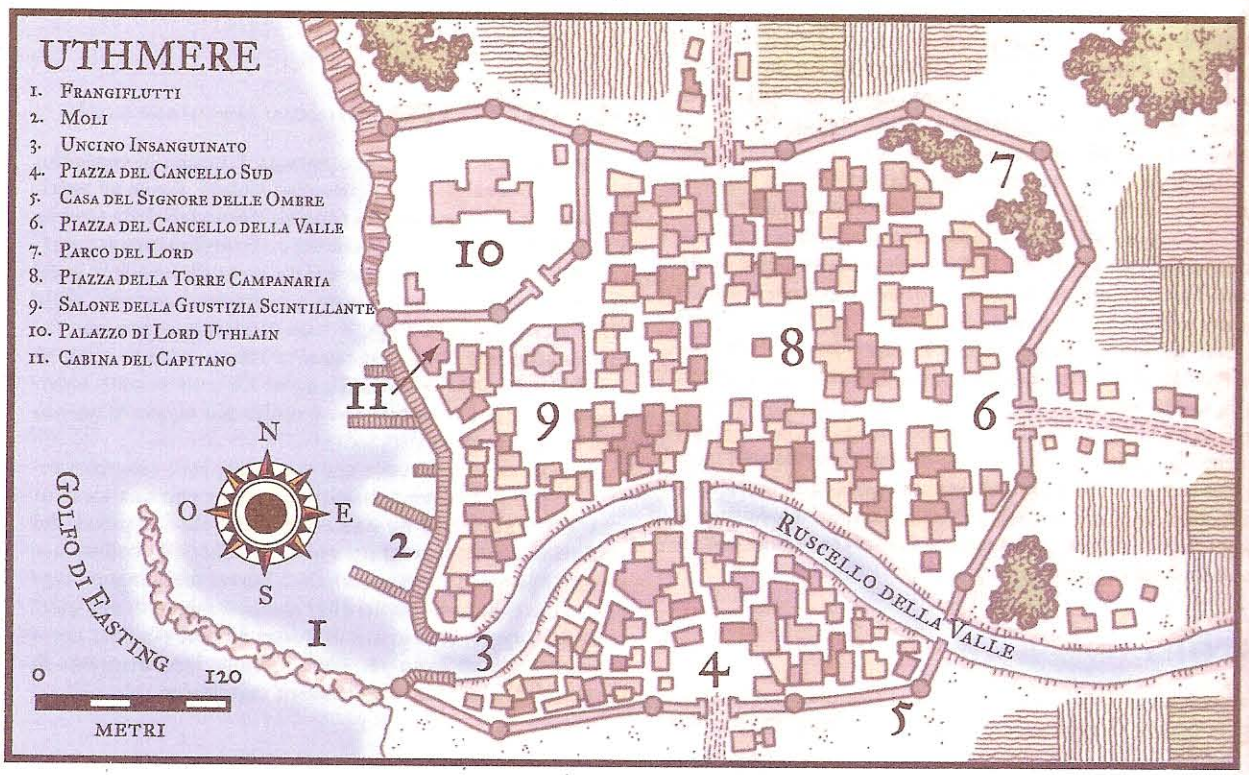
Costruita nel punto in cui il Ruscello della Valle si incontra con il Golfo di Easting, Uthmere è l'insediamento più grande in tutta la Grande Valle. Il fiume è basso e non navigabile, ma un frangiflutti di pietre protegge un piccolo ma affollato porto. Ovviamente, la gente delle terre selvagge non considera affatto la "grande città" parte della loro terra. Allo stesso modo, gli abitanti di Uthmere hanno ben pochi legami con il resto della regione. Come dice il proverbio tra la gente della Grande Valle, "C'è molta strada tra Uthmere e Kront".

La maggior parte degli abitanti di Uthmere proviene da Impiltur, Damara, e il Thesk. Per secoli, vari signori Impilturan hanno regnato la città. Alcuni erano esuli in fuga da un nemico a corte, altri erano crociati che sognavano di domare le terre selvagge ad est e portare la legge e la cultura Impilturan agli ottenebrati abitanti della Valle. Anche se Uthmere è nominalmente indipendente da Impiltur, la reggenza della città rimane un titolo Impilturan.

Come ci si potrebbe aspettare, gli interessi di Uthmere non sempre coincidono con quelli del resto della Grande Valle. L'attuale reggente, Lord Uthlain (Ari12 umano NB), spera di vedere la sua piccola città divenire un centro di commercio principale della regione, ma i druidi e i ranger che vivono lungo la Grande Strada hanno confuso i suoi sforzi. Il Circolo di Leth non si preoccupa dei capifamiglia che reclamano le terre vuote nelle vaste vallate, ma gli imprenditori che sperano di prendere pelli, legname e altre ricchezze dalla foresta scoprono che i druidi sono rapidi a scoraggiare anche la meno intrusiva di queste attività.

Palazzo del Lord

Lord Uthlain vive in un palazzo in pietra grigia al di sopra del porto. Conserva il suo potere grazie ad un'alleanza decennale che la sua famiglia strinse molto tempo fa con una banda di sette giganti delle pietre. Queste creature massicce



Uthmere

sono la forza di Uthlain nella piccola città, e collaborano con la guardia cittadina, rafforzandola.

I giganti delle pietre hanno giurato fedeltà alla famiglia di Uthlain, un dovere che prendono seriamente. Vengono compensati bene per i loro sforzi, e vivono al primo piano del Palazzo del Lord. Quasi tutto in questo livello è stato costruito per essere utilizzato sia da umani che da giganti. I soffitti sono alti 6 metri, ma una balconata scorre lungo tutte le stanze del piano, ponendo chi vi sale sopra al livello degli occhi dei giganti che condividono il piano.

ATTIVITÀ RILEVANTI

La città dispone di diverse locande eccellenti, molte delle quali ospitano i marinai che vogliono passare una notte sulla terraferma tanto per cambiare. La migliore di tutte, la Cabina del Capitano, offre stanze di lusso. I prezzi (all'incirca il triplo del normale) assicurano che solamente la "giusta" classe sociale alloggi qui. Solamente i capitani delle navi più grandi e di maggior successo possono permettersela.

In fondo alla lista si trova il leggendario covo noto come l'Uncino Insanguinato. Questo insidioso buco serve robuste bevande a gente altrettanto dura, e nel cuore della notte, la sguattera spesso spilla tanto sangue quanto ha spillato birra. Ma è il posto giusto per gli avventurieri in cerca di azione.

TEMPLI PRINCIPALI

A Uthmere si venera la maggior parte delle divinità buone e neutrali. Il Salone della Giustizia Scintillante è un grande tempio fortificato dedicato a Tyr, gestito dall'Alto Maestro del Giusto, Blostin Marsk (Chr10 di Tyr umano LB). La nascosta Casa del Signore delle Ombre, un tempio dedicato a Mask, si trova nella parte peggiore della città. I Signori delle Ombre di Telflamm venerano Mask, e mentre estendono i loro tentacoli sempre più in profondità nel commercio delle città vicine, portano con loro il dogma della loro nefasta divinità. I Signori delle Ombre hanno attecchito bene a Uthmere, e intendono portare tutta la città sotto il loro oscuro dominio.

♛**Uthmere (piccola città)**: Convenzionale/non standard; AL NB/CM; Limite di 15.000 mo; Risorse 6.615.000 mo; Popolazione 8.820; Mista (umani 82%, mezzelfi 7%, elfi 4%, halfling 3%, nani 2%, gnomi 1%, mezzorchi 1%).

Autorità: Lord Uthlain, Ari12 umano NB (reggente della città); Maestro Tintel Farpadden, Ldr11 halfling CN (capo locale dei Signori delle Ombre).

Personaggi importanti: Capitano Enda Quellinghanter, Grr13 genasi del fuoco femmina NB (capitano delle guardie).

Guardia cittadina: Com11, Grr9, Com9, Com8, Grr7, Pal7, Com5 (2), Com4 (6), Grr3 (3), Com3 (8), Grr2 (4), Com2 (38), Grr1 (6), Com1 (142); *Milizia:* Com5, Com4 (2), Com3 (8), Pop3 (2), Com2 (37), Pop2 (7), Com1 (102), Pop1 (91); *Altri personaggi:* Bbr10, Bbr8, Bbr5, Bbr4 (2), Bbr3 (3), Bbr2 (5), Bbr1 (15); Brd8, Brd7, Brd5 (2), Brd4 (2), Brd3 (2), Brd2 (4), Brd1 (10); Chr11, Chr7, Chr6, Chr5, Chr4 (3), Chr3 (3), Chr2 (4), Chr1 (8); Drd9, Drd8, Drd6, Drd5, Drd4 (2), Drd3 (4), Drd2 (6), Drd1 (14); Grr7, Grr6, Grr5 (2), Grr4, Grr3, Grr2 (2), Grr1 (8); Ldr9, Ldr8, Ldr5, Ldr4 (2), Ldr3 (4), Ldr2 (8), Ldr1 (12); Mag11, Mag7 (2), Mag6, Mag5, Mag4 (2), Mag3 (2), Mag2 (9), Mag1 (14); Mnc9, Mnc8, Mnc6, Mnc5, Mnc4 (2), Mnc3 (3), Mnc2 (6), Mnc1 (7); Pal7, Pal5, Pal4, Pal3 (2), Pal2, Pal1 (7); Rgr9, Rgr8, Rgr5, Rgr4 (3), Rgr3 (4), Rgr2 (7), Rgr1 (13); Str11, Str8, Str5 (2), Str4 (2), Str3 (4), Str2 (5), Str1 (15); Adp11, Adp9, Adp6, Adp5, Adp4 (2), Adp3 (4), Adp2 (7), Adp1 (29); Ari8, Ari5 (3), Ari4 (2), Ari3 (3), Ari2 (7), Ari1 (39); Com7, Com5 (2), Com4 (2), Com3 (5), Com2 (14), Com1 (59); Esp11, Esp9, Esp6, Esp5 (2), Esp4 (3), Esp3 (7), Esp2 (21), Esp1 (231); Pop15, Pop10, Pop7 (2), Pop5 (3), Pop4 (3), Pop3 (34), Pop2 (166), Pop1 (7.414).

Eroi e mostri

La maggior parte dei personaggi della Grande Valle è composta da umani, elfi dei boschi, mezzelfi o volodni. Gli avventurieri sono molto spesso druidi o ranger.

I volodni, il duro popolo dei pini delle foreste settentrionali, sono descritti nel Capitolo 1: "Razze dell'Est". Il Capitolo 2: "Classi di prestigio", descrive le classi di prestigio cacciatore Nentyar, costrittore di demoni Nar, e signore delle pestilenze di Talona. Anche se il costrittore è raramente (se poi lo è) una figura eroica, e il signore delle pestilenze è sempre un malvagio dal cuore nero della peggior specie, queste classi sono utili per elaborare PNG malvagi.

Nuovi mostri descritti nel capitolo 6: "Mostri dell'Est" comuni nella Grande Valle comprendono gli appestati (spesso treant o volodni), gli zombi juju, i troll funesti, i mur-zhagul (troll demoniaci) e i volodni. Gli insanguinati (solitamente orchi o ogre) e i combattenti spaventosi sono comuni nei pressi di Ashanath, che confina con la Grande Valle a sudest. Alcune di queste creature sono ciò che rimane dell'ultima guerra tra il Thesk e il Thay. Altre sono giunte qui dalla costa o sono state inviate recentemente per esplorare in questa direzione.

RASHEMEN

Gli stranieri vedono il Rashemen come una terra misteriosa e magica dagli inverni rigidi, governata da streghe mascherate e popolata da berserker. Lontana dai climi del sud e dagli oceani caldi, è una desolazione arida di pianure ghiacciate e montagne innevate dove una persona può morire congelata nel corso di una notte persino in piena estate. Tutto ciò è esagerato, ma è basato sulla verità. Gran parte di Faerûn deve la sua sicurezza e salvezza al Rashemen, poiché questa piccola nazione ha resistito molte volte contro le armate e la magia combinata del Thay, salvando gli altri vicini del Thay dall'attenzione dei Maghi Rossi.

descrizione geografica

Il Rashemen ha più o meno le dimensioni del Cormyr, misurando quasi 500 km dal confine meridionale del Lago Mulsantir fino alle propaggini settentrionali della Montagne Orloghiacciato, e quasi 400 km dal Lago Ashane, il suo confine occidentale, al suo confine orientale ricurvo, che termina nelle propaggini sud-orientali delle Montagne Orloghiacciato. Le Montagne dell'Alba e due piccole ma dense foreste dividono un terzo del Rashemen (quello inferiore) dal resto del paese, e la maggior parte dei suoi abitanti vive in questa parte più piccola. Anche se le dimensioni sono comparabili, il clima rigido e la posizione remota del Rashemen fanno sì che la sua popolazione sia meno della metà di quella del Cormyr.

Il terzo inferiore del Rashemen è una fresca terra collinosa di foreste di pini e distese ricoperte di erica. La regione si innalza verso est, e diviene rapidamente piuttosto scoscesa con l'avvicinarsi delle Montagne dell'Alba. Le propaggini più a nord della catena dell'Alba sono più basse e più nevose rispetto alla parte meridionale confinante con il Thay, e da questi picchi ricchi di acque, innumerevoli fiumi e ruscelli scorrono ad est verso il Lago Ashane. Secoli fa, questa terra era ricoperta dai ghiacciai, che scavarono profondi canyon a U nelle montagne e intrappolando innumerevoli laghetti dietro a delle morene.

La Terra del Nord, i due terzi superiori del Rashemen, è fatta di grigie pianure ventose con poca vegetazione, a parte robuste erbe di steppa. Le propaggini meridionali di questa zona consistono in crinali a forma di pugnali e ripidi burroni ricoperti da fitte pinete, ma il paesaggio si appiattisce andando verso nord, divenendo una vasta e fredda steppa ininterrotta per più di 150 km prima che le pendici delle Montagne Orloghiacciato si innalzino dalle pianure. La Terra del Nord è a 900 metri sul livello del mare, come gran parte del resto del Rashemen, e l'altitudine contribuisce ai suoi rigidi inverni.

Sul fianco occidentale del Rashemen c'è un vero e proprio mare interno, i grandi laghi Ashane e Mulsantir. Misurando più di 750 km in lunghezza e più di 120 in ampiezza nei loro punti più distanziati, questi laghi occupano valli profonde tra gli altopiani di Ashanath, Thay, e della Terra del Nord. I fiumi provenienti dalle altre alture sfociano in questi laghi, che non presentano emissari in superficie. Ma si tratta di laghi d'acqua dolce, non salata, il che indica che almeno uno di essi sia collegato a mari o fiumi sotterranei del Sottosuolo.

La magia ha scolpito la geografia del Rashemen tanto quanto il vento e il tempo atmosferico. Presa tra le nazioni in guerra di Narfell e Raumathar molto tempo fa, il Rashemen è un luogo di antica magia e potenti spiriti (chiamati telthor) legati alle caratteristiche del territorio. Gli spiriti proteggono le foreste, le montagne, e i corsi d'acqua dai profanatori. In alcuni luoghi, ogni pietra e ogni alberello ha il proprio guardiano. La gente del luogo rispetta e cerca di non offendere gli spiriti che, si dice, puniscono coloro che sono ostili nei loro confronti, e sono vendicativi nei confronti di intere comunità per anni.

Oltre ai suoi spiriti nativi, il Rashemen è costellato da antichi siti di battaglia tre le ormai morte nazioni in guerra, e di quando in quando si risvegliano incantesimi dormienti, che spaccano la terra con terremoti, tempeste bizzarre, e strani mostri. Per fortuna, la maggior parte di questi campi di battaglia si trova nelle zone settentrionali e meno popo-

MONTAGNE ORLOGHIACCIATO
TERRA DEL NORD
TORRI FUMANTI
FIUME ERECH
ACCAMPAMENTO RAGNÒR
CASCATE DI ERECH
LUNGA STRADA
NARFELL
FORTEZZA DEL MEZZO-DEMONE
FIUME GHIACCIONATO
MONTAGNE DEGLI ABETI
DESOLAZIONE SCONFINATA
N
O
E
S
FORESTA DI ERECH
BOSCO DI URLING
LA STRADA DI HUHRONG
ANELLO DI FIAMME GRIGIE
MULPTAN
URLING
IMMILMAR
VALLATA DI IMMIL
LAGO ASHANE
ROCCE SFUGGENTI
BOSCO DELLE CENERI
F. FIR
TAPORAN
FIUME ASHAN
RASHEMEN
F. TIR
SHEVEL
TERRA ALTA
CITTADELLA RASHEMAR
F. RASHA
LAGO TIRULAG
MINIERE DI TETHKEL
ASHANATH
FIUME MULSANTIR
TINNIR
THASUNTA
ALTOPIANO MULSANYAAR
MT. OMVULAG
VIA DORATA
0
60
KM
MULSANTIR
OMVUDURTH
LAGO MULSANTIR

late della regione. I laghi e i fiumi gelidi che formano il confine occidentale del Rashemen sono sufficienti a scoraggiare gli aggressori casuali, e la furia dei suoi figli nativi sbaraglia chiunque, tranne forse gli attaccanti più determinati. Il popolo del Rashemen ama la propria patria nonostante i suoi pericoli, e preferisce conservarla incontaminata dalle orme di visitatori ignoranti.

caratteristiche geografiche principali

Il Lago Ashane è la caratteristica naturale più lunga che definisce i confini del Rashemen. Gelido e abitato da spiriti dell'acqua e mostri acquatici, esso è la linfa vitale di molti villaggi di pescatori. I traghetti attraversano Mulsantir, dove la Via Dorata attraversa il lago. L'Ashane gela ogni inverno, particolarmente nei suoi punti più stretti, e quando la sua superficie è gelata le carovane lo attraversano a piedi.

Il Lago Mulsantir è un corpo d'acqua turbolento che forma una parte del confine con il Thay. Negli anni passati, i Maghi Rossi riempirono il lago con creature ibride magiche ostili, ma esse erano altrettanto propense a ritornare a sud dai loro creatori quanto ad andare verso nord, e dunque questa pratica cessò. Ma alcune delle creature più intelligenti sopravvivono, e vengono incolpate ogni volta che un'imbarcazione svanisce in questo lago. Il Mulsantir si collega al Lago Ashane tramite un ampio passaggio chiamato il Fiume Mulsantir.

I confini meridionali del Rashemen proseguono ad est del Lago Mulsantir lungo la Gola di Gauros verso le Montagne dell'Alba. Qui, umanoidi malvagi e predatori naturali rendono pericolosa la vita di viandanti e cercatori d'oro. Il confine prosegue verso nord, oltre le rovine di Cittadella Rashemar, abitata da creature nefande e governata da una potente strega, per poi piegare a nord-nordest lungo il confine della Desolazione Sconfinata fino a che non raggiunge le Montagne Orloghiacciato. Giganti del gelo, vermi del gelo, taer e draghi bianchi si aggirano nelle Orloghiacciato, ma a queste creature non piace il relativo tepore delle pianure e di rado si incontrano qui. La punta meridionale delle Orloghiacciato forma il confine settentrionale della regione alle Cascate di Erech, che scorrono a valle per congiungersi con il Lago Ashane.

Le caratteristiche più interessanti del Rashemen si trovano nella sua parte meridionale. Il lato orientale del Lago Ashane è la culla del Bosco delle Ceneri, una foresta selvaggia abitata da mostri affamati. Ad est del Bosco delle Ceneri si trovano le Rocce Sfuggenti, una parte delle Montagne dell'Alba che si dice abbia poteri mistici e collegamenti con il Sottosuolo. Il Bosco di Urling, a nord, è controllato dalle Streghe ed è interdetto a chiunque altro, pena la morte. Al centro delle pianure meridionali si trova il Lago Tirulag, formato da fiumi che nascono nelle foreste e abitato da un "drago di ghiaccio".

Bosco delle ceneri

Questa antica foresta è composta principalmente da frassini, pioppi, abeti e pini. Possenti spiriti abitano le pietre e gli alberi, capaci di impartire grande saggezza agli ascoltatori o di scagliarsi con terribile vendetta sugli intrusi. Per un'antica tradizione, il Bosco delle Ceneri non è abitato, sia per precauzione contro l'ira degli spiriti, sia come promessa di preservare questa sacra e primordiale zona del Rashemen.

Anche se non ci sono Rashemi a vivere qui permanentemente, alcuni vi entrano brevemente per cacciare o completare una missione. Queste visite iniziano sempre con preghiere e piccole offerte agli spiriti per assicurarsi il loro favore. Un'offerta tipica è una fiasca di acqua limpida, un pugno di terra fertile da un giardino o una fattoria, e un pasto composto da numerosi tipi di cibo appetitoso per le creature della foresta. Il pasto viene bruciato con un fuoco molto fumoso al centro di un cerchio di pietre, in modo che il suo profumo raggiunga gli spiriti.

I bersagli di una caccia sono solitamente esemplari perfetti di una particolare specie di animali (come un cervo), ma anche pericolosi animali crudeli sono prede comuni. Ogni volta che una caccia ha successo, i cacciatori lasciano delle offerte in modo che lo spirito dell'animale possa divenire un telthor (vedi Capitolo 6: "Mostri dell'Est"), o almeno che non tenti di vendicarsi dei cacciatori.

Oltre alle comuni creature e agli spiriti, la foresta è abitata da mostri feroci come streghe annis, ettercap, orsigufi, uccelli stigei e troll. Alcune di queste creature sono molto vecchie e furbe, e sono cresciute fino a dimensioni insolite. Leggende Rashemi narrano di Cornartiglio il Grigio, un orsogufo più grande di molti giganti, che si dice sia più che centenario, e di Dar-Guran, un troll funesto che può staccare la testa di un uomo con un morso.

Non tutti gli abitanti insoliti del Bosco delle Ceneri sono così pericolosi. Barbairta, un cinghiale crudele *risvegliato*, con chiazze di pelo rosso vivo, ascolta i telthor e protegge i Rashemi che si perdono nella foresta. Ventotempestoso (treant di 20 DV NB) è un enorme e antico treant che dorme per decenni di fila, ma si risveglia per parlare alle Streghe quando hanno bisogno del suo consiglio. Ventotempestoso è talmente grande da essere stato scambiato per l'Uomo dei Boschi, una leggendaria incarnazione del potere della foresta, che si dice difenda il Rashemen dagli invasori.

Ashanath

Con l'eccezione del villaggio mercantile di Kront (vedi Capitolo 9: "Grande Valle") alla sua estremità settentrionale, questa pianura è completamente priva di presenze umanoidi. Erbosa grazie al suolo ricco e scuro e attraversata da alcune piccole greggi di buoi e pony selvaggi, l'Ashanath è un paniere intonso. Le risorse sono così abbondanti in quest'area da poter sostentare una grande città-stato come quelle del Mare della Luna, ma la gente non si stabilisce qui a causa dei frequenti tornado che sventrano la terra per miglia. Indipendentemente dalla stagione o dalle condizioni atmosferiche, questo territorio è attraversato da dozzine di tornado all'anno, a volte anche uno ogni dieci giorni.

I Maghi Rossi di Thay utilizzano la magia per assicurare bel tempo ai loro campi lavorati dagli schiavi, e molti credono che le strane tempeste dell'Ashanath siano l'effetto collaterale di questo tempo atmosferico artificiale, o un ten-

Cornartiglio dà il benvenuto ad un cacciatore

tativo della natura di equilibrare la tranquillità indotta magicamente da Thay. In ogni caso, i Rashemi evitano questa zona e non la considerano parte del loro territorio. Le uniche volte in cui attraversano il Lago Mulsantir e attraversano l'Ashanath è quando vanno verso il Thesk. I druidi Theskian hanno imbevuto alcuni grossi macigni sulla pianura con incantesimi che individuano il tempo atmosferico turbolento, e hanno una limitata consapevolezza dell'attività delle tempeste. Fortunatamente è molto raro che i tornado raggiungano la Via Dorata o attraversino il Lago Ashane.

A circa 30 km a nord di Kront, sulle sponde del lago, giacciono le rovine di una grande città. Conosciuta a livello locale come la Città dei Fantasmi Piangenti, questo luogo un tempo era Shandaular, capitale del piccolo reame Nar di Ashanath. Il Nentyarch dell'antica Tharos distrusse Shandaular circa duemila anni or sono, l'ultimo passo nell'unificazione dell'antica Narfell. Questo luogo è infestato da molti pericolosi non morti, tra cui almeno un'ombra notturna.

Foresta di Erech

Questa remota foresta si trova al di là del dominio del Rashemen, ma le sue fronde oscure e aspre ospitano spiriti inferociti, vegetali ostili e folletti malvagi. La sorellanza segreta delle durthan, aggressive controparti delle hathran, utilizzano la Foresta di Erech come loro rifugio privato, proprio come le hathran utilizzano il Bosco di Urling. Le durthan vanno e vengono invisibili dall'Erech per incontrarsi con le loro sorelle, le loro bestie protettrici, e per esplorare oscure magie. Liane assassine, cacciatori notturni, orsigufi, cumuli striscianti, e almeno uno squartatore grigio proteggono la foresta, oltre ai telthor malvagi. Le più pericolose sono le durthan stesse, che uccidono qualsiasi intruso. Poche persone sospettano l'esistenza delle durthan, e ancora meno sanno della loro base nell'Erech, che rimane al sicuro da indagini congiunte. Le durthan stanno costruendosi una fortezza, chiamata Cittadella Tralkarn.

Cascate di Erech

Queste cascate segnano la parte più a nordovest del Rashemen. Durante il loro percorso verso il Lago Ashane, le acque del Fiume Erech si tuffano per più di trenta metri in una bianca e magnifica cascata roboante. I giovani Rashemi che lasciano la loro terra e intraprendono un viaggio per divenire adulti si accampano qui per almeno una notte e lanciano offerte agli spiriti e agli dei nelle cascate. Si dice che le cascate posseggano una magia che punisca i ladri e premi coloro che dimostrano il giusto rispetto con fortuna propizia e lunga vita. La maggior parte dei Rashemi attribuisce ogni successo nella vita alle giuste offerte.

Nel corso dei secoli, in fondo alla cateratta si è accumulata una fortuna in gemme, monete, armi, armature e oggetti magici minori. Ma solo un pazzo cercherebbe di rubare questo tesoro. L'acqua è quasi glaciale, e si infrange costantemente con le rocce sottostanti. Inoltre, gli spiriti locali custodiscono queste offerte, e uccidono ogni potenziale ladro. I Rashemi catturano e giustiziano chiunque rubi le offerte e riesca a sfuggire agli spiriti.

Al di là delle cascate ci sono alcune tribù umanoidi, ma raramente sono coraggiose a sufficienza da mettere alla prova l'ira dei Rashemi, preferendo molestare le piccole tribù Nar a cavallo verso ovest.

Terra Alta

La parte più settentrionale delle Montagne dell'Alba è un luogo di colline buie, antichi monoliti, magia selvaggia, e strani avvenimenti. Pochi vi si recano, e i Rashemi che vivono in questo luogo sono un popolo cauto e sospettoso.

La Terra Alta è una catena di alti picchi circondata da una manciata di colline. Scabri e proibitivi, i declivi nascondono centinaia di piccoli crepacci e vallate, molti dei quali sono ricoperti di neve per mesi. Essi mietono dozzine di vittime ogni anno tra i folli che confondono una macchia bianca e liscia nelle montagne per un passo, solo per scoprire che si tratta di una sottile crosta di neve e ghiaccio che si apre in una voragine di oltre trenta metri.

Alcuni dei monoliti sono delle pietre miliari che indicano antichi siti Raumathari, ma altri sono trappole magiche create dai maghi Raumathari per imprigionare i demoni Nar. Se spezzate, queste prigioni di pietra rilascerebbero gli immondi imprigionati, e quindi le Streghe di Rashemen controllano ogni anno i monoliti noti alla ricerca di usura e danni. Altre strutture sono antecedenti la guerra tra Narfell e Raumathar, e potrebbero essere stazioni di posta lasciate dagli Imaskari o da una razza ancora più antica. Gli animali naturali evitano le pietre magiche.

Sinistri cacciatori che prediligono la solitudine vivono qua e là fra le montagne. Anche i Rashemi più amanti della natura si chiedono come costoro riescano a sopravvivere. I cacciatori sono sospettosi nei confronti di chicchessia, persino di altri Rashemi, e credono che i non Rashemi siano maghi intenti a rubare anime o a rendere schiavi gli innocenti. Sono molto superstiziosi e portano monili e amuleti (alcuni magici, altri no) per tenere a distanza gli spiriti maligni. Hanno paura dei monoliti e li evitano ad ogni costo.

Goblin e coboldi vivono nei crepacci e vi scavano molte dimore, e quando il tempo è clemente razziano le comunità minerarie e persino le zone pianeggianti. La colonia di goblin più grande è governata da Re Nanraak il Feroce (Grr7 goblin LM), un capo alto e bellicoso con più di cento goblin combattenti sotto il suo comando. Tekun il Signore della Guerra (Rgr6 di Auril coboldo mezzo drago bianco NM) è il più grande capo dei coboldi nelle montagne, e potrebbe avere più di duecento coboldi combattenti nelle sue forze.

Tigri delle nevi, lupi, e lupi invernali sono predatori comuni tra le montagne. Gli animali normali sono una minaccia per gli umani solamente quando non è possibile trovare altra cacciagione, ma i lupi invernali cercano malignamente prede intelligenti, a volte collaborando con le tribù dei goblin. Il più potente di essi di cui si conosce il nome è Hurrahesh (Bbr5 lupo invernale NM), facilmente riconoscibile dai suoi insoliti occhi verdi. I lupi invernali a volte collaborano con piccole tribù di troll, ma dato che competono per il cibo e i territori, ciò è infrequente, tranne che nei periodi di abbondanza.

Un drago bianco adulto, Kissethkashaan, è stato visto in numerosi luoghi tra le montagne, ma si ritira non appena scorge degli umani. Ci sono molti mezzi draghi e draghi bianchi molto giovani nelle locali tribù di coboldi, suggerendo che il drago, chiamato Kashaan dai Rashemi, stia creando degli sgherri per sé. Sta evitando i conflitti, preferendo annettere la maggior parte della Terra Alta tramite la sua prole.

Di recente, minatori umani hanno individuato delle pattuglie di nani grigi di notte a est del Lago Mulsantir. Apparentemente, i duergar hanno scavato dei tunnel fino alla superficie e stanno controllando l'area. Che i loro intenti siano ostili o mercantili è ignoto, ma la tensione tra il popolo delle montagne è alta, e i capi del Rashemen stanno investigando.

I telthor e i fantasmi di razziatori Tuigan uccisi si aggirano tra le montagne. I telthor solitamente desiderano lasciare dei messaggi alle loro famiglie o spaventare i nemici, ma i fantasmi Tuigan possono essere pericolosi. I viaggiatori sono avvisati di evitare qualsiasi cosa appaia privo di sostanza, anche se sono in buoni rapporti con gli spiriti locali. Ciò che sembra uno spirito guardiano del Rashemen può tramutarsi in un predone morto da anni dalla Desolazione Sconfinata in cerca di vendetta per il fallimento dell'Orda.

Miniere di Tethkel

Questa grande miniera è la fonte di gran parte delle risorse minerarie del paese, in particolare di ferro. Il luogo è grande a sufficienza da avere il suo proprio insediamento, e i minatori preferiscono vivere nei paraggi piuttosto che andare avanti e indietro ogni giorno o ogni dieci giorni. I minatori sono gente pericolosa, più scontrosi, indisciplinati e selvaggi della maggior parte dei Rashemi, ma queste qualità sono necessarie in mezzo a un territorio ostile. In aggiunta agli ovvi pericoli ambientali, i minatori devono fare i conti con le razzie dei coboldi e dei goblin, gli attacchi dei lupi invernali e, di recente, le incursioni dei duergar da sud.

I minatori sono molto duri, e combattersi l'un l'altro è il loro passatempo preferito. Gli incontri di puglilato e di lotta sono sport comuni, e si tengono nei tunnel superiori, ormai esauriti, delle miniere. I minatori ignorano chiunque percepiscano come debole, e il modo migliore per uno straniero di guadagnarsi la loro stima è quello di fare un bel combattimento con il campione locale. Bevono immense quantità di vino di fuoco (vedi "Economia", sotto) e si vantano di berne più di chiunque altro nel Rashemen.

Feluche

Le feluche sono piccoli vascelli a due alberi, caratteristici del Rashemen. Una feluca è più o meno l'equivalente di una chiatta (vedi la sezione sulle navi nella *Guida del Dungeon Master*), ma è lunga solamente dai 12 ai 15 metri. Può ospitare un equipaggio dalle sei alle dodici persone e può trasportare fino a 35 tonnellate di carico. Una feluca si muove di circa 3 km all'ora.

ALTOPIANO DI MULSANYAAR

A nord della Gola di Gauros si erge l'Altopiano di Mulsanyaar, una terra scabra simile nell'aspetto e nella topografia al tharch di Gauros nel Thay (vedi Capitolo 11: "Thay"). Il Mulsanyaar è in realtà la propaggine più settentrionale dell'Altopiano di Thay, ma la grande gola divide la parte Rashemi dal resto dell'altopiano Thayan come un fossato largo 30 km. Pochi Rashemi vivono in questa parte a sud della Terra Alta, lasciando il Mulsanyaar ai goblin che infestano la regione. Il Signore di Ferro mantiene numerose bande da guerra di berserker per tenere i goblin sotto controllo e per individuare segni di movimenti Thayan nella Gola. (Anche se il canyon è virtualmente inattraversabile, gli zulkir hanno tentato di invadere il Rashemen da questo difficile percorso).

Sotto le alture del Monte Omvulag si stagliano le nere torri di Omvudurth, una popolosa cittadella di rozza pietra nera che ospita il trono dell'Omvurr, un grande capo goblin. L'Omvurr (Bbr4/Grr6 goblin LM) considera l'intero altopiano il suo regno, ma in pratica i suoi combattenti si tengono alla larga dai berserker Rashemi.

Lago Ashane

Questo corpo d'acqua gelida è noto anche come il Lago delle Lacrime a causa delle battaglie combattute secoli fa lungo le sue sponde tra Narfell e Raumathar (e più recentemente tra i Rashemi contro i Maghi Rossi e l'Orda Tuigan). Formato da ruscelli dalle Montagne Orloghiacciato e probabilmente scavato da un ghiacciaio, il Lago Ashane è noto per essere freddo anche nei giorni estivi più caldi. L'acqua è profonda, blu e lucente. L'Ashane non ha emissari in superficie, ma da qualche parte nei pressi del suo punto più profondo (quasi 1,5 km al di sotto della superficie) sfocia in un grande mare sotterraneo in una regione inesplorata del Sottosuolo.

Il lago è abitato da nixie, ninfe, elementali dell'acqua nativi, e pesci telthor, che proteggono le acque da coloro che vorrebbero prosciugarle o profanarle. Poche altre creature sono presenti, a parte alcune specie di pesci che tollerano il freddo, poiché le acque sono troppo fredde per la maggior parte degli animali. I folletti e i telthor servono un potente spirito animale, anche se solamente loro e le Streghe ne conoscono il nome e la natura.

Con l'eccezione di un villaggio mercantile, Kront, la sponda occidentale del lago è disabitata, principalmente a causa del suo terribile tempo atmosferico. La costa Rashemi ha più insediamenti, tra cui le grandi comunità di Immilmar e Mulsantir, e molti villaggi e borghi sparsi tra di esse. Molte delle comunità più piccole sopravvivono con la pesca nel fiume, ma la coltivazione di orti e piccole fattorie li rendono moderatamente autosufficienti. I pescatori solcano le acque con robuste barche a remi e feluche.

Terribili mostri escono dal Bosco delle Ceneri per tormentare gli insediamenti umani lungo la costa orientale. A causa di questi frequenti attacchi, molti degli insediamenti vicini hanno semplici muri di cinta e persino delle torri di guardia, con una percentuale di uomini e donne combattenti più alta del solito. Se dovesse attaccare un gran numero di mostri, i villici si dirigerebbero verso il lago e tormenterebbero il nemico con frecce lanciate dalle imbarcazioni.

Lago Mulsantir

Nutrito da tre fiumi, il Lago Mulsantir è un torbido miscuglio di zone limacciose, profondità torbide, e strane correnti che possono rovesciare un'imbarcazione o spazzare via improvvisamente una persona. Le sue acque scorrono a nord verso il Lago Ashane attraverso un ampio passaggio chiamato il Fiume Mulsantir. Il Rashemen pattuglia il lago con *barche stregate* animate magicamente, manovrate da hathran (per maggior informazioni si veda il Capitolo 5: "Oggetti magici"). Il Mulsantir è meno freddo dell'Ashane e contiene più varietà di pesci, e molti pescatori vengono qui nonostante i pericoli.

Il Thay un tempo dava battaglia al Rashemen per il controllo del lago, ma il Thay ha meno legname del Rashemen, e le *barche stregate* sono molto più manovrabili di qualsiasi altro vascello dei Maghi Rossi. Alla fine il Thay cessò le aggressioni al lago, preferendo invadere dal Fiume Mulsantir a nord. I Maghi Rossi gettarono mostri ibridi magici nel lago nella speranza di affondare le *barche stregate*, ma le correnti e il freddo fecero in modo che i mostri si dirigessero verso le sponde meridionali e attaccassero i vascelli e gli insediamenti Thayan, quindi abbandonarono ben presto questa pratica. Qui le imbarcazioni scompaiono troppo spesso persino per la pericolosità delle acque, ed è quindi plausibile che alcune di queste creature siano rimaste e che risalgano occasionalmente per rubare uno spuntino prima di ritirarsi nella confortevole oscurità.

Lago Tirulag

Questo corpo d'acqua si trova al centro della parte più popolata del Rashemen, nel mezzo dei corsi d'acqua principali della nazione. L'acqua è fredda e colma di trote, gamberi, e altre creature appetitose, che forniscono cibo e commercio per un gran numero di Rashemi. I commercianti che raccolgono i frutti del lago utilizzano barche e navi tipiche del Rashemen, e si tengono sempre alla larga dalle *barche stregate*, soprattutto da quelle vuote manovrate dalla magia, impegnate in missioni segrete per le hathran.

Il Lago Tirulag non è mortalmente gelido come l'Ashane, e Rashemi coraggiosi o scavezzacollo utilizzano il lago per dimostrare la loro robustezza e resistenza in gare bizzarre. Si spogliano e nuotano, e vince chi rimane in acqua più a lungo. A volte i concorrenti muoiono, ma di solito il risultato peggiore è una pelle bluastra per un po' di tempo. Queste gare sono seguite da banchetti e bevute in logge ben riscaldate per tutta la notte.

Si dice che in fondo al lago giacciano grandi tesori, anche se la sua fonte ha molte spiegazioni. Alcuni dicono che siano i tesori sottratti a chi è stato folle abbastanza da attaccare le Streghe; altri credono che è il tesoro segreto di un mago Nar impazzito; altri ancora ritengono che sia il dono degli spiriti della regione per chiunque sia abbastanza coraggioso per prenderlo. Il tesoro esiste ancora poiché la sua posizione esatta è sconosciuta, e una creatura conosciuta come il drago di ghiaccio lo custodisce. Nessuno conosce la sua vera natura, ma si tratta probabilmente di un drago bianco acquatico mutante con scaglie del color del ghiaccio che lo rendono praticamente impossibile da vedere senza la magia. Degli strani blocchi di ghiaccio emergono in superficie saltuariamente, solitamente con un povero straniero morto congelato all'interno, vittima del respiro gelido del drago. La creatura

è sotto il controllo delle hathran, o perlomeno riconosce il loro potere, e lascia in pace i Rashemi.

Terra del Nord

Riferendosi ad essa come se fosse una regione differente, la Terra del Nord contiene quasi i due terzi del territorio del Rashemen. Sito di molte battaglie tra le antiche Narfell e Raumathar, questo luogo è costellato di antiche rovine e fortezze decrepite di quegli imperi scomparsi. I nobili Rashemi esplorano questi siti pericolosi per dimostrare il loro coraggio e per recuperare grandi tesori. Pochi sopravvivono, ma la ricompensa di antichi tesori vale l'alto rischio.

Poche persone vivono nella Terra del Nord. Gli abitanti dimorano in piccoli insediamenti rurali isolati il più lontano possibile dalle rovine più vicine. La gente del luogo conosce molte storie sulle rovine e su coloro che le hanno esplorate, ma solo alcune parlano di nobili che fanno ritorno carichi di oro, armi e magia. Le voci inerenti i siti vicini sono quasi sempre racconti passati di generazione in generazione, dato che nessuno sano di mente si avvicinerebbe a quei luoghi.

Anello di Fiamme Grigie

Le rovine Raumathari consistono in gruppi di alte torri, la maggior parte delle quali cadute o gravemente danneggiate. Protette da incantesimi da guerra letali e giganteschi, alcune di esse infondono magia nelle zone circostanti, creando strani effetti e mutando le creature naturali. I loro tesori sono solitamente incantesimi ideati per massacrare un gran numero di nemici od oggetti che potenziano la magia degli stregoni. Una rovina, chiamata le Torri Fumanti dai villici locali, emette costantemente una piuma di vapori letali (equivalenti ad un incantesimo *nube mortale*), e si dice sia protetta da golem di ferro di varie dimensioni.

La rovina più famosa è l'Anello di Fiamme Grigie, un cerchio di cinque torri vicine, ognuna con un grande fuoco grigio che brucia in cima ad essa. Le fiamme emettono solamente una luce fievole, ma distruggono la magia divina portata nei loro pressi. A volte si possono udire dei rumori stridenti all'interno delle due torri intatte. Il territorio attorno alle torri è pattugliato da custodi magici, costrutti incantati dotati di una volontà propria che sembrano incantesimi viventi.

Fortezza del Mezzo-Demone

Le rovine Nar sono fortezze squadrate con molti livelli sotterranei utilizzati per evocare creature terribili. Protette da potenti glifi, demoni incatenati e spiriti intrappolati, alcune contengono dei *portali* per l'Abisso e i Nove Inferi, anche se le chiavi sono andate perdute. Le strutture Nar solitamente contengono strumenti per evocare e bandire demoni, oltre a depositi di pergamene di incantesimi clericali perduti. La Fortezza del Mezzo-Demone è così chiamata a causa dei resti di un gigantesco cancello in ferro scolpito a guisa di un enorme volto demoniaco. Potrebbe essere ancora la dimora di creature immonde incapaci di lasciare il loro luogo di evocazione. La Fortezza del Mezzo-Demone è attualmente la roccaforte di Losk (Grr4/Mag9 megeride CM), un mago combattente a capo di una feroce banda di briganti.

Rocce sfuggenti

Questi picchi granitici formano uno sperone roccioso che delimita la Terra Alta. Le propaggini inferiori ospitano alcune cave di rame e ferro, ma i comuni Rashemi evitano il resto delle montagne. Le propaggini superiori hanno una reputazione mistica e si crede che ospitino spiriti violenti che scagliano rocce sui visitatori piuttosto che accettare offerte. La regione è infestata anche da troll e da streghe bheur. Solamente le Streghe sanno che queste montagne sono i nascondigli segreti dei *vremyonni*, o Antichi, maghi maschi Rashemi che creano oggetti magici per le Streghe e addestrano le giovani reclute nella magia arcana. Le caverne degli Antichi sono ben custodite da rari incantesimi e sigillate con grandi porte di pietra che necessitano della giusta parola magica di comando per aprirsi.

Vallata di Immil

Lungo la punta settentrionale delle Rocce Sfuggenti si trova una profonda fessura nella terra, nota come la Vallata di Immil. Indipendentemente dalla stagione o dalla temperatura in superficie, questo luogo è perennemente caldo e verde. Erba, fiori, e alberi crescono ovunque, e i ruscelli cristallini sono liberi dal ghiaccio tutto l'anno. Molte specie di uccelli colorati che non vivono in nessun altro luogo del Rashemen fanno qui il nido, e daini e piccoli animali vivono nel sottobosco, cacciati da piccoli predatori come le linci.

La leggenda vuole che la dea della magia benedì questo luogo proteggendolo dal freddo, di modo che i Rashemi avrebbero sempre avuto una visione della primavera persino nel cuore dell'inverno. La vera ragione è più comune: l'attività vulcanica sotterranea riscalda l'acqua sottoterra, mantenendo la valle calda e creando numerose sorgenti calde, che emettono nubi di vapore. Per fortuna, queste sorgenti non sono contaminate dal tanfo di zolfo di alcuni condotti di aerazione vulcanici, e l'aria è gradevole. A volte la valle si riempie di foschia, che le conferisce un aspetto etereo e accresce la sua reputazione magica.

Molti spiriti vivono qui, legati agli alberi e alle rocce. Un sito famoso è Pietra Muscosa, una enorme roccia ricoperta di muschio nei pressi del centro della valle. Coloro che si accampano all'ombra della pietra vengono benedetti da sogni profetici e a volte vengono visitati da Hulmarra Murnyetha (Rgr9 umana telthor N), una bellissima e abile perlustratrice Rashemi uccisa da un Mago Rosso più di duecento anni or sono. Amava visitare la pietra, e dopo la sua morte, il suo spirito ritrovò la strada per tornarvi. Hulmarra a volte rapisce gli uomini in visita che le ricordano il suo defunto marito, riportandoli indietro dopo anni senza che siano invecchiati di un giorno.

Un altro elemento degno di nota è l'Albero Rosso, un grande pioppo con circa la metà delle foglie che cambiano colore come se fosse autunno. Gli spiriti di due Streghe, Imsha (Str4/Chr3/Hat1 di Mystra umana telthor LN) e Tamlith (Str3/Chr4/Hat1 di Mystra umana telthor LN), sono legate all'albero e danno consiglio alle altre Streghe che fanno loro visita. Gli spiriti disprezzano le facezie e parlano solo di argomenti importanti, particolarmente quelli che hanno a che fare con la sicurezza del Rashemen.

In aggiunta agli spiriti descritti poc'anzi, molti telthor e thomil abitano nella valle e la difendono vigorosamente

Illustrazione di Vince Locke

Anello di Fiamme Grigie

dagli aggressori. Le Streghe sono in buoni rapporti con gli spiriti e gli elementali, e a volte riescono a convincere i telthor ad intraprendere delle brevi missioni al di fuori della valle, ma entro la distanza di sicurezza delle creature spiritiche.

Bosco di Urling

Questa foresta a nord delle Montagne dell'Alba è fitta e selvaggia. Potrebbe essere considerata il cuore mistico del Rashemen, poiché le Streghe tengono i loro incontri più segreti in questo luogo, e non permettono a nessuno che non sia della loro sorellanza di entrare. La pena per la violazione di questa proibizione è la morte, e le Streghe non sono misericordiose con nessuno, nemmeno con chi trasgredisce per la prima volta, chi si è perduto, o chi ignora la regola. A causa di questa legge estrema, i combattenti e gli esploratori del Signore di Ferro pattugliano il perimetro della foresta per fare allontanare coloro vorrebbero sfidarne i pericoli. Le Streghe non sono crudeli; dopo aver interrogato (non torturato) i violatori, li mettono a morte rapidamente e umanamente (spesso utilizzando incantesimi di *sonno* o droghe prima dell'esecuzione). Confiscano tutti gli effetti per poi portare i corpi al margine della foresta, dove saranno fatti sparire dai guardiani del perimetro.

Normalmente, non sono le Streghe in persona a dover uccidere gli intrusi. Tutti i telthor nativi sono assolutamente fedeli alle hathran, e attaccano chi non può dimostrare di essere una Strega, oppure informano di costoro i telthor più grandi o le hathran. Nella stagione fredda, i telthor vengono aiutati dagli orglash. Grandi sezioni di foresta sono protette da incantesimi di *allarme* potenziati da circoli magici, e le zone particolarmente segrete sono custodite con glifi pericolosi, potenziati allo stesso modo.

Oltre ai loro concili privati, le Streghe vengono qui per comunicare con i guardiani del luogo, fare offerte, vincolare e controllare spiriti eccessivamente ostili, e mescere il famoso vino di fuoco Rashemi. Negli incontri, discutono gli avvenimenti all'interno del Rashemen, ricevono rapporti dalle hathran di ritorno dall'estero, utilizzano magie per scrutare i Maghi Rossi, e progettano piani per le stagioni in arrivo basandosi sulle necessità del popolo. Le giovani ethran divenute adulte vengono portate nel Bosco di Urling prima di intraprendere il loro primo viaggio al di fuori del Rashemen, e i giovani uomini che stanno per entrare negli Antichi vengono portati qui per ricevere la benedizione degli spiriti prima di andare in isolamento nelle Rocce Sfuggenti. Quando non sono in consiglio o in viaggio, la maggior parte delle Streghe vive nel vicino villaggio di Urling.

Popolo del Rashemen

Il popolo del Rashemen è robusto, lavora sodo, e nutre un profondo rispetto per la terra. Un viaggiatore non vedrà mai un taglialegna intento ad abbattere alberi a caso per guadagnare di più, né un corso d'acqua bloccato da una diga per far operare un mulino. I Rashemi sanno di dover rispettare la terra come rispetterebbero una persona, poiché

gli spiriti puniscono coloro che prendono ciò di cui non hanno bisogno.

I Rashemi sono uomini di bassa statura, con una stazza più robusta che agile. Gli uomini hanno la barba, ma la tengono corta. Gli esponenti di entrambi i sessi hanno i capelli lunghi: gli uomini portano due spesse trecce, le donne solamente una. La lunghezza dei capelli è una misura di status sociale, in forte contrasto con i Maghi Rossi dalle teste rasate. La pena per l'adulterio in molti villaggi è il taglio dei capelli, e gli altri evitano i Rashemi dai capelli corti per il loro crimine contro la famiglia.

I vestiti tipici dei Rashemi sono semplici, fatti di lana, cuoio e pellicce. Gli uomini indossano i pantaloni, camicie larghe e tonache di pelliccia, mentre le donne indossano lunghe gonne di lana e bluse di lino. Nei giorni di celebrazione, sia uomini che donne indossano abiti colorati, prediligendo bluse rosse, blu, e gialle, ricamate in rosso, bianco, e verde. Il Rashemen è relativamente povero di metallo, che viene utilizzato per la maggior parte nella fabbricazione di armi, utensili e armature, e dunque i gioielli Rashemi sono fatti di pietre, ossa, e avorio intagliati e decorati con disegni complessi e simboli runici. Questi oggetti vengono spesso utilizzati come merce di scambio.

Molto tempo fa, questo popolo fu costretto a difendersi dall'avidità di Narfell e Raumathar, due nazioni magiche che si combattevano costantemente, solitamente nelle terre che i Rashemi chiamano casa. Questa costante battaglia contro vicini aggressivi fecero divenire i Rashemi dei combattenti insulari, diffidenti degli stranieri e pronti a onorare i propri simili che distruggevano più nemici. Questa mentalità persiste ancora oggi, alimentata dagli avidi attacchi dei Maghi Rossi e dal relativo isolamento del Rashemen. Con una simile storia, non sorprende il fatto che i Rashemi glorificano la forza personale ed evitano chi non è come loro.

Razze e culture

Data la posizione remota e le barriere naturali che impediscono il facile accesso a comunicazioni con altre terre, non sorprende il fatto che la popolazione del Rashemen è quasi esclusivamente umana. Anche se appartengono allo stesso ceppo razziale dei Rashemi di Thay, essi sputano sull'asserzione di essere correlati a dei deboli che si sono fatti rendere schiavi. Il popolo del Rashemen è più alto e più pallido dei

Logge di berserker

I berserker del Rashemen sono organizzati in logge che portano il nome di creature locali. Esse rappresentano una famiglia allargata, e un membro di una loggia in un villaggio potrà sempre trovare degli amici e un posto per dormire nella sede della loggia appropriata di un altro villaggio. Una loggia si concentra su abilità, armi, o stili di combattimento speciali, tutti basati sulla creatura di cui porta il nome. Alcune logge sono più grandi e note rispetto ad altre: le logge del Grande Cervo e del Lupo sono presenti in molti insediamenti, mentre una loggia più piccola potrebbe esistere solamente in un piccolo villaggio.

La sede della loggia è un tipico edificio Rashemi che funge da taverna, ostello, e luogo di incontro per i membri. Molti berserker Rashemi vivono nelle sedi delle loro logge, mentre altri le visitano regolarmente per bere con i propri amici, e altri ancora vengono solo quando c'è aria di guai e c'è bisogno di loro. Ciascuna sede delle logge è protetta da un telthor, di solito della creatura che porta il nome della loggia, che avverte i berserker dell'avvicinarsi del pericolo.

I membri delle logge si onorano e si rispettano come fratelli (e sorelle, dato che le donne non sono escluse), anche se c'è molta rivalità riguardo all'abilità nel combattimento, nella caccia, nella lotta, nel salto, nel nuoto, e nelle dimostrazioni di forza. Per entrare a far parte di una loggia, un personaggio deve dimostrare l'abilità di entrare in ira barbarica e passare un rito di iniziazione. Può trattarsi di una gara di bevute lunga tutta la notte, o di una battaglia contro tutti gli altri membri della loggia (solitamente infliggendo danni non letali, ma non sempre). Uno straniero deve conoscere qualcosa del Rashemen e dei suoi usi per poter entrare (2 gradi in Conoscenze [locali - Rashemen]), e deve aver dimostrato il suo valore in battaglia contro i nemici del Rashemen.

Di seguito sono elencate alcune delle logge più famose. Ciascuna ha un dono o uno stile di combattimento espresso sotto forma di talento nel Capitolo 3: "Regioni e talenti". Solamente i membri di una determinata loggia possono imparare il talento associato alla loggia. È possibile che un berserker cambi loggia, e non c'è alcuna vergogna nel farlo. Cambiare loggia non proibisce ad un berserker di utilizzare lo stile di combattimento della sua vecchia loggia.

Ettercap: Questi strani berserker intraprendono compiti orribili che ucciderebbero un umano normale, come ad esempio esporsi a diversi veleni animali. Il telthor guardiano delle sedi della loro loggia è solitamente un cavallo.

Grande Cervo: Questi berserker caricano spavaldamente in battaglia e spesso spingono i loro avversari tra le file dei loro alleati. Il loro guardiano telthor è sempre un cervo.

Lupo: Come il loro animale spirituale, i berserker della loggia del Lupo amano atterrare i loro nemici e farli a pezzi mentre sono a terra. Telthor lupi proteggono le sedi della loro loggia.

Orsogufo: I membri di questa loggia praticano la lotta e si vantano della loro capacità di atterrare creature più grandi di loro. Alcuni indossano chiodature per armatura per meglio ferire i loro avversari. Il telthor delle sedi delle loro logge è solitamente un orso o un grosso gufo.

Tigre delle nevi: Questi berserker indossano le pelli e gli artigli delle tigri delle nevi, tuffandosi in combattimento con la ferocia e l'abilità del loro animale spirituale. Gli artigli sono armi, considerati bracciali-artiglio, e possono essere incantati come se fossero oggetti perfetti. Un telthor tigre delle nevi è sempre il guardiano di una sede di loggia.

Troll dei ghiacci: I membri di questa loggia irrobustiscono la loro pelle con strani intrugli e una frequente esposizione a condizioni di gelo. Sopportano colpi che farebbero svenire una persona normale. Le sedi delle loro logge sono solitamente custodite da un telthor tasso.

suoi cugini Thayan e può riconoscere facilmente qualcuno proveniente dalle terre del sud.

Essendo una cultura combattiva, i Rashemi considerano la competizione come un modo di definire lo status e l'onore, così come di scaricare l'aggressività accumulata. I Rashemi gareggiano in prove non letali di forza, abilità e resistenza, conservando l'aperta ostilità per i loro nemici. Il Rashemen non ospiterà mai un'arena di gladiatori, ma numerosi insediamenti tengono regolarmente delle competizioni atletiche nelle quali i partecipanti si picchiano fino allo stordimento nella speranza di essere più stimati dai loro pari.

Per una nazione che ha sempre avuto un capo maschio e leggi applicate da un gruppo elitario di incantatrici femmine, il Rashemen è sorprendentemente egalitataria: la maggior parte dei combattenti e dei berserker è composta da maschi, così come gli artigiani in attività dure come quella dei fabbri, ma le donne con le capacità necessarie non vengono ignorate o derise, e le logge che addestrano i berserker del Rashemen accolgono chiunque si interessi al combattimento.

Mentre l'abilità marziale è rispettata tra i Rashemi, la capacità di infuriarsi contro i propri nemici è il marchio di un combattente d'elite. I berserker posseggono il più alto status sociale di qualsiasi altra classe o gruppo nel Rashemen, secondi solo alle Streghe. Le zanne (unità militari di dieciquindici berserker) praticano stili di combattimento simili. Ciascun villaggio dispone di una o più zanne, ognuna legata ad una determinata loggia di berserker (vedi riquadro "Logge di berserker").

vita e società

La gente del Rashemen preferisce vivere la propria vita senza interferenze e invasioni da parte di vicini ostili. Ma fintanto che i Maghi Rossi controlleranno il Thay, questo non accadrà, e i Rashemi passano la vita quasi sempre ad attendere un attacco. Ciò rende la vita molto tesa, e i Rashemi si gettano nel lavoro e nella ricreazione per dimenticarsi delle costanti minacce. I Rashemi lavorano sodo per sopravvivere nella loro dura e meravigliosa terra, e giocano duro per alleggerire i loro cuori.

Persino all'interno dei loro confini, i Rashemi sono circondati da potenze strane e potenzialmente ostili: gli spiriti che abitano le rocce, gli alberi e le acque. Un Rashemi viene addestrato sin dalla tenera età ad evitare determinate caratteristiche naturali, a lasciare doni agli spiriti benevoli, e a chiedere il permesso ai telthor prima di toccare qualunque cosa in un territorio ignoto. La relazione con gli spiriti è strana, poiché i Rashemi temono di offenderli, ma allo stesso tempo li amano per il loro potere di difendere la terra.

Il popolo ha una simile relazione con le Streghe. Le hathran sono misteriose, indossano sempre delle maschere quando si trovano nel Rashemen, e hanno potere di vita e di morte. Detengono una potente magia che può bruciare la mente di un uomo o incenerire istantaneamente il corpo di una donna, e per questo sono temute. Le hathran comunicano anche con gli spiriti e li placano quando sono furiosi, risparmiando la gente comune dalla loro ira. Li difendono dalla magia dei Maghi Rossi e nominano il Signore di Ferro, il volto dell'autorità nel Rashemen. Tutto questo attira il rispetto del popolo. Ma più di tutto, i Rashemi amano le Streghe perché sono le loro sorelle e figlie.

Tra i Rashemi, i berserker vengono onorati universalmente. In una cultura guerresca che valorizza la forza, la resistenza e l'abilità, i berserker incarnano il più alto ideale di questi aspetti, primitivi e potenti. Guidano la lotta contro i nemici e sono il volto dei Rashemi per chiunque all'interno e al di fuori di questa terra. Anche se le Streghe sono il vero potere del Rashemen, sono sagge abbastanza da eleggere un berserker a capo del popolo.

Le Streghe mettono alla prova tutti i bambini in tenera età (meno di dieci anni) per testarne l'attitudine alla magia. Coloro che superano queste prove vengono portati via dai loro genitori per essere addestrati dagli Antichi, Rashemi maschi di età avanzata e grande potere. Le Streghe non sono crudeli e occulte; le famiglie sanno cosa diventerà loro figlio e che diverrà una persona potente e influente. La famiglia viene sempre compensata, di solito con capi di bestiame, utensili, o un bambino orfano di età simile.

Sia i ragazzi che le ragazze vengono addestrati. Alle ragazze vengono insegnati i profondi principi della religione del Rashemen, per prepararle a divenire hathran, mentre i

jhuild (vino di fuoco Rashemi)

Questo vino rosso scuro è mesciuto da alcune uve, frutti, ed erbe che crescono nei pressi della città di Urling. È una bevanda comune tra i berserker più agiati. Come per tutti gli alcolici, il jhuild è tecnicamente un veleno, e un personaggio che lo beva deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) per evitarne gli effetti; chi lo desidera può fallire volontariamente questo tiro salvezza. Subito dopo aver bevuto il vino di fuoco, il personaggio subisce 1 danno temporaneo alla Saggezza. Un minuto più tardi, ottiene un bonus di +2 alla Forza, che dura 2 ore.

Una volta scomparso il bonus di Forza, il bevitore deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o svenire immediatamente per 3d4 ore. Che questo tiro salvezza riesca o meno, il bevitore subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per le successive 12 ore. Non è possibile divenire dipendenti da jhuild o morire di sovradosaggio con esso (anche se una persona potrebbe incapacitarsi bevendone abbastanza da ridurre il suo punteggio di Saggezza a 0).

Una bottiglia di jhuild costa 70 mo nel Rashemen, ma in altri paesi potrebbe costare 100 mo o più a causa della sua scarsità. I non berserker di solito si accontentano di bere una forma più debole di vino di fuoco diluita con birra, che costa 2 ma al boccale nel Rashemen, e da 7 a 15 mo altrove. Questa debole bevanda ha quasi lo stesso sapore di quella vera, ma non concede un bonus di Forza né fa perdere i sensi. I visitatori nel Rashemen che si credono abituati al jhuild si sorprendono nello scoprire di aver sempre bevuto la versione diluita. Ciò è causa di divertimento infinito per i Rashemi, soprattutto durante le gare di bevute con un berserker.

La loggia del Grande Cervo a Mulptan

ragazzi studiano solamente la magia arcana. Al raggiungimento dell'età adulta (vent'anni nel Rashemen), le ragazze vengono normalmente elevate ad ethran. Alcune scelgono di ritornare ai loro villaggi per essere maghe e guaritrici, ma saranno sempre potenziali reclute per una hathran in difficoltà. Quando i ragazzi raggiungono l'età adulta, viene loro offerta una scelta: entrare a far parte degli Antichi o lasciare il Rashemen per sempre sotto la *costrizione* di non rivelare mai i loro segreti. Molti scelgono di rimanere, e in futuro potrebbero divenire Antichi. Chi lascia il paese solitamente pratica la propria magia in terre lontane.

Un aspetto importante dello stile di vita Rashemi è il *dajemma*, un viaggio alla scoperta di se stessi che tutti i giovani uomini devono intraprendere prima di essere considerati adulti (anche le donne possono farlo, ma non è obbligatorio). Nell'antichità, i giovani Rashemi nobili intraprendevano il dajemma per visitare strane lande, uccidere orribili mostri e pazzi signori della guerra, ma ora è più che altro un esercizio di bevute e turismo. Aiuta anche il Rashemen a stipulare contratti con il mondo esterno. Le hathran richiedono anche che tutte le ethran intraprendano un viaggio (solitamente in gruppo) per conoscere il mondo esterno e per riferire gli eventi in corso.

Oltre che per il dajemma, pochi Rashemi lasciano la loro patria per un qualsiasi lasso di tempo. Gli stranieri all'interno dei confini del Rashemen sono una curiosità, e non di quelle benvenute. I visitatori sono oggetto di sguardi sospettosi, e i maghi e gli altri incantatori non Rashemi sono oggetto di sguardi fissi e ostili, poiché ai locali non piace che qualcuno che non sia una Strega pratichi la magia nella loro terra.

ECONOMIA

Bloccata da montagne, laghi gelati, e foreste infestate, il Rashemen deve procurarsi da sé molte cose. Il suo popolo alleva greggi (bovini, pecore, e rothé di superficie), caccia selvaggina, pesca, e coltiva cereali durante la breve estate. Commercia con le carovane che attraversano il paese lungo la Via Dorata, offendo lana, oggetti intagliati, pelli, vino di fuoco, e il famoso formaggio affumicato in cambio di abiti, prodotti in legno, e cibi che non può trovare nella propria terra. I Rashemi hanno poche scelte: non possono produrre abbastanza sovrappiù da poter semplicemente acquistare ciò che vogliono, e non sono disposti a barattare, vendere, o prestare gli oggetti che gli altri desiderano veramente (magia, legname, e abili berserker). I Rashemi beneficerebbero immensamente da un *portale* verso una grande città al di fuori della loro patria, ma le Streghe si interessano ben poco di un simile tipo di magia, e difficilmente consentirebbero a qualcun altro di creare un simile *portale* per timore di visitatori indesiderati.

L'esportazione più famosa del Rashemen è il *jhuild*, il vino di fuoco Rashemi, una potente bevanda che potenzia la forza e intorpidisce i sensi. La bevanda originale è molto costosa, ma la versione annacquata è più alla portata di chi non ha il gusto dell'esotico. Dato che è abitudine portare una bottiglia di jhuild originale in un dajemma, molti giovani Rashemi sono rapidamente divenuti famosi e hanno guadagnato qualcosa durante un'emergenza semplicemente condividendo la potente bevanda con i loro ospiti.

LEGGI E ORDINANZE

Il Rashemen è governato da una semplice serie di leggi, incentrate perlopiù sulla salvaguardia delle persone e delle proprietà. Il sistema legislativo si affida al buon senso, abbondante nonostante le molte teste calde nel paese. Il codice delle leggi occupa meno di due pagine, il che è un bene, dato che la maggior parte dei Rashemi è illetterata. Le leggi esistono anche in forma di canzoni, rendendole più facili da ricordare per la gente comune.

Non uccidere o ferire deliberatamente un altro Rashemi. Risparmia la tua ira per i tuoi veri nemici.
Non derubare un altro Rashemi o uno straniero onorevole. Farlo significa lordare il tuo onore.
Rispetta la tua famiglia, gli spiriti e gli dei, poiché essi proteggono la tua anima in questa vita e nella prossima.
Rispetta gli spiriti della tua dimora, poiché essi proteggono la terra in cui dormi.
Obbedisci al Signore di Ferro, poiché la sicurezza dell'intero Rashemen è sua responsabilità.
Obbedisci alle Streghe, poiché esse sono il filo che lega il popolo alla terra e il Signore di Ferro al popolo.
Sii forte, risoluto e coraggioso, poiché il debole, il pigro e il vile tradiscono lo spirito del popolo Rashemi.

GUERRA E DIFESA

La maggior parte dei soldati del Rashemen è composta da combattenti e berserker. A differenza di molti altri paesi, il capo standard o il membro elitario di un esercito non è un guerriero ma un barbaro. I combattenti del Rashemen pre-

feriscono le armature leggere e medie, per la mobilità e il sotterfugio, e si camuffano per mimetizzarsi tra i cumuli di neve all'arrivo del nemico. Le forze armate sono suddivise in unità chiamate zanne, che servono assieme come membri della stessa loggia di berserker. I combattenti coadiuvano i berserker con fuoco a distanza, o li seguono per occuparsi con i nemici ancora vivi dopo la prima carica. Alcune unità cavalcano piccoli pony di montagna per raggiungere la prima linea o per posizionare le armi a distanza, ma scendono da cavallo per la battaglia, dato che i pony non sono adatti come cavalcature da guerra.

Anche se i berserker sono uno spettacolo terrificante, raramente utilizzano tattiche di gruppo. Generalmente avanzano come un massa urlatrice per creare dei varchi tra le linee nemiche, il che è efficace ma costoso. Sono le Streghe a rendere i berserker competenti nella guerra, utilizzando potenti magie del luogo ed evocando grandi spiriti per attaccare e terrorizzare le forze nemiche, avvantaggiandosi del successo iniziale dei berserker. Utilizzano anche le *barche stregate* per posizionare rapidamente le loro forze in punti chiave, utilizzando la loro grande mobilità per posizionare le truppe d'assalto dove ce n'è bisogno.

La maggior parte delle comunità nel Rashemen è dotata di mura difensive. Con la cessazione degli attacchi da parte dei Maghi Rossi, i Rashemi stanno potenziando ed espandendo le loro fortificazioni meridionali, spesso con incantesimi come *muro di pietra*. Per quanto sperino nella fine di secoli di guerra contro i Thayan, i Rashemi hanno vissuto con i loro ostili vicini per troppo tempo per credere che possano cambiare le loro intenzioni così facilmente.

I Rashemi generalmente si accontentano di difendere i propri confini, e di rado invadono le terre vicine. Nelle rare occasioni in cui un gran numero di Rashemi ha lasciato le proprie case per andare in guerra, è sempre stato per missioni punitive contro una fortificazione nemica in risposta ad un attacco contro il Rashemen. I Rashemi, e in particolare i berserker, credono che non ci sia onore nell'uccidere dei popolani appena in grado di difendersi, e preferiscono portare le loro aggressioni a bersagli militari.

RELIGIONE

I Rashemi sono un popolo devoto, e coinvolgono la religione in ogni aspetto della loro vita quotidiana, dato che venerano gli spiriti della terra come divinità minori. La religione Rashemi si concentra sulle "Tre": Bhalla (Chauntea), Mielikki, e la Nascosta (Mystra), ma onora anche i telthor e gli eroi famosi. Molti degli spiriti non sono conosciuti per nome, tranne che per quelli molto anziani dotati di personalità riconoscibili. La maggior parte della gente non incontra gli spiriti di persona, ma cerca invece i loro segni, interpretati come eventi miracolosi o presagi. Si crede che celebri eroi servano le Tre nell'aldilà come generali, strateghi, e messaggeri. Vengono visti raramente, tranne che in fantastiche dimostrazioni di magia hathran come l'incantesimo *alleato planare*.

Tutti i Rashemi rispettano le hathran e il loro ruolo di portavoci del divino (che si tratti di dei o di spiriti). Le incantatrici più giovani (ethran che non sono ancora divenute hathran) sono responsabili perlopiù della guida spirituale e delle guarigioni, come i chierici e i druidi in altre regioni. Ciò lascia alle hathran il tempo per concentrarsi su questioni più grandi, come lottare contro i Maghi Rossi, sgominare le streghe bheur, e proteggere il Rashemen. Solo quando il potere di una ethran non è sufficiente a soddisfare i bisogni del popolo (come nel caso di un'epidemia) viene richiesto l'aiuto delle hathran.

WYCHLARAN

Le *wychlaran* ("sagge anziane") sono le guide spirituali dei Rashemi, coloro che proteggono le loro anime e che comunicano con gli spiriti della terra. Il termine formale per un membro di questo gruppo è *hathran* ("sorella sapiente"), anche se i Maghi Rossi e gli altri le chiamano le "Streghe di Rashemen", un termine utilizzato informalmente dalle donne stesse. Tutte le incantatrici del Rashemen, arcane o divine, fanno parte di una delle seguenti quattro categorie: neofite, ethran, hathran o othlor.

Le neofite sono quelle incantatrici che non hanno scelto di divenire ethran. (In termini di gioco, sono incantatrici Rashemi che non hanno selezionato il talento Ethran). Molte adepte e incantatrici minori fanno parte di questa categoria, donne che semplicemente non hanno l'inclinazione o l'attitudine per studi approfonditi. Generalmente queste donne vengono lasciate in pace dalle Streghe e sono libere di praticare la loro magia come vogliono, fintanto che non pretendano i privilegi e l'autorità di una vera Strega.

Le ethran sono iniziate di basso rango appartenenti ad una qualsiasi classe di incantatore arcano o divino, anche se sono perlopiù chieriche o stregonesse. (Per divenire una ethran, un personaggio deve selezionare il talento Ethran). Una ethran è una Strega, con tutte le responsabilità e l'autorità del titolo, anche se deve obbedire alle hathran e alle othlor. Ci sono migliaia di ethran, anche se si tratta perlopiù di guaritrici nei villaggi o portavoci degli spiriti.

Le hathran sono le comandanti della sorellanza. (Per divenire una hathran, un personaggio deve acquisire almeno un livello nella classe di prestigio hathran). Una hathran non può fare del male all'interno del Rashemen, la sua parola è legge, e disobbedirle significa morire. Ci sono circa trecento hathran sparpagliate per il paese e altrove su Faerûn, il numero preciso è un segreto ben custodito dalla sorellanza.

Le hathran più sagge ed esperte portano il titolo di *othlor* ("vera sorella"). In ogni dato momento non esistono più di una dozzina circa di othlor, ma questo titolo viene conferito liberamente a qualunque sorella lo meriti.

VREMYONNI

Mentre le wychlaran servono il Rashemen in veste di giudici, governanti, sacerdotesse e combattenti, gli uomini capaci di incantare vengono segregati per divenire *vremyonni*, o gli "Antichi". Gli incantatori divini come i chierici o i druidi non devono forzatamente isolarsi in questo modo, ma i Rashemi si aspettano che siano le wychlaran a placare gli spiriti e ad intercedere con gli dei, e quindi i chierici e i druidi maschi non hanno un ruolo in società. Molti divengono eremiti o si affiliano ad una loggia di berserker (dopo essere diventati multiclasse come barbari) e divengono i consiglieri di queste fratellanze elitarie.

Gli incantatori arcani uomini non hanno una simile scelta. Devono segregarsi nei villaggi nascosti e nelle fortezze nelle caverne dei vremyonni, oppure lasciare il Rashemen. Rifiutare questo ordine è morire. La maggior parte degli An-

tichi accetta questo fatto come il modo di essere delle cose, e non disprezzano la loro reclusione. Nei loro rifugi nascosti, essi divengono armaioli e artigiani esperti, e creano potenti armi magiche per i berserker e le wychlaran a difesa della patria. In occasioni molto rare, quando il Rashemen affronta le minacce peggiori, i vremyonni escono allo scoperto e marciano verso la guerra assieme alle wychlaran. Mascherati come le loro sorelle hathran, ciascuno si lega ad una hathran con una corta corda di seta, e le coppie di incantatori operano come squadre letali.

Avventurieri

I veri avventurieri, coloro che viaggiano per risolvere misteri e investigare strane e antiche rovine, sono rari nel Rashemen, dato che perlopiù i Rashemi vivono questi desideri al di fuori del loro sistema, durante il dajemma. La maggior parte degli avventurieri nel Rashemen sono nobili (solitamente uomini e donne figli di potenti e influenti berserker) che intraprendono missioni pericolose per dimostrare la loro abilità e il loro coraggio.

Gli avventurieri provenienti da altre terre sono visti con lo stesso sospetto riservato a tutti gli altri stranieri, a meno che non viaggino in compagnia di una hathran o di un berserker rispettato. Simili persone sono rare, anche se a volte se ne vedono lungo la Via Dorata, ingaggiati come guardie per le carovane o in viaggio per esplorare dungeon remoti. Gli avventurieri sono più comuni nella Terra del Nord, ove i locali sono lieti di indirizzare gli stranieri verso la rovina più vicina per sbarazzarsene.

La maggior parte degli insediamenti nel Rashemen dispone solamente di un edificio che si occupi di avventurieri stranieri (i locali solitamente risiedono presso le loro famiglie o nelle sedi delle logge di berserker). Mulptan e Shevel sono eccezioni, ormai abituate al traffico delle carovane e ai volti strani. Gli avventurieri in visita sono spesso costretti a dormire fuori, dato che nessun Rashemi sano di mente presterebbe anche solo una stalla a chi potrebbe essere una spia dei Maghi Rossi. Molti avventurieri muoiono assiderati nei mesi più freddi, dato che non sono abituati a una simile accoglienza e non sono preparati alle temperature estreme.

Tutti gli stranieri vengono incoraggiati ad andarsene dopo un paio di giorni, e agli incantatori stranieri viene consigliato di usare meno magia possibile all'interno dei confini del Rashemen, per paura di fare infuriare i locali, gli spiriti, e le Streghe.

politica e potere

Il Rashemen ha mantenuto la stessa forma di governo per più di 1400 anni. Non molto tempo dopo la caduta degli imperi di Narfell e Raumathar, le tribù Rashemi si unirono con l'aiuto di una misteriosa banda di incantatrici, le wychlaran. Le donne giurarono di proteggere il Rashemen, il suo popolo, e i suoi spiriti nativi fino alla fine del mondo. In cambio, chiesero solamente il potere di scegliere i re e i capi di guerra del Rashemen. I Rashemi, avendo visto con quale abilità le wychlaran lottarono contro i Nar e i Raumathari, accettarono ringraziandole, e il primo Signore di Ferro fu scelto dopo circa settantacinque anni prima dell'inizio del Calendario delle Valli.

storia del Rashemen

La storia del Rashemen è una lunga serie di invasioni da parte di vicini ostili, seguite dalla disfatta degli invasori dovuta alla furia dei berserker o alla magia delle hathran. Tali nemici comprendono le antiche Narfell e Raumathar, Mulhorand (che tentava di espandere i confini dei suoi territori più settentrionali), l'Orda Tuigan, e il Thay, responsabile di almeno venti grandi tentativi di invasione negli ultimi 450 anni. Dato che il Rashemen è isolato e comunica poco con il mondo esterno, i dettagli di molti di questi attacchi non sono ben conosciuti, ma gli eventi che seguono sono divenuti di dominio pubblico.

-5000 Le prime tribù umane si insediano nel Rashemen.

-1967 Prima guerra tra Unther e Mulhorand. Tribù Rashemi, Raumviran, Sossrim, e Nar vengono utilizzate come mercenarie da entrambi gli schieramenti.

-1076 Il Portale Orchesco si apre sull'Altopiano di Thay. Mulhorand e Unther si alleano contro questa minaccia. Il Rashemen viene invaso dagli orchi.

-1069 Il Portale Orchesco viene distrutto; molti orchi fuggono verso le Montagne dell'Alba.

-970 Il Nentyarch di Tharos costruisce la sua capitale a Dun-Tharos e forgia la Corona di Narfell. Dà inizio ad una campagna per conquistare tutti i piccoli reami Nar e unirli sotto il suo governo.

-946 Le armate del Nentyarch distruggono Shandaular, capitale di Ashanath; tutti i reami Nar sono ora unificati.

-900 I Raumviran fondano il reame di Raumathar, con la sua capitale a Forte Inverno.

-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Narfell e Raumathar si distruggono a vicenda. Il Rashemen è dilaniato da demoni e incantesimi distruttivi.

-148 *Anno del Marmo Nero:* Il Rashemen cade sotto il dominio del signore demoniaco Eltab.

-108 *Anno della Bacchetta:* Un ordine segreto di Streghe emerge nel Rashemen. Discendenti dei Raumviran, giurano di preservare la sapienza e gli insegnamenti dell'Impero di Raumathar.

-75 *Anno degli Scudi di Cuoio:* Aiutato dalle Streghe Raumviran, Yvengi sconfigge Eltab e libera il Rashemen dal dominio demoniaco. Il Mulhorand invade il Rashemen ma viene respinto dalle forze combinate dei berserker e delle Streghe. Le Streghe chiedono il diritto di nominare il Signore di Ferro di Rashemen.

189 *Anno del Difensore Incappucciato:* Bregg il Forte, un possente berserker, scatena una ribellione contro le Streghe quando queste si rifiutano di nominarlo Signore di Ferro alla morte del precedente signore. I berserker leali a Bregg uccidono dozzine di hathran nelle prime ore della sua rivolta.

194 *Anno del Fumo Attorcigliato:* La ribellione di Bregg viene infine schiacciata. Le hathran iniziano ad indossare delle maschere come conseguenza della guerra di Bregg.

306 *Anno dell'Orda Zannuta:* Una possente orda di orchi discende sul Rashemen dalle Montagne dell'Alba ma viene respinta.

595 *Anno del Sabba:* Le durthan, una setta segreta all'interno delle wychlaran, tentano di rovesciare l'ordine e di impossessarsi del Rashemen. La lotta tra le hathran e le loro sorelle oscure dura per decenni, ma le durthan vengono infine scacciate.

922 *Anno del Pesce Parlante:* I maghi di Thay si ribellano contro il governo del Mulhorand e saccheggiano la capitale provinciale di Delhumide.

934 *Anno dell'Empia Stregoneria:* I Maghi Rossi lanciano la loro prima invasione nel Rashemen ma vengono respinti.

1359 *Anno del Serpente:* L'Orda Tuigan attacca il Thay. Lo zulkir Szass Tam stipula una tregua con i Tuigan e costruisce un grande *portale* per trasportarli a nord verso il Rashemen. I Tuigan assediano e distruggono la Cittadella Rashemar, con la forza principale in marcia verso ovest attraverso la Terra Alta per attaccare le forze schierate dalle Streghe al Lago delle Lacrime. Bloccata dall'esercito Thayan a sud del Lago Mulsantir, la forza principale dei berserker Rashemi non è in grado di accorrere in soccorso delle Streghe, che possono solamente rallentare l'immensa orda.

1360 *Anno della Torretta:* La neve invernale blocca l'esercito Thayan dove si trova, consentendo ai berserker di marciare verso nord e attaccare gli inconsapevoli Tuigan nei loro accampamenti. La Battaglia del Lago delle Lacrime costringe l'Orda a ritirarsi. I Maghi Rossi separano le acque dell'Ashane per consentire la ritirata dei Tuigan. I Rashemi non li inseguono. I Tuigan vengono infine sconfitti nel Thesk da un'armata multinazionale mobilitata da Re Azoun IV del Cormyr.

1362 *Anno dell'Elmo:* Il Thay tenta di invadere il Rashemen muovendo le sue forze attraverso il Thesk lungo la Via Dorata, ma viene schiacciata da elementali dell'acqua evocati dalle Streghe. I Thayan si ritirano dopo aver utilizzato la magia per bruciare la sponda occidentale per ridurla a nuda pietra. Le Streghe passano un mese a riparare il danno.

1363 *Anno della Viverna:* Un inverno insolitamente freddo nel Rashemen consente ad un gran numero di creature amanti del freddo di spostarsi dalle Montagne Orloghiacciato a sud, verso la Terra del Nord e oltre.

1365 *Anno della Spada:* Il Thay invade il Rashemen dall'est, mentre i Maghi Rossi sciolgono i ghiacciai nelle Montagne Orloghiacciato, causando gravi inondazioni a Immilmar e Mulsantir. Mentre le hathran sono distratte, le forze Thayan attraversano le colline della Terra Alta ma vengono respinte da elementali furiosi.

1366 *Anno del Bastone:* Il Thesk si offre di migliorare una parte della strada lungo la Via Dorata per facilitare il traffico. Le Streghe accettano l'offerta sotto determinate condizioni di costruzione, e i lavori iniziano a estate inoltrata.

1367 *Anno dello Scudo:* I costruttori della strada completano il tratto da Mulsantir a Tinner.

1368 *Anno della Bandiera:* Il Thay scatena il caos nel Rashemen dando fuoco alla parte occidentale del Bosco delle Ceneri, facendo fuggire le sue orribili creature verso est, nelle zone civilizzate. Durante la confusione, bande di tagliagole si teletrasportano a Mulsantir e Immilmar per uccidere Rashemi importanti, ma vengono abbattuti dai berserker.

1369 *Anno del Guanto:* L'incremento del commercio ad est sprona i mercanti di altri paesi a costruire degli avamposti nel Rashemen. Uno dei gruppi è costituito da nani degli scudi. I Rashemi locali accolgono i nani dopo aver messo alla prova la loro abilità nel forgiare, nel combattere e nel bere.

1370 *Anno del Boccale:* Il Thay tenta di invadere il Rashemen attraversando il Lago Mulsantir su barche create magicamente, ma una tempesta creata dalle hathran spinge i loro vascelli contro le sponde meridionali.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* Thydrim Yvarrg, Signore di Ferro di Rashemen, viene ucciso da assassini Thayan. Piuttosto che rianimarlo, le Streghe decidono di sostituirlo con Volas Dyervolk, che ritengono essere più docile verso la loro guida.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Anno corrente. Khalia, un emissario Thayan, entra a Mulsantir sotto la bandiera della pace e chiede il permesso di creare un'enclave. La proposta viene rifiutata, ma lei può andarsene sana e salva. Il ritorno di Bane mette le hathran in allerta per qualsiasi notizia di attività di baniti nella zona.

Governo

Al livello più semplice, ogni comunità è governata da un *fyrra* ("lord" o "capo di guerra"), solitamente un combattente famoso di un clan rispettato. Tecnicamente, un fyrra ha potere solamente sui soldati che addestra e comanda, ma spesso mantiene la pace e si occupa di affari di legge tradizionale e di giudizio. Un fyrra viene consigliato dalle Streghe e normalmente si attiene al loro giudizio. I fyrra di ciascun insediamento fanno rapporto allo *Hubrong*, o Signore di Ferro, il capo di più alto rango nel Rashemen.

Il Signore di Ferro è sempre un uomo, scelto dalle Streghe, e governa su loro ordine; le Streghe possono rimpiazzarlo quando vogliono. Ci si aspetta che il Signore di Ferro governi saggiamente e nel migliore interesse del popolo del Rashemen. È suo dovere rendere relativamente sicuro il viaggio tra gli insediamenti, sorvegliare le frontiere, e tenere sotto controllo i mostri razziatori provenienti dalle zone più selvagge del territorio. In tempi di invasione, il Signore di Ferro è il signore della guerra supremo di tutte le forze del Rashemen tranne che le Streghe, che di solito seguono i suoi consigli come se fossero ordini.

Il Signore di Ferro rappresenta l'ideale fisico degli uomini Rashemi e ne personifica tutte le virtù: deve essere in grado di combattere, viaggiare, nuotare, bere e correre meglio di tutti i suoi signori della guerra. In pratica, nessun Signore di Ferro è mai stato in grado di farlo, anche se molti ci si sono avvicinati.

La giustizia nel Rashemen è rapida e precisa. Chi ruba vedrà tutte le sue proprietà confiscate. Chi uccide viene ucciso o esiliato. Le Streghe si sbarazzano di chi offende loro o gli spiriti. Per fortuna, la maggior parte dei problemi nel Rashemen è il risultato di risse di ubriachi e consorti infedeli, e tali questioni possono essere risolte senza gravi danni per le parti in causa.

Le supreme reggenti di Rashemen sono le Streghe. Preferiscono rimanere dietro le quinte, ma se vengono impedite nei loro compiti (solitamente la salvaguardia del Rashemen) sono spietate nell'eliminare potenziali spie o traditori. Le Streghe hanno potere di vita e di morte sul popolo, ma esercitano questo diritto solo quando è assolutamente necessario (ad esempio quando qualcuno ferisce deliberatamente una Strega all'interno dei confini del Rashemen) per evitare una cattiva reputazione. Disobbedire ad un ordine diretto di una Strega è considerato tradimento e può anche essere punito con la morte, ma le Streghe solitamente danno un avvertimento e ripetono l'ordine prima di eseguire la pena e sono più indulgenti con i giovani, gli ignoranti, e le altre Streghe.

Nemici

Nonostante la sua posizione remota, le barriere naturali e la scarsità di risorse minerarie, il Rashemen ha molti nemici che vorrebbero vederlo distrutto, saccheggiato, o soggiogato.

Chaul della Cittadella Rashemar

Con la caduta della Cittadella Rashemar, ci fu una vacanza di potere nell'estremità orientale del Rashemen, e si fece avanti Chaul, una strega perversa con molti seguaci e grandi abilità da stregona. È una durthan (vedi sotto) ed è affamata di potere come tutte le sue consorelle. Dato che non è umana, alcune umane nell'organizzazione temono ciò che potrebbe accadere se accumulasse troppo potere. Al momento, è strettamente legata alle streghe annis del Bosco delle Ceneri, le bheur delle Rocce Sfuggenti, e le streghe urlatrici della Desolazione Sconfinata.

Chaul è impegnata ad ammassare un esercito nelle pendici orientali delle Montagne dell'Alba, richiamando goblin, hobgoblin, bugbear e ogre sotto la sua bandiera. Pur odiando il Rashemen e le wychlaran, sa che non può sovverchiare le hathran con un'accozzaglia di umanoidi, e sta quindi cercando una strategia più subdola. Il suo sogno è quello di trovare un modo di scatenare il popolo del Rashemen contro le Streghe, e a tal fine sta cercando di intrappolare giovani ethran e di sedurle con offerte di potere e ricchezza per portarle al suo pensiero. Finora ha avuto scarso successo, e le Streghe che cadono nelle sue mani muoiono presto.

Duergar

Al di sotto delle Montagne dell'Alba si estende un potente regno di duergar noto come Darzalstaukh, la Città dei Sogni Oscuri. Finora, i nani grigi non hanno intrapreso attività palesemente ostili. Ma data la loro natura generalmente malvagia e la rarità delle loro spedizioni in superficie, i Rashemi credono che i duergar non abbiano nulla di buono in mente. Si dice che di quando in quando appaiano dei drow nelle Rocce Sfuggenti, e se il Sottosuolo al di sotto del Rashemen è contiguo, i nani grigi potrebbero essere in grado di colpire qualsiasi parte del paese dal basso.

Gli avamposti duergar nelle caverne di superficie sono già entrati in conflitto con i minatori del Rashemen per una misera quantità di ferro. I minatori si stanno preparando per una guerra inevitabile e non hanno intenzione di essere le vittime di un attacco a sorpresa. Le hathran consigliano pazienza e cautela, dato che non si conosce il numero dei duergar, e che potrebbero essere più interessati al commercio che alla guerra. I duergar potrebbero non essere i migliori colleghi commerciali, ma la pace con Darzalstaukh concederebbe al Rashemen l'accesso al ferro e ad altri metalli di valore.

Durthan

Le wychlaran non sono le uniche incantatrici a manipolare gli eventi nel Rashemen. Le durthan sono un gruppo di donne generalmente malvagie dotate di poteri simili a quelli delle hathran, ma si concentrano principalmente sugli spiriti distruttivi e vendicativi che popolano la regione. Le durthan credono che l'unico modo di proteggere il Rashemen sia quello di essere il più spietate possibile verso i loro nemici, come i loro nemici sono stati spietati contro i Rashemi. Sognano di attaccare Thay e Narfell, rubandone la magia, ed eliminando potenti avversari. Imporrebbero tasse lungo la Via Dorata e tributi nei confronti del Thesk per consentire alle merci dell'est di raggiungere quel paese. La Grande Valle, un luogo boscoso e naturale come il loro, diverrebbe il bersaglio dell'espansione del Rashemen; le durthan sono certe di poter risvegliare gli spiriti di quella terra e di renderla un luogo simile alla loro patria.

Per ora, le durthan sono in schiacciante inferiorità numerica rispetto alle Streghe, ma dato che operano in segreto e a volte fingono di essere hathran, l'estensione del loro potere è ignota. Le Streghe sono grate per la tregua dagli attacchi Thayan, che concede loro il tempo di concentrarsi su questo pericolo interno. La maggior parte delle durthan acquisisce la classe di prestigio durthan (vedi Capitolo 2: "Classi di prestigio"), ma stanno attirando molti seguaci all'interno dell'ordine, proprio come le hathran annoverano le ethran tra le loro fila nonostante l'inesperienza delle "neofite".

Barbari Nar

L'antica Narfell può anche essere morta da tempo, ma i discendenti dei suoi malvagi sacerdoti vivono ancora, predoni e saccheggiatori assetati di sangue che combattono tra di loro e con chiunque si trovi nelle loro fredde terre. Di quando in quando, aggressive tribù Nar attraversano il Fiume Erech per combattere i Rashemi, e quando i due gruppi di berserker si scontrano, il sangue lorda la terra per molti chilometri. Fortunatamente, il tempo atmosferico e l'acqua scoraggiano questo comportamento, ma quando a Narfell la popolazione cresce e le riscorse si assottigliano, i giovani Nar sconsiderati sono disposti a razziare il Rashemen. Recentemente le Streghe hanno incoraggiato i berserker a lasciare in vita i saccheggiatori sconfitti, ma solo dopo aver loro tagliato un braccio. Questi sinistri sopravvissuti delle fallimentari razzie Nar ven-

gono rispediti a casa per ricordare ai loro simili le conseguenze dell'attaccare il Rashemen.

I più aggressivi tra questi razziatori a cavallo sono quelli della tribù Ragnor, una potente banda di barbari che abitano le steppe a nord delle Montagne degli Abeti. La tribù Ragnor è guidata da uno spietato assassino di nome Ghur-Tha il Macellaio (Bbr4/Chr9 di Orcus umano CM), che ama catturare i nemici vivi e sacrificarli al suo demoniaco patrono.

MAGHI ROSSI DI THAY

I principali nemici del moderno Rashemen sono i Maghi Rossi di Thay e i loro servi, i loro schiavi e i loro eserciti. Anche se la gente comune di Thay non ha ragione di odiare i Rashemi, la storia del Thay, piena di guerre con il Rashemen, e le costanti esortazioni dei Maghi Rossi hanno convinto le classi inferiori che i Rashemi sono un popolo orribile e depravato.

Fortunatamente per il Rashemen, i Maghi Rossi sono stati incompetenti nell'esecuzione dei loro obiettivi di conquista, sprecando risorse combattendosi l'un l'altro anziché concentrandosi sui loro avversari. Potrebbero entrare in campo con un'armata di orchi e un nuovo ibrido magico ghiotto di orchi, o inviare uno squadrone di cavalcagrifoni per aiutare una tribù di gnoll che odia tutte le creature volanti. Impartiscono ordini imprecisi a non morti privi di intelletto, così che migliaia di truppe vagabondano senza meta nella foresta o marcino dritti in un lago. I Maghi Rossi danno il meglio quando confrontano gli avversari in modo diretto, utilizzando i loro incantesimi e oggetti magici, ma evitano queste tattiche, che li espongono direttamente al pericolo.

Ora che i Thayan si concentrano più sul commercio che sulle conquiste militari, sarà interessante vedere cosa accadrà alla loro lunga relazione con il Rashemen. I Rashemi non dimenticheranno cinquecento anni di tentativi di conquista nel giro di una notte, e i Maghi Rossi non dimenticheranno le loro sconfitte per mano delle hathran, né i fenomenali tesori magici degli Antichi. Anche se i Thayan riuscissero a posizionare le loro enclavi commerciali in tutte le terre circostanti, i Rashemi saranno sempre clienti difficili.

città e luoghi

La maggior parte dei Rashemi vive al di fuori dei grandi insediamenti, e preferisce casolari separati circondati da piccoli tratti di terra coltivata o pascoli. Le case sono solitamente costruite in modo da confondersi con il paesaggio. Alcune sono in pietra, coperte di terra ed erba, altre sono costruite a ridosso di piccole caverne sui fianchi delle colline, e alcune sono quasi del tutto sepolte, e assomigliano a semplici collinette. Le città Rashemi sono piccole e compatte, con edifici di legno scuro e pietra, con zolle erbose in cima. Le spesse pareti tengono lontano il freddo e vengono trattate per resistere agli incendi (un pericolo costante quando è necessario un fuoco per la maggior parte dell'anno). I Rashemi rurali sdegnano gli abitanti delle città, li considerano dei pappamolle, ma in realtà i residenti delle città Rashemi vivono alla stessa maniera dei campagnoli, tranne che devono fare meno strada per raggiungere i loro vicini.

cittadella rashemar (villaggio)

Questa grande fortezza un tempo ospitava una guarnigione di 2.000 truppe Rashemi, pronte a mettere in fuga i banditi e a proteggere i mercanti in viaggio all'interno del paese. Quando giunse l'invasione dell'Orda nel 1359 CV, i Tuigan lasciarono 5.000 truppe alle spalle per assediare la fortezza. Con le hathran distratte dalle forze principali Tuigan, i difensori della cittadella non ricevettero appoggio. I bardi Rashemi cantano ancora delle ballate sul valore e il coraggio dei soldati condannati, che resistettero per tre mesi contro la superiorità numerica del nemico. Quando i Tuigan riuscirono a catturare la fortezza, uccisero senza pietà tutti i difensori e gli altri popolani che si erano rifugiati al suo interno. Successivamente i Tuigan abbatterono le possenti mura con gruppi di robusti cavalli, lasciando poco più che pile di pietre sgretolate. Anche se i Tuigan furono sconfitti di lì a poco, la Cittadella Rashemar non fu più ricostruita.

La cittadella caduta è ora la dimora di creature ripugnanti. I goblin fanno le loro tane ai livelli superiori e nei resti del villaggio che circondava il forte. Ragni mostruosi si aggirano per le rovine, e a volte vengono utilizzati come cavalcature dai goblin. I livelli inferiori sono la dimora di Chaul (stregona 6/durthan 7 strega annis NM), una potente incantatrice nonché nemica delle hathran (ne ha già uccise due mentre tentavano di scacciarla). Chaul è protetta da otto ogre barbari e da goblin abili nella stregoneria, e sta addestrando i suoi seguaci incantatori nell'utilizzo della magia del luogo. Il suo alleato più fedele è Durakh Haan (Chr9 di Luthic mezzorca NM), una donna di discendenza ignota e dal pessimo carattere. In combattimento, gli ogre di Chaul sono potenziati dalla magia di Durakh, e ognuno guida un plotone di venti goblin addestrati al combattimento contro i berserker (utilizzando tattiche di mordi e fuggi per far consumare la loro ira). Chaul e Durakh rimangono fuori dalla visuale dei loro nemici, con Durakh pronta a lanciare *rianimare morti* per rimettere in gioco gli alleati caduti e *animare morti* sui nemici uccisi. Le parti interne delle rovine sono protette da non morti, mentre il potere della chierica di riportare i morti in vita ha colmato i goblin di una fede incrollabile in se stessi e nei loro capi.

In origine, la Cittadella Rashemar era una fortezza ad anello in cima ad una collina, e occupava un'area di quasi 270 metri all'interno delle sue mura esterne, con le torri protette magicamente dagli attacchi magici a lunga distanza, come quelli utilizzati dai Maghi Rossi. La parte più intatta è la fortezza interna che ricopre il cunicolo che porta ai livelli sotterranei. Le mura sono state rimodellate in linee difensive attorno alla fortezza interna, e le pietre sparpagliate sono state rimodellate in rozze torri a un piano capaci di occultare un ogre. Da una torre all'altra scorrono dei passaggi coperti che consentono alle truppe di spostarsi avanti e indietro dalle posizioni esterne senza essere esposte ad attacchi a distanza. Le case nei resti del villaggio circostante sono poco più che gusci vuoti, ma i goblin hanno scavato dei bassi tunnel al di sotto, che utilizzano come le loro case. Chiunque si avvicini viene avvistato molto prima di raggiungere la fortezza, e i goblin utilizzano corni per comunicare tra loro e con i loro padroni.

♛ **Cittadella Rashemar (villaggio)**: Magico; AL NM; Limite di 200 mo; Risorse 7.600 mo; Popolazione 760; Isolata (goblin 77%, hobgoblin 14%, ogre 8%, altro 1%).

Autorità: Chaul, stregona 6/durthan 7 strega annis NM) (signora della cittadella); Durakh Haan, Chr9 di Luthic mezzorca NM (luogotenente di Chaul).

Personaggi importanti: Dendurg Due-Asce, Grr2/Bbr5 ogre CM (capo delle guardie del corpo di Chaul); Vorshk il Verme, Adp9 goblin LM (goblin incantatore più potente).

Gruppo di guerra della cittadella: Com9, Bbr7, Grr7, Bbr6, Rgr5, Com5, Bbr4, Grr4, Com4 (4), Bbr3 (3), Grr3 (2), Com3 (11), Rgr2 (2), Com2 (39), Bbr1 (4), Grr1 (4), Rgr1 (4), Com1 (226); *Altri personaggi:* Brd5, Brd3, Brd1 (2); Chr6, Chr5, Chr3, Chr1 (2); Drd4, Drd3, Drd2, Drd1 (3); Ldr10, Ldr5 (2), Ldr2 (4), Ldr1 (8); Mag4, Mag2 (2), Mag1 (4); Mnc5, Mnc1 (4); Str6, Str3 (2), Str1 (4); Adp6, Adp4, Adp3 (3), Adp1 (5); Esp8, Esp5, Esp4, Esp3 (2), Esp2 (5), Esp1 (17); Pop9, Pop7, Pop4 (2), Pop3 (6), Pop2 (17), Pop1 (346).

Immilmar (Grande Città)

Questa città, che domina le gelide acque del Lago Ashane, ospita la cittadella del Signore di Ferro ed è la capitale del Rashemen. Immilmar è uno dei pochi luoghi del Rashemen dove gli stranieri sono tollerati, e numerosi venditori di pellicce Nar e mercanti Theskian sono sempre presenti in città. Anche le delegazioni straniere giungono qui, anche se il Signore di Ferro permette poche ambasciate estere permanenti. Consoli da Aglarond, Impiltur, e Damara abitano ad Immilmar, i rappresentanti delle altre regioni vengono inviati in città per missioni specifiche e non vengono incoraggiati a rimanere una volta sbrigati gli affari con il Signore di Ferro.

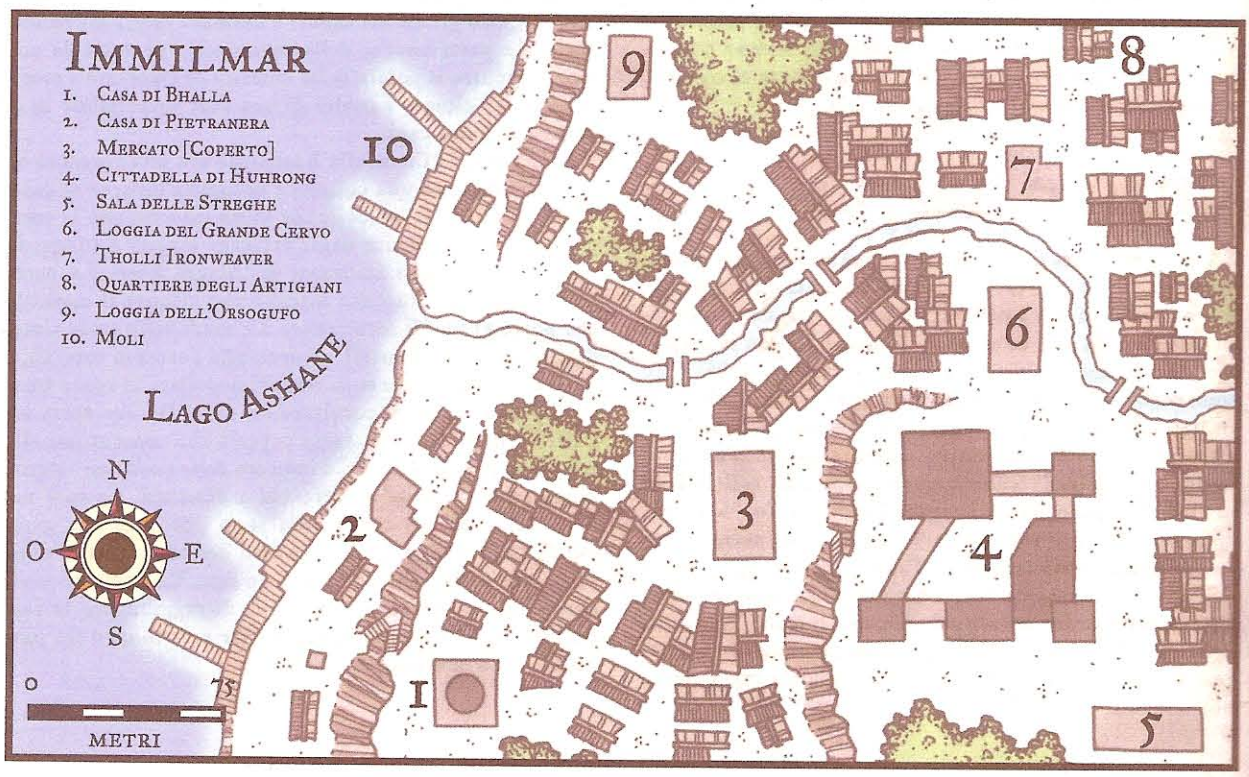
La cittadella del Signore di Ferro domina il centro di Immilmar, e molti edifici di pietra sono ammassati ai piedi del castello. Allontanandosi dalla cittadella, gli edifici della città divengono sempre più Rashemi, con le pietre grezze e il legno tagliato che rimpiazzano le pietre lisce e il legno levigato. Oltre al castello dello Huhrong, la maggior parte degli edifici della città sono logge costruite con legname robusto in stile Rashemi, con una doppia fila di pesanti travi rivolte verso l'interno affondate nel terreno, che si incontrano lungo un picco alto direttamente al di sopra di esse.

Costruito sulle fondamenta di un'antica roccaforte Nar, il castello del Signore di Ferro è una possente fortezza in ferro e pietra. Più di cinquemila anni or sono, le Streghe adoperarono una grande magia per innalzare questa rocca. Sinistra e minacciosa, la cittadella è uno dei castelli più robusti della zona, in grado di resistere praticamente a qualsiasi assalto. Le mura sono rinforzate con incantesimi elaborati per respingere gli attacchi magici e per bloccare gli invasori eterei o teletrasportati.

L'attuale Signore di Ferro è l'astuto Volas Dyervolk l'Orso (Bbr18 umano CB), un uomo ingegnoso e dalla volontà ferrea che non teme di contraddire le Streghe quando crede che siano in errore. In più di un'occasione le Streghe hanno preso in considerazione la sua rimozione, ma la franchezza e l'acume di Volas gli hanno fatto guadagnare il loro riluttante rispetto. Le Streghe hanno dato a Volas il suo seggio alla morte di Yvarrg, il precedente Signore di Ferro, ucciso da un assassino Thayan.

Attività rilevanti

Immilmar è rinomata per i suoi prodotti in cuoio, il legno intagliato, e i prodotti in ferro. Le concerie e le fonderie si trovano nelle colline a nordest della città, poiché un Signore di Ferro morto da tempo decretò che qualsiasi atti-



vità che produca fumi o cattivi odori deve risiedere lontano dal centro urbano. Decine di intagliatori del legno e della pietra lavorano ancora in officine situate nelle strade intrecciate attorno alla cittadella del Signore di Ferro, ma perlopiù il cuore di Immilmar è un luogo gradevole di alberelli e strade tortuose.

Numerose locande degne di nota accolgono gli stranieri in cerca dello Huhrong. La migliore è la Casa di Pietranera, un edificio confortevole che offre moltissimi vini e birre da molte terre diverse. Varro il Grasso (Grr8 umano CB) è il proprietario della locanda. A nord della città, tra le fonderie e le forge del Quartiere degli Artigiani, c'è la famosa officina del fabbricante di armature Tholli Ironweaver (Grr4/Esp8 umano NB). Tholli fabbrica spade e armature di qualità perfetta, e le sue lame costano il doppio o il triplo del normale prezzo per via della sua eccellente reputazione.

TEMPLI PRINCIPALI

Chauntea è una delle divinità più popolari del Rashemen, anche se qui è più nota come "Bhalla". La Casa di Bhalla è un tempio di medie dimensioni dedicato a Chauntea, un vecchio edificio in pietra nei pressi della cittadella del Signore di Ferro. Fratello Dervarr (Chr7 di Chauntea umano NB) è il capo di questo tempio. Impilturan di nascita, fu inviato qui per assicurarsi che la venerazione di Chauntea dei Rashemi non si allontani troppo dalla sua fede in altre regioni.

Pur non essendo un vero e proprio tempio, uno dei luoghi più sacri in città è la Sala delle Streghe, un edificio con travi trasversali intagliate a foggia di draghi, segugi e unicorni. Proibito a tutti fuorché alle hathran, questo edificio, sacro a Mystra, è un luogo di incontro e di rifugio per le wychlaran di Immilmar. La othlor Fydra Albero della Notte (Chr3/Str9/Hat5 umana CN) guida le Streghe locali e protegge la sala dalle profanazioni.

♛**Immilmar (grande città)**: Convenzionale/magico; AL NB; Limite di 40.000 mo; Risorse 42.420.000 mo; Popolazione 21.210; Isolata (umani 93%, spiritidi 6%, altro 1%).

Autorità: Volas Dyervolk, Bbr18 umano CB (Signore di Ferro di Rashemen); Othlor Fydra Albero della Notte, Chr3/Str9/Hat5 umana CN (capo delle Streghe ad Immilmar e sovrintendente delle wychlaran consigliere del Signore di Ferro); Fratello Dervarr, Chr7 di Chauntea umano NB (capo del tempio di Chauntea in città).

Personaggi importanti: Huldra la Verde, Grr6 umana CB (locandiera della Strega Custode); Ythar Wolfmaster, Bbr13 umano CN (capo della loggia di berserker dell'Orsogufo); Varro, Grr8 umano CB (locandiere della Casa di Pietranera); Yuthrim, Grr4/Bbr5 umano CB (capo della loggia di berserker del Grande Cervo); Tholli Ironweaver, Grr4/Esp8 umano NB (miglior fabbro del Rashemen).

Guardia del Signore di Ferro: Bbr15, Bbr13, Bbr10 (2), Bbr9 (3), Com9, Bbr8 (5), Com8, Bbr7 (5), Com7 (3), Bbr6 (11), Com6 (4), Bbr5 (13), Com5 (8), Bbr4 (24), Com4 (22), Bbr3 (32), Com3 (70), Bbr2 (37), Com2 (270), Bbr1 (81), Com1 (1.230); *Berserker del Grande Cervo:* Bbr13, Bbr12, Bbr9 (2), Bbr8 (2), Bbr6 (4), Bbr5 (3), Bbr4 (8), Bbr3 (21), Bbr2 (22), Bbr1 (47); *Berserker dell'Orsogufo:* Bbr16, Bbr14, Bbr13, Bbr10, Bbr9 (2), Bbr8 (3), Bbr7 (3), Bbr6 (4), Bbr5 (3), Bbr4 (7), Bbr3 (8), Bbr2 (14), Bbr1 (15). Gli altri abitanti di Immilmar sono troppo numerosi per essere qui descritti.

Mulptan (GRANDE CITTÀ)

Portale commerciale del Rashemen settentrionale verso il mondo esterno, Mulptan è una città affollata e tortuosa circondata da un'antica muraglia in pietra che risale alle guerre tra Narfell e Raumathar. Damaran, Nar, e persino Tuigan vengono qui per commerciare in un grande campo fuori città colmo di carovane e di carri di mercanti. L'agricoltura è difficile nel nord, e Mulptan vive di grandi mandrie di rothé, pecore, renne, e capre dalla pelliccia lunga in grado di sopravvivere agli inverni rigidi meglio del bestiame meridionale.

La maggior parte degli stranieri che si dirige a Immilmar e alla cittadella del Signore di Ferro passano per Mulptan lungo la strada per la capitale, anche se Mulptan si trova a 120 km ad est. Non ci sono traghetti che attraversano il Lago Ashane di fronte a Immilmar (le sponde occidentali del lago sono piuttosto selvagge, qui a nord), dunque i viandanti giungono dalla Via Dorata o dalla Lunga Strada. In ogni caso, Mulptan è la prima città Rashemi che incontrano. Mentre Immilmar è una città di artigiani e fabbri visitata da pochi mercanti, Mulptan è una città di mercanti con pochi artigiani Rashemi.

A Mulptan risiedono numerosi stranieri, il che la rénde la città più cosmopolita del Rashemen. Il Quartiere Shou occupa il lato sud della città, e gente di altre nazioni si mescolano nel Quartiere Occidentale, popolato da gente proveniente da paesi occidentali come il Thesk e Damara (il quartiere effettivamente si trova nel lato nord orientale della città). In inverno, la maggior parte dei mercanti (e quegli stranieri che non abitano in città) si dirige verso terre più calde, poiché la neve e i venti rendono il viaggio lungo le strade esposte nella regione praticamente impossibile per diversi mesi.

Due grandi clan di Rashemi, gli Ydrass e i Vrul, organizzano molte sfide tra loro, come rivali amichevoli. La competizione ha potenziato entrambe le famiglie, composte da combattenti, cacciatori e artigiani esperti. I due clan contano centinaia di membri, e benché non governino Mulptan (questo privilegio è riservato al Multrong, o Signore dell'Est, un titolo concesso dal Signore di Ferro), esercitano una grande influenza sul commercio e gli scambi in città.

Mulsantir (GRANDE PAESE)

A Mulsantir, la Via Dorata incontra il Lago Ashane e termina. Numerosi grandi traghetti solcano le acque tra Mulsantir e la sponda occidentale, trasportando carovane sul lago per consentire loro di proseguire il loro viaggio verso ovest. Sul crocevia è nata una grande e prospera città, ove i carovanieri spesso si riforniscono e acquistano nuove cavalcature prima di scaricare, attraversare e ricaricare: i traghettatori e i locandieri di Mulsantir guadagnano bene con le carovane di passaggio. La città dispone anche di una vasta flotta di pescherecci che pescano storioni nel lago. I contadini che vivono nel raggio di molti chilometri dalla città vendono approvvigionamenti alle carovane.

Durante l'inverno, il Fiume Mulsantir si congela a sufficienza per permettere alle carovane di proseguire senza interruzioni, ma in primavera il disgelo rende impossibile la traversata a piedi o in barca per molte decine di giorni. In

questi periodi, le carovane dirette a ovest riempiono la città, in attesa che il ghiaccio si rompa.

La locazione strategica e la prosperità di Mulsantir la rendono un bersaglio frequente degli attacchi Thayan. È stata assediata almeno cinque volte ma non è mai caduta, grazie alle robuste mura di pietra che la circondano. La città è composta di edifici in pietra grezza separati da ampie strade di fango che si scioglie in autunno e si solidifica in inverno.

♛**Mulsantir (grande paese)**: Convenzionale/magico; AL NB; Limite di 3.000 mo; Risorse 727.000 mo; Popolazione 4.848; Isolata (umani 92%, spiritidi 7%, altro 1%).

Autorità: 'Urphong Brak Keldurr, Bbr8 umano N (urphong, o signore, della città); Othlor Sheva Whitefeather, Chr8/Str4/Hat3 umana CB (Strega di alto rango della regione).

Personaggi importanti: Fyldrin degli Undici Seggi, Bbr9 umano CN (figlio dell'ex Signore di Ferro e capo di una piccola banda di bucanieri che effettuano scorrerie nelle coste del Thay); Shelvedar Nuum, Ldr9 mezzelfo CM (spia dei Signori delle Ombre che si finge un mercante Theskian).

Guardia dello Urphong: Bbr11, Com9; Com8, Com7 (2), Bbr5 (2), Com5, Bbr4 (3), Com4 (10), Bbr3 (5), Com3 (21), Bbr2 (6), Com2 (96), Bbr1 (15), Com1 (261). *Altri personaggi:* Bbr9, Bbr8, Bbr7 (2), Bbr4, Bbr3 (2), Bbr2 (2), Bbr1 (2); Brd7, Brd5, Brd3 (2), Brd2, Brd1 (2); Chr5, Chr4, Chr2 (2), Chr1 (3); Drd7, Drd6, Drd3, Drd2 (2), Drd1 (2); Grr5, Grr4, Grr2, Grr1 (3); Ldr8, Ldr6, Ldr4, Ldr3, Ldr2 (3), Ldr1 (8); Mag11, Mag7, Mag5, Mag4 (2), Mag3 (3), Mag2 (3), Mag1 (4); Rgr6, Rgr5, Rgr3, Rgr2 (2), Rgr1 (2); Str9, Str7, Str6, Str4 (2), Str3 (2), Str2 (3), Str1 (5); Adp6, Adp5, Adp4 (2), Adp3 (2), Adp1 (16); Ari5, Ari4, Ari3 (2), Ari2 (4), Ari1 (18); Com7, Com6, Com4 (2), Com3 (3), Com2 (11), Com1 (55); Esp12, Esp8, Esp7, Esp6, Esp5, Esp4 (3), Esp3 (5), Esp2 (16), Esp1 (118); Pop 17, Pop14, Pop8, Pop5 (2), Pop4 (9), Pop3 (23), Pop2 (78), Pop1 (3.938).

shevel (Grande paese)

Questo insediamento mercantile è la comunità più grande della parte del Rashemen della Via Dorata. Come a Mulptan, gli stranieri possono insediarsi qui se praticano un commercio proficuo o se si occupano di far muovere le merci lungo la Via Dorata. Sin dalla caduta della Cittadella Rashemar, le incursioni di banditi e di umanoidi malvagi sono incrementate, e qui i mercenari possono facilmente trovare lavoro, anche se le Streghe scacciano chiunque sembri intenzionato a bighellonare o a insediarsi.

Cinta da mura per scoraggiare gli assalitori, Shevel non sembra un comune insediamento Rashemi, mostrando molte case in legno e una completa mancanza di abitazioni scavate nella roccia delle colline. All'interno della città ci sono numerosi piccoli distretti popolati da persone provenienti da altri paesi, da Damara a Kara-Tur a Mulhorand, tutti intenti a fare affari con i mercanti di passaggio per beneficiare le loro attività in patria. Qui si trova persino un contingente di nani degli scudi, che forgiano e vendono armi in ferro, popolari tra i berserker armati di asce.

taporan (Piccolo paese)

Questo piccolo insediamento è più che altro una comunità fluviale, e i suoi traghettatori sono responsabili della gran parte del traffico sul Fiume Tir. Il popolo del fiume è coraggioso e scapestrato, ama cantare e bere, anche se non quando trasporta dei passeggeri. L'insediamento è un caos di edifici Rashemi in pietra grezza separati da strade di ciottoli (una rarità in questa regione). La città è lunga e abbraccia il fiume, e dispone di molte taverne chiassose e logge di berserker. La più grande è la loggia del Lupo, e Taporan ha una percentuale di popolazione di berserker molto più alta di quella richiesta dalla sua attività principale.

thasunta (Grande paese)

I Rashemi normalmente disprezzano chi vive in città, persino gli altri Rashemi, ma per gli uomini e le donne di Thasunta (popolazione 2.150), fanno un'eccezione. Gli abitanti di questa città hanno la reputazione di feroci berserker (un'esagerazione, ma gli abitanti fanno poco per sfatare questo mito). Anche i non berserker fingono di entrare in ira mentre combattono.

Per la maggior parte del tempo, Thasunta è una fermata lungo la Via Dorata e un centro mercantile per gli agricoltori e gli allevatori locali, ma in tempi di guerra il suo vero scopo emerge. Qui può essere radunata una feroce orda di centinaia di berserker alla chiamata delle Streghe o del Signore di Ferro. I berserker di Thasunta hanno risposto molte volte a questa chiamata, dato che la città si trova sul principale sentiero di invasione del Thay. I barbari hanno svolto un ruolo cruciale nella guerra contro l'Orda Tuigan, trattenendo il nemico abbastanza a lungo da consentire ai loro alleati di fare il giro e attaccare alle spalle. Ora che i Thayan sembrano intenti a perseguire fini diversi dall'aperta conquista, tra gli abitanti circola la voce riguardo al montare spedizioni contro le tribù di umanoidi selvaggi e altri mostri nella Terra Alta.

Tradizionalmente, il Signore di Ferro ha lasciato il governo di Thasunta ai capi delle logge di berserker, in particolare alla Vecchia Loggia, una confraternità riservata ai combattenti più saggi ed esperti. Un berserker deve padroneggiare le tecniche marziali di almeno altre tre logge prima di essere preso in considerazione per l'ammissione alla Vecchia Loggia. Attualmente, il Signore della Vecchia Loggia è Jhorrgel il Nero (Bbr20 umano CN). Pur essendo incredibilmente feroce in battaglia, Jhorrgel è un capo sorprendentemente paziente e acuto.

tinnir (Villaggio)

Questa piccola comunità è parzialmente nascosta in una valle boscosa lungo il Lago Tirulag, e la maggior parte dei viandanti lungo la Via Dorata la supera senza rendersi conto dell'esistenza di un insediamento appena fuori dal campo visivo. Oltre alle tipiche abitazioni Rashemi, ci sono molti edifici bianchi nello stile del Faerûn occidentale. Gli abitanti sono più che altro pescatori, e completano la loro alimentazione con i frutti di piccoli orti. Il villaggio vede un po' di traffico nella forma di viandanti provenienti dal

lago, e la Locanda sul Lago attrae chi desidera rimanere per la notte.

La locanda è una vecchia struttura a due piani gestita da Vrulla la Bianca, una vecchietta amichevole che ama raccontare storie. La leggenda vuole che Chauntea abbia benedetto alcune delle camere della locanda, e chi vi dorme farà sogni meravigliosi e avrà fortuna per tutta la vita. Ma le camere benedette cambiano spesso, e cercare di trovare quella giusta è una scommessa. La locanda è custodita da Nyella, lo spirito di un cane appartenuto al costruttore della locanda più di un secolo fa. A Nyella piace abbaiare agli stranieri ma è molto protettiva nei confronti della locanda, di Vrulla, e di chiunque le piaccia.

♛**Tinnir (villaggio):** Convenzionale; AL NB; Limite di 200 mo; Risorse 5.400 mo; Popolazione 540; Isolata (umani 99%).

Autorità: Urphong Vazsil Breshk, Grr6 umano NB (signore del villaggio).

Personaggio importante: Vrulla la Bianca (Chr2 di Chauntea umana NB).

Guardia di Urphong: Bbr4, Grr3, Com3 (2), Bbr2 (2), Com2 (8), Bbr1 (2), Grr1 (2), Com1 (23).

Altri personaggi: Bbr5, Bbr2; Brd6, Brd3 (2), Brd1; Chr5, Chr2 (2), Chr1 (3); Drd5, Drd4, Drd3, Drd2 (2), Drd1 (2); Grr5, Grr3, Grr1 (2); Ldr3, Ldr1 (2); Mag5, Mag1 (2); Mnc2, Mnc1 (2); Rgr6, Rgr2, Rgr1 (4); Str4, Str1 (2); Adp6, Adp4, Adp1 (4); Ari4, Ari3, Ari2, Ari1 (2); Com7, Com3, Com2 (4), Com1 (11); Esp6, Esp5, Esp4, Esp3, Esp2 (2), Esp1 (14); Pop7, Pop6, Pop5, Pop4 (2), Pop3 (5), Pop2 (19), Pop1 (381).

Urling (Borgo)

Questa comunità è spesso evitata da coloro che non conoscono la sua vera natura. Anche se all'apparenza sembra solamente un boschetto di ontani e sempreverdi che crescono tra agglomerati di tumuli erbosi, questi tumuli in realtà sono le case delle Streghe di Rashemen, costruite nello stile tradizionale e ricoperte di terriccio e piante. La maggior parte degli abitanti sono hathran, i loro consorti, e i loro servitori (le ethran solitamente vivono tra la gente comune, e vengono qui solo per incontrare i loro superiori). Gli stranieri non sono malvoluti qui, e certamente non vengono giustiziati per una visita, ma chiunque non sia una ethran, una hathran, o un parente diretto viene incoraggiato ad andarsene dopo un giorno o due.

Uno dei tumuli più grandi è la Cappella Verde, una locanda tranquilla per chi giunge per parlare con le hathran. Chiunque soggiorni nella Cappella Verde viene avvisato dei pericoli insiti nel Bosco di Urling. La locanda è gestita da Selov (Mag15 umano LN), un ex Antico che per errore eliminò tutte le sue facoltà magiche nel testare un incantesimo di negazione della magia che creò per essere utilizzato contro i Maghi Rossi. Le Streghe si fidano di Selov, ed è protetto da numerosi incantesimi che cancelleranno parti della sua memoria se mai dovesse venire interrogato sui segreti degli Antichi.

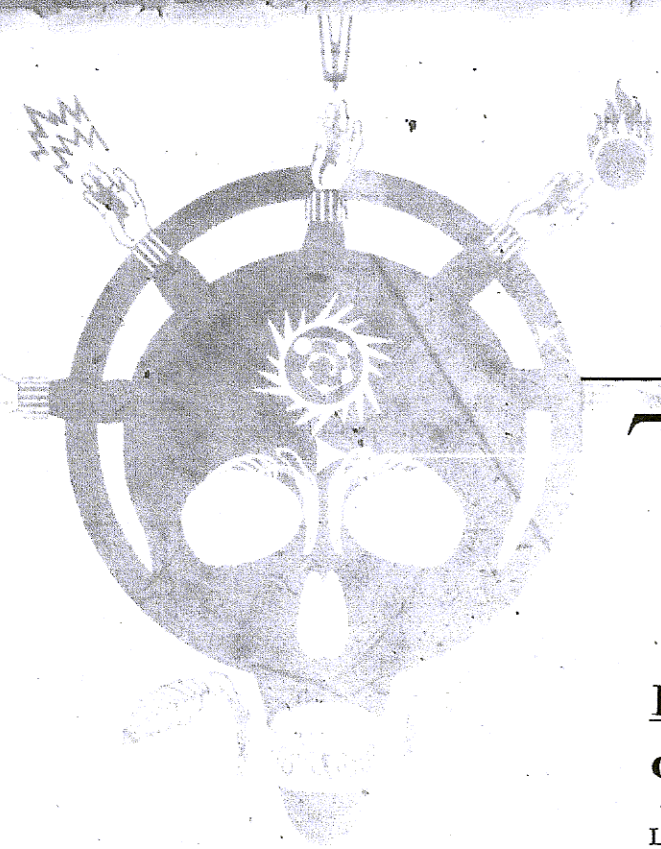
La hathran in capo a Urling è Lady Yhelbruna (Chr6/Mag12/Hat10 umana LN), la hathran più anziana e potente del Rashemen. Yhelbruna passa ben poco tempo ad occuparsi del villaggio; le hathran tengono i loro affari in ordine, e si occupano rapidamente degli intrusi molesti. Nythra dei Sette Fiumi (Mag4/Chr4/Hat4 umana NB) è la portavoce di Yhelbruna. È amichevole e parla apertamente con i Rashemi non hathran, e acconsente persino a parlare con i rari visitatori stranieri giunti a Urling per questioni importanti.

Eroi e mostri

La maggior parte dei personaggi provenienti dal Rashemen sono barbari, chierici, druidi, guerrieri o maghi. I ranger del Rashemen possono selezionare i Thayan come nemico prescelto. Gli umani sono di gran lunga i personaggi più comuni nel Rashemen, ma i megeridi, gli spiritidi e i taer vivono in numerose parti della regione e spesso intraprendono la carriera dell'avventuriero.

Il Capitolo 2: "Classi di prestigio" descrive numerose classi di prestigio comuni nel Rashemen, tra cui la durthan, il mago da battaglia Raumathari, e il berserker dalle cicatrici runiche. Il Capitolo 3: "Regioni e talenti" presenta molti nuovi talenti appropriati ai personaggi di origine Rashemi, come Addestramento Vremyonni, Attingere dalla Terra, Evocazione Elementale Rashemi, Ira Estesa, Lottare Migliorato, e talenti associati alle varie logge di berserker.

Il Rashemen ospita molti mostri unici raramente incontrati in altre terre. I nuovi mostri presentati nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est" comprendono due specie di streghe (la bheur, una strega con un'affinità per la magia gelida, e la strega urlatrice, una letale predatrice delle steppe), l'orglash (un elementale dell'aria amante delle temperature gelide), il telthor (una creatura incorporea fatata), il thomil (una robusta varietà di elementale della terra), e l'uthraki (un malvagio mutaforma attivo perlopiù durante la notte).



Thay

Noto per i Maghi Rossi dalle vesti cremisi che dominano la regione con il pugno di ferro, il Thay è un reame avvolto nel mistero. Pochi stranieri hanno viaggiato a lungo entro i suoi confini, a meno che non vi fossero stati catturati e venduti per condurre una breve vita di schiavitù. I Thayan che dissertano della loro patria ne parlano con un tale orgoglio da far dubitare molti ascoltatori dei loro incredibili racconti, non fosse altro per il fatto che le stesse voci emergono continuamente da decine di fonti diverse.

I Thayan si sono costantemente sforzati di allargare i propri confini sin da quando si resero indipendenti da Mulhorand nel 922 CV. In effetti, solo dodici anni dopo quel giorno fatidico i Thayan lanciarono la loro prima invasione al Rashemen. I Thayan sono stati respinti moltissime volte sia dall'Aglarond che dal Rashemen, ma benché i loro eserciti non riescano a soggiogare questi reami, hanno comunque posto sotto il controllo dei Maghi Rossi l'Alaor, il Priador, le valli del Sur e del Fosco, e le città del Golfo dei Maghi.

I confini del Thay sono cambiati ben poco dalla conquista del Golfo dei Maghi quindici anni or sono. I Maghi Rossi ora tengono i loro eserciti a casa, mentre i loro mercanti si sono diffusi in tutte le terre del Mare Interno, vendendo preziosi oggetti magici in concessionari ben protetti e in enclavi Thayan. Fiumi di oro, merci, e schiavi fluiscono nei forzieri degli zulkir grazie a questa espansione del commercio Thayan. Szass Tam e i suoi colleghi hanno capito che l'oro può conquistare le terre che resistono alle spade e agli incantesimi, e il monopolio della creazione e della vendita di oggetti magici potrebbe essere l'arma che darà ai Maghi Rossi il dominio sull'intero Faerûn.

descrizione geografica

La regione del Thay, un tempo una grande parte dell'Impero Mulhorandi, si estende dai confini del Thesk e dell'Aglarond ad ovest fino alle Montagne dell'Alba ad est. Si estende per quasi 750 km da nord a sud e 675 km da est a ovest. Il Rashemen si trova direttamente a nord, oltre il Lago Mulsantir, mentre il Mare di Alamber e Mulhorand formano la punta meridionale del Thay.

La maggior parte del Thay consiste di un grande altopiano del diametro di quasi 525 km. Queste terre aride si trovano a circa 600 metri sopra il livello del mare all'altezza delle cime esterne e si inerpicano ad un'altura di circa 1,2 km nei pressi del Lago Thaylambar e alle pendici delle Montagne dell'Alba. I confini meridionali, occidentali e settentrionali dell'altopiano sono gruppi di falesie frastagliate e canyon accidentati noti come la Prima Scarpata. Anche se poche di queste falesie sono alte più di una sessantina di metri, la Scarpata si erge su una dozzina di simili precipizi nell'arco di 15 - 20 km, come i piani di una torta nuziale. Un piccolo gruppo appiedato può farsi strada lungo la Scarpata in un giorno o due in mezzo a sentieri difficili e brevi arrampicate, ma un esercito di qualsiasi dimensione è limitato ad un numero ristretto di passi e strade, ben protette dai Thayan.

In cima all'Altopiano di Thay, la regione consiste di panorami vasti e ondulati, interrotti da basse mese e da catene di rocce aguzze. All'interno dei suoi confini si erge l'Altopiano di Ruthammar, un secondo altopiano, più piccolo del primo, del diametro di circa 225 km, più spesso chiamato Monte Thay (la sua caratteristica principale) o Thay Alta. La Seconda Scarpata, una catena di falesie e gole persino più pericolosa della Prima Scarpata, circonda Thay Alta. È alta circa 1,8 km ed è molto più fredda e arida delle pianure sottostanti.

Al centro di Thay Alta si trovano i picchi vulcanici di Monte Thay, in realtà una catena di 150 km di crinali a forma di zanne e di coni di tizzoni ardenti il cui punto più alto è a più di 5 km. Quando il mondo era giovane, fiumi di basalto provenienti da questi giganti ormai dormienti formarono il possente Altopiano di Thay. Anche se molte persone vivono a Thay Alta, pochi insediamenti si trovano

LAGO MULSANTIR
DUESTELLE
TEZIR
SURTHAY
SURTHAY
PALUDE DI SUR
GOLA DI GAUROS
FORTEZZA DI GAUROS
DELHUMIDE
F. THAY
F. SUR
SEFRISZAR
STRADA DI SUR
F. GAUROS
MONTAGNE DI GAUROS
SURCROSS
ELTABBAR
THOSSOS
FORTEZZA FUMANTE
DENZAR
CHUR-GATHOS
ROVINE DI DELHUMIDE
DMIR
KELUTHAR
PASSO DEL COLTELLO RICURVO
ALTA
LAGO THAYLAMBAR
MONTE THAY
DELTALBA
UMBERTHAL
ELTABBAR
NETHENTIR
CITTADELLA
UMBER
SZUL
FORTEZZA THRALGARD
LAGO UMBER
NETHJET
SURAG
RAUTHAM
NUTHRETOS
FORTEZZA NETHWATCH
F. SURAG
MOTHUR
VIA ORIENTALE
HURKH
THAZRUMAROS
FORTEZZA THAZAR
AMRUTHAR
SOLZEPAR
PASSO DI THAZAR
LAPE DRAR
EZREKET
TYRATUROS
TYRATUROS
SEKELMUR
ZOLUM
DELABBAR
PYARADOS
P. LAPEDRAR
FORTEZZA DELLA DISPERAZIONE
BELIZIR
F. THAZALAR
ANKHUR
STRADA ALTA
MOSZABBAR
ANHAURZ
PYARADOS
KEPETUR
THAZALHAR
PRIADOR
MURBANT
BEZANTUR
BOSCO DI GANATH
THASSELEN
MARE DI ALAMBER
N
O
E
S
0
90
KM
ALAOR

nei pressi dei picchi del Monte Thay, data la frequenza di piccole eruzioni che creano piogge di cenere e nubi di vapori sulfurei che si spostano a nordest, rendendo una vasta area dell'altopiano virtualmente inabitabile.

All'estremità orientale del paese, alle pendici delle Montagne dell'Alba, si erge una terza serie di falesie, la Scarpata di Suragüe. Essa forma una piattaforma sopra la Prima Scarpata, e come l'altopiano di Thay Alta, si eleva a circa 1,8 km di altezza. Molti ruscelli scendono dalle cime delle Montagne dell'Alba, creando un intricato labirinto di gole e canyon in questo angolo della regione.

Appena ad est di Thay Alta, nei pressi della parte orientale della Seconda Scarpata, si trova il Lago Thaylambar. Alimentato dal Fiume Surag, nato dallo scioglimento delle nevi delle Montagne dell'Alba, questo profondo e freddo corpo d'acqua ha un diametro di quasi 120 km. Il suo sbocco è il Fiume Thay, che scorre a nord, verso il Fiume Mulsantir nella Palude di Sur. Dalle Montagne dell'Alba nascono altri due grandi fiumi, il Thazarim a sud e il Gauros a nord. I ghiacciai coperti di fuliggine del Monte Thay alimentano altri due grandi fiumi, il Fosco, che scorre a sudest verso l'Aglarond e il Mare di Dlurg, e il Lapendrar, che scorre a sudovest attraverso il Priador per sfociare nel Golfo dei Maghi ad Escalant.

Thay è una terra calda e arida per natura, la cui altitudine impedisce ai venti umidi dal Mare delle Stelle Cadute di portare troppe precipitazioni verso l'interno. Mai soddisfatti di ciò che hanno, i Maghi Rossi hanno creato una rete di incantesimi che mantiene il tempo atmosferico gradevole per tutto l'anno. Ciò è in forte contrasto con il tempo atmosferico nel Thesk, ma i Thayan non si curano delle difficoltà dei loro vicini. Le giornate sono calde, ma non in modo sgradevole. Le pianure vengono regolarmente irrigate dalla pioggia, ma solo nel cuore della notte. Praticamente ogni giorno è bello a Thay, in forte contrasto con le vite miserevoli condotte dalla maggior parte della popolazione. Gli incantesimi di tempo atmosferico assicurano condizioni di crescita ottimali per le vaste terre coltivate, lavorate da innumerevoli migliaia di schiavi sulle quali si basa l'economia di Thay.

caratteristiche geografiche principali

Il Thay è ricco di molte caratteristiche naturali speciali, dai ghiacciai e i vulcani del Monte Thay alle spiagge di Bezantur. Coloro che viaggiano lungo una delle poche strade principali possono ammirare paesaggi mozzafiato nel passare da una scarpata all'altra. I lontani picchi innevati del Monte Thay sembrano osservare il tutto come re dormienti, una caratteristica visibile praticamente da ogni parte del paese.

La maggior parte dei viandanti entra nel Thay attra-

Illustrazione di Mike Dutton

La Via Orientale

verso una delle cinque rotte principali. A nord, coloro che seguono la Via Dorata giungono per prima cosa alla città portuale di Surthay, lungo la sponda meridionale del Lago Mulsantir. Tradizionalmente, i viandanti camminano o cavalcano per il Luogo di Transito da Surthay fino alla sommità dell'Altopiano di Thay. Il Fiume Thay è una delle grandi arterie della regione, e molte imbarcazioni operate da schiavi trasportano merci e passeggeri dalla Prima Scarpata al Lago Thaylambar. Una volta nel lago, il viaggio fino a Eltabbar, la capitale situata nella sponda sud occidentale, è semplice.

A sudest, i viandanti si fanno strada lungo il Fiume Thazarim verso la Prima Scarpata. Una vecchia strada Mulhorandi attraversa la gola del Thazarim e si unisce ad un sentiero che conduce a Pyarados. Da lì, si può prendere il sentiero lungo le Montagne dell'Alba verso il Lago Thaylambar, oppure la ben mantenuta Via Orientale verso Tyraturos, per poi proseguire a nord lungo la Strada Alta verso Eltabbar. Pochi entrano a Thay per questa strada, dato che il tharch di Thazalhar è una terra desolata e pericolosa, infestata da non morti e mostri affamati dalle montagne.

La maggior parte delle persone dirette a Thay si recano prima al grande porto di Bezantur, una delle città più grandi del Mare delle Stelle Cadute. La Strada Alta conduce dritta a nord attraverso Tyraturos verso Eltabbar. I Thayan si aspettano che i visitatori arrivino da questa strada, dunque locande e taverne che accolgono i visitatori sono comuni lungo la Strada Alta, così come le spie e gli agenti dei Maghi Rossi che tengono d'occhio gli stranieri.

In passato, eserciti intenzionati a invadere il Thay giunsero dal Fiume Lapendrar. Il Lapendrar non è navigabile oltre la Prima Scarpata, dato che una cascata si getta dal bordo dell'Altopiano di Thay, impedendo il passaggio. Ma la gola del Fiume della Disperazione è una delle ascese più ampie e dolci della Prima Scarpata, almeno per i viandanti appiedati. Quando Halacar di Aglarond condusse la sua malassortita spedizione a Thay un secolo fa, scelse questo percorso.

Infine, alcuni preferiscono navigare il Fiume Fosco verso Nethjet, sulla sponda orientale del Lago Fosco. Da qui si può seguire la Via Orientale fino alla Strada Alta a Tyraturos, per poi proseguire a nord verso Eltabbar. I mostri che infestano il passaggio attraverso le Montagne Fauci del Drago rendono questo percorso piuttosto pericoloso, e l'estremità della Via Orientale che attraversa Nethjet è piuttosto malandata, una calamita per briganti gnoll e simili inconvenienti. Coloro che provengono dalle terre a nord lungo il Mare Interno trovano che questa sia una via più rapida, ma più pericolosa, del lungo percorso lungo la Via Dorata verso Mulsantir e Surthay.

Oltre alle difese naturali del Thay, molte piccole cittadelle costellano i pendii della Prima e della Seconda Scarpata. Queste strutture in pietra ben costruite apparentemente tengono i nemici alla larga, ma in realtà ospitano pattuglie di umani e gnoll che passano la maggior parte del tempo a rinchiudere schiavi Thayan. La maggior parte delle strade sull'Altopiano (specialmente la Via Dorata e la Strada Alta) sono mantenute in maniera impeccabile. Rialzate di pochi centimetri dalla terra circostante, sono ricoperte da un catrame alchemico che le rende durevoli e facili da utilizzare. Squadre di operai riparano continuamente le strade, conservandole in uno stato praticamente perfetto. Piccole fortezze note come stazioni delle tasse costellano le strade e si trovano in tutte le altre entrate di Thay.

Alaor

L'Alaor è composto da due isole al largo della costa meridionale del Thay, dove il Golfo dei Maghi incontra il Mare di Alamber. Pur essendo il più piccolo degli undici tharch, la sua posizione lo rende uno dei più vitali. Il grosso della marina Thayan si trova qui, così come i principali cantieri navali Thayan. Il porto principale dell'Alaor è un covo molto esteso, protetto da un'arcata marina. Tra le rocce del promontorio c'è una rete di caverne marine grandi abbastanza da nascondere un'intera flotta. Le aspre isole non dispongono di altri approdi sicuri o baie protette, il che è una delle ragioni per le quali nessun'altra nazione ha mai pensato di utilizzarle come base navale.

La tharchion Thessaloni Canos (Grr17 umana LM) governa il tharch; l'invocatore Mur Vhol (Inv7/Mro5 umano N) la assiste, supervisionando i vari apprendisti maghi assegnati alla flotta della tharchion. Più di 15.000 anime abitano questo tharch, marinai compresi. La flotta consiste in una dozzina di dromoni slanciati e letali, potenti galee con un equipaggio di più di cento combattenti bene armati e più del doppio di rematori schiavi. Ciascuna nave da guerra è equipaggiata con due *bombarde Thayan*

stazioni delle tasse

Il Thay è pieno di queste piccole fortezze. Ciascuna ospita una guarnigione di 30 - 50 combattenti umani o gnoll, pronti ad attuare la minaccia implicita che ogni visitatore affronta quando viene avvicinato da un esattore delle tasse.

Le stazioni delle tasse non si trovano solamente ai confini del Thay, ma anche ai confini di ogni tharch e in ogni altro punto in cui è probabile che ci sia traffico di persone. I proventi aiutano a finanziare i tharch, una delle ragioni dell'eccellente pubblica amministrazione del Thay. Le tasse variano molto da tharch a tharch, per non dire da stazione a stazione. Sono raramente esorbitanti, dato che i tharchion non vogliono scoraggiare il traffico attraverso i loro territori. La somma varia da 2 mr a 1 mo. Le guardie controllano anche i lasciapassare e i fogli di via mentre riscuotono il denaro, e gli stranieri privi dei giusti documenti vengono solitamente incarcerati seduta stante.

Le stazioni delle tasse tengono anche sotto controllo gli schiavi. Pochi schiavi hanno denaro, e coloro che tentano di camuffarsi da cittadini Thayan si troveranno sicuramente nei guai senza soldi. Le tariffe non sono molto alte, ma devono essere pagate. I soldati delle stazioni delle tasse danno il meglio di sé per far vedere agli evasori gli errori dei loro metodi.

(per maggiori informazioni si veda il Capitolo 5: "Oggetti magici"), oltre a trasportare un mago di bordo e un accolito di bordo (un mago e un chierico specializzati in magia da battaglia). L'orgoglio della marina Thayan, un'immensa nave da guerra nota come il *Flagello Rosso*, è ancorata qui quando non è impegnata a scortare navi mercantili Thayan all'interno e all'esterno dell'area. La maggior parte dei pirati scappa al primo segno delle vele cremisi della nave, poiché sanno che confrontarsi con un vascello tanto potente significa invitare una morte rapida e stregonesca. Presa nell'insieme, la flotta ospita quasi 5.000 ufficiali, soldati e schiavi; la maggior parte degli abitanti di queste isole spoglie sono carpentieri, stivatori, approvvigionatori, velai, mastri d'ascia, e tutti gli altri artigiani e professionisti necessari a mantenere una flotta in porto.

Con l'avvento del Thay in veste di potenza mercantile, l'Alaor è divenuto ancora più vitale per gli interessi della nazione. La marina Thayan ha faticato a lungo per liberare le acque del Mare dei Sahuagin (come viene chiamato il Mare di Alamber) dai pirati. Da quel momento hanno ampliato le loro operazioni in modo da includere una grande porzione del Golfo dei Maghi. Tra le forze del Thay e dell'Aglarond, ci sono ben pochi luoghi sicuri per i pirati intenzionati ad agire in questa regione. Numerose imbarcazioni sono state convertite in vascelli mercantili per il trasporto delle merci del Thay verso il resto del mondo. Le navi mercantili di Bezantur trasportano gran parte delle merci del Thay verso altre regioni, ma i bastimenti da e per le enclavi principali vengono affidati solamente alla marina Thayan.

L'Alaor è ben difeso. Gli zulkir sanno che le isole sono la prima linea di difesa del Thay contro un'invasione dal mare. Se le isole dovessero cadere nelle mani di una potenza straniera, i risultati sarebbero disastrosi. Qualsiasi nemico abbia il controllo di una simile base potrebbe attaccare lungo tutta la costa meridionale del Thay in tutta impunità.

Oltre alla guarnigione di 1.000 soldati presente in ogni momento, le isole sono munite di decine di batterie di *bombarde Thayan*.

Delhumide

Un tempo il più popolato distretto dell'antica Thay ai tempi del dominio Mulhorandi, il tharch di Delhumide è ora scarsamente insediato. Delhumide si estende dal Lago Thaylambar alla Gola di Gauros ed è delimitato a est e a ovest dal Fiume Thay e dal Fiume Gauros. È una terra ampia di pianure aperte e poche persone. Il tharch potrebbe facilmente ospitare una popolazione molto più grande, ma demoni, fantasmi e incantesimi dormienti di malvagità letale infestano le campagne in un raggio di molti chilometri dalle rovine della vecchia capitale e delle residenze abbandonate della regione.

Con l'eccezione di alcune terre coltivabili lungo le valli fluviali, Delhumide viene utilizzato più che altro come pascolo per grandi mandrie di bestiame. Il tharchion Invarri Metron (Grr11 umano LM) governa la regione dal suo palazzo a Umratharos, una piccola città posta nella piegatura del Fiume Thay. Si interessa ben poco delle rovine della vecchia capitale ma sarà felice di poter ottenere una parte del bottino recuperato da avventurieri tra le rovine.

Eltabbar

La parte nord occidentale del Thay appartiene al tharch di Eltabbar, un tratto di terra ricurvo che si estende dalle sponde occidentali del Lago Thaylambar e attorno ai pendii della Seconda Scarpata fino al Fiume Fosco, quasi direttamente di fronte alla città di Eltabbar. Anche se la capitale del Thay si trova in questo tharch, esso risulta scarsamente popolato, poiché gran parte della terra tra le ricche valli del Fiume Thay e del Fosco è stepposa e abitata da bande di razziatori gnoll e orchi, che costituiscono la fanteria dello zulkir.

La tharchion di Eltabbar è la famosa Dmitra Flass (Il17/Mro8 umana NM), la cosiddetta Prima Principessa del Thay. Passa tutto il tempo nella capitale e non si preoccupa di ciò che accade nella frontiera nord occidentale. Le parti più remote del tharch sono costellate di rovine di antiche città Nar che a volte rigurgitano qualche demone dimenticato che terrorizza le campagne finché non viene imprigionato o distrutto dai Maghi Rossi.

Gauros

Gauros è un tharch relativamente povero privo di grandi città. Il Fiume Gauros scorre dalle cime delle Montagne dell'Alba e verso il Thay nord orientale prima di precipitarsi lungo il bordo della Prima Scarpata per scavare la grande Gola di Gauros. Da lì, si getta nel Lago Mulsantir al confine settentrionale della nazione.

Gauros è una terra rocciosa, scabra, pericolosa e selvaggia di secche pinete e alte mese aride. Fiumi rapidi e bassi di neve sciolta dalle Montagne dell'Alba attraversano la regione, ma entro la metà dell'estate si riducono a rivoli polverosi. La maggior parte della popolazione di questo distretto è composta da boscaioli e pastori Rashemi. Torri in rovina e fortezze abbandonate si ergono sulle cime di molte colline, resti del dominio Raumathari in questa parte dell'altopiano Thayan. Le vicine montagne ospitano mostri pericolosi, tra cui athach, chimere, e bande di gnoll ferini.

La reggente di Gauros è la tharchion Azhir Kren (Grr15 umana NM), un generale aggressivo che sta facendo pressioni per condurre in battaglia le legioni di Szass Tam. La fissazione dello zulkir nello sviluppo commerciale non fa che frustrarla. Le truppe di Kren pattugliano costantemente la Gola di Gauros, cercando una scusa qualsiasi per invadere il vicino settentrionale della sua nazione, Rashemen. Kren ha bisogno solamente del più piccolo pretesto, e se non incapperà presto in uno, creerà lei stessa le prove necessarie.

Passo del Coltello Ricurvo

Uno degli unici due passi che attraversano le Montagne dell'Alba, il Passo del Coltello Ricurvo segue il Gauros fino alle sue sorgenti e attraversa un'alta sella montuosa per poi scendere nella valle superiore del Murghol, un affluente del Fiume Chiaro nella Desolazione Sconfinata. Ad un lato del sentiero principale si erge un picco a forma di coltello, la montagna che dà il nome al passo. La cima del passo è a poco più di 2.700 metri sul livello del mare, e i fianchi settentrionali in ombra dei picchi sono ricoperti di neve densa

per tutto l'arco dell'anno. In alcuni anni, il Coltello Ricurvo è completamente invalicabile.

Il sentiero, stretto e ripido, è inadatto a qualunque cosa si avvicini alle dimensioni di un esercito, e questo è il motivo per cui i Tuigan non hanno mai molestato i Thayan da questo lato. Gli zulkir hanno eretto una sinistra fortezza chiamata Chur-Gathos poco più giù della sella montuosa nel lato Thayan. Questo avamposto freddo e solitario è riservato ai soldati sfortunati abbastanza da guadagnarsi un posto in uno dei luoghi peggiori del paese.

GOLA DI GAUROS

Lunga ben più 150 km, la Gola di Gauros taglia la Prima Scarpata in un labirinto di canyon profondi e stretti, che divide l'Altopiano di Thay dall'Altopiano di Mulsanyaar nel Rashemen. Qui il Fiume Gauros si unisce a numerosi ruscelli più piccoli che scendono dai picchi delle Montagne dell'Alba. L'angolo nord orientale dell'Altopiano di Thay è a più di 1.200 metri sul livello del mare, e il bacino del Mulsantir ha un'elevazione di circa 450 metri, quindi la gola è profonda in media 800 metri o più. Per la maggior parte della sua lunghezza è ampia circa 30 km, ed è solcata da numerosi canyon laterali, cascate senza nome, e fragili plinti di roccia erosi da antiche inondazioni.

La Gola di Gauros blocca tutto il traffico verso nord e sud ad est del Lago Mulsantir, tranne che pur una stretta striscia della scarpata nei pressi della sponda del lago. Si tratta di una delle difese più efficaci del Rashemen contro gli attacchi dei Thayan. La gola ospita numerosi mostri, compresa una dragonessa rossa molto vecchia chiamata Magrevystala, che ha la sua tana in una valle arida sospesa da qualche parte nel cuore della gola.

Thay Alta

Nota anche come l'Altopiano di Ruthammar o (erroneamente) il Monte Thay, Thay Alta è la parte del paese al di sopra della Seconda Scarpata e al di sotto del Monte Thay vero e proprio. Poco si sa di questa regione all'infuori di Thay: agli stranieri non è concesso entrare qui, tranne sotto la scorta diretta di un Mago Rosso, e i Maghi Rossi non portano stranieri in questa parte del loro paese senza un motivo molto valido.

Anche se il centro di Thay Alta è dominato dai vulcani ricoperti di ghiaccio del Monte Thay, un anello di terra fresca e fertile circonda le montagne fumanti. Questo elevato altopiano ha un'ampiezza di circa 20 km nella parte orientale, ma in altre parti è una terra ampia, poco boscosa, che misura quasi 150 km. Come il sottostante Altopiano di Thay, questa regione è composta da basse mese separate da ampie e ondulate pianure, ma Thay Alta è più fresca e più umida delle terre sottostanti, e comprende pinete, vigne, e boschetti di alberi da frutta. Alta Thay si inerpica ripidamente in direzione del Monte Thay, e in altri paesi le sue pendici potrebbero essere chiamate montagne.

Da secoli, Thay Alta è il rifugio dei signori del paese. Famiglie nobili Mulan, alti chierici delle fedi di Bane, Cyric, o Kossuth, e ovviamente Maghi Rossi di spicco possiedono enormi residenze su questo altopiano. I Thayan non costruiscono grandi città qui, anche se numerosi villaggi ben ordinati popolano le regioni meridionali e occidentali dell'altopiano. La maggior parte di questi potenti Thayan sono proprietari terrieri assenti, che passano gran parte del loro tempo nelle città della Thay principale, che si rifugiano nelle loro magioni solamente per sfuggire il calore tardo estivo dell'altopiano inferiore.

Parti di Thay Alta, particolarmente le pendici e le propaggini settentrionali e orientali a valle del Monte Thay, sono piuttosto spoglie, ricoperte di piogge di cenere dai vulcani. Queste terre non sono insediate, tranne che per l'occasionale Mago Rosso intenzionato ad erigere una torre in un luogo particolarmente desolato. Gnoll selvaggi, orchi, e altri umanoidi infestano queste terre, più che altro perché i Maghi Rossi li ritengono ottime riserve per i loro eserciti e non hanno fatto alcuno sforzo combinato per sterminarli.

Lapendrar

Hezass Nymar (Chr8 di Kossuth umano NM) è il tharchion di Lapendrar. Questo tharch ha inizio nella punta sud orientale della Seconda Scarpata e scende dolcemente fino ai confini del Thesk e dell'Aglarond. Questo territorio raggruppa molte città importanti, tra le quali Nethentir, Nethjet, Amruthar, ed Escalant. Il Fiume Fosco scorre attraverso questo territorio prima di raggiungere l'Aglarond, mentre il Fiume Lapendrar costituisce il confine meridionale del tharch fino a sfociare nel Golfo dei Maghi. La Via Orientale, una delle due strade principali che connettono le parti meridionali del Thay, divide a metà questo tharch.

Lapendrar è uno dei tharch meno saldamente tenuti. Il confine con l'Aglarond è costantemente disputato, e la sua città più grande, Amruthar, è nominalmente indipendente dal Thay. Tutto ciò aggrada Nymar, che conserva abilmente un carattere compassionevole e generoso sconosciuto in altri tharch. Molti dei suoi pari etichettano Nymar come un debole dalle amicizie altolocate, ma in realtà è un maestro dell'inganno: molte delle sue vittime non sono in grado di capire che è stato lui ad orchestrare la loro caduta in disgrazia. Nymar governa il suo tharch da un elegante palazzo di marmo bianco nella città di Escalant (l'aggiunta più recente all'Impero Thayan), anche se passa gran parte del suo tempo ad Eltabbar, a cospirare contro i suoi pari.

Altopiano di Thay

L'Altopiano di Thay comprende tutto ciò che si trova all'interno della Prima Scarpata, una lunga linea di ripidi pendii che circondano la parte interna del paese, anche se le terre al di sopra della Seconda Scarpata (Thay Alta e il Monte Thay) sono decisamente differenti. La distanza tra la Prima e la Seconda Scarpata va da poco più di 30 km nella punta occidentale al di sopra di Nethentir fino a quasi 300 km nelle propaggini sud orientali e nord orientali.

La Prima Scarpata difende il Thay dagli attacchi, e ha scoraggiato molti tentativi di invasione. Le sue pareti naturali sono una difesa migliore di qualunque esercito. I pendii sono costellati di tunnel, caserme, e fortezze scavate direttamente nella roccia, in modo da evidenziare la difficoltà dello sfidare Thay nel suo territorio. In effetti la scarpata è una delle ragioni per le quali i maghi di Thay riuscirono a resistere ai loro signori Mulhorandi durante la guerra di indipendenza. Anche se i Thayan erano disorganizzati e divisi da faide feroci, l'armata Mulhorandi non riuscì a scalare e superare questi pendii.

L'altopiano in sé è una pianura naturalmente arida e ondulata con alcune mese polverose. Secoli or sono, i Maghi Rossi crearono grandi incantesimi di controllo del tempo atmosferico per portare pioggia e temperature moderate in questa regione, e ora grandi tratti di ciò che un tempo erano savane sono campi di grano densamente coltivati. Nelle propaggini orientali dell'altopiano, viene utilizzato ogni brandello di terra. Gli schiavi curano i campi e i giardini, seminano e raccolgono le coltivazioni, raccolgono la legna e colgono i frutti. Le coltivazioni principali sono il cotone e il grano, ma tra i campi crescono anche limoni e ulivi, e ci sono alcune vigne. Il territorio è costellato di stazioni delle tasse e residenze di nobili Thayan e Maghi Rossi, assieme a piccoli villaggi che sorgono tutto attorno. A nord della Seconda Scarpata, l'altopiano è molto meno popolato. Le valli dei fiumi Gauros e Thay sono abbondantemente insediate, ma gran parte del resto del territorio è una steppa vuota, abitata da pastori di capre e pecore e da tagliapietre.

Sull'Altopiano di Thay vivono quasi 3,5 milioni di persone. Circa 2,5 milioni sono schiavi o umanoidi malvagi che li sorvegliano (perlopiù gnoll e orchi). Schiavi e combattenti vivono nello squallore in gigantesche caserme. L'economia Thayan si basa sugli schiavi, una fonte di forza lavoro a basso costo che viene costantemente rifornita, e che lavora fino alla morte sotto lo sguardo vigile di sorveglianti e guardie crudeli.

La flotta mercantile Thayan esporta le eccedenze di cotone, grano, olio di oliva, e limoni verso tutto il Faerûn orientale. Il grano Thayan nutre Impiltur, Chessenta e il Vast, oltre alle città del Golfo dei Maghi. Il successo di questo commercio ha portato all'attuale strategia di esportare merci molto più preziose (ossia gli oggetti magici) verso altre nazioni. I mercanti Thayan conoscevano già le rotte mercantili e hanno dimostrato per decenni che il Thay può essere un interessante partner commerciale.

L'intero altopiano è impenetrabile dalla magia di scrutamento. I Maghi Rossi hanno elevato un elaborato scudo di interdizioni poste l'una sopra l'altra che impedisce una simile forma di spionaggio. Tutti gli incantesimi con il descrittore scrutamento che ha come bersaglio una persona o un punto all'interno della Prima Scarpata fallisce automaticamente. Divinazioni di altri tipi solitamente funzionano, ma molti Maghi Rossi schermano le loro attività con difese aggiuntive come *vuoto mentale* o *anti-individuazione*. Queste interdizioni interferiscono anche con gli incantesimi di scrutamento degli stessi Maghi Rossi, rendendo loro difficile localizzare magicamente gli intrusi. Ma di solito le pattuglie fanno bene il loro lavoro da osservatori.

Guardie umane e gnoll pattugliano l'altopiano nelle aree insediate, pronte ad individuare schiavi in fuga e spie straniere. Nonostante l'apertura di accordi commerciali con molte nazioni, pochi stranieri passano molto tempo in territorio Thayan. Alla maggior parte degli stranieri vengono consegnati dei lasciapassare che consentono il viaggio verso una o due città lungo un percorso ben delineato.

LAGO THAYLAMBAR

Il Lago Thaylambar è il più grande corpo d'acqua dolce all'interno dei confini del Thay. È ampio, profondo, e costantemente freddo, persino nel pieno dell'estate. Le sue acque danno origine al Fiume Thay, che scorre poi a nord per morire nel Lago Mulsantir. Eltabbar, la capitale del Thay, sorge sulla sponda sud occidentale del Lago Thaylambar. Delhumide, la capitale provinciale originale, si ergeva un tempo sulla sponda nord orientale, ma venne distrutta durante la guerra d'indipendenza del Thay.

La pesca nel Lago Thaylambar è meravigliosa. Grandi quantità di pesce dalle sue profondità vengono servite sui vassoi di tutta la nazione. Ma il lago non è privo di pericoli. Le sue profondità sono infestate da testuggini dragone che a volte amano fare uno spuntino con i pescherecci. Nel corso degli anni gli zulkir hanno inviato gruppi di cacciatori per ucciderli, con scarso successo. Anche se queste spedizioni a volte riescono a scovare e uccidere alcune testuggini dragone, i cacciatori spesso diventano le prede. A volte, le spedizioni sono state completamente spazzate via.

Tuttavia lo scorso anno un gruppo di cacciatori è riuscito a catturare una testuggine dragona viva. Brazhal Kos (Amm7/Mro4 umano LM), un potente ammaliatore, ha ideato un'imbracatura magica per sottomettere la creatura alla sua volontà. Kos ha offerto i suoi servigi a Homen Odesseiron, il tharchion di Surthay. Ipotizzando che i Maghi Rossi riescano a trasportare la creatura, la testuggine dragona catturata verrebbe posta nel Lago Mulsantir per togliere ai Rashemi il controllo del lago. Brazhal Kos ovviamente sta avanzando questa offerta in cambio di qualcosa.

FIUME THAY

Dal Lago Thaylambar il Fiume Thay scorre verso nord verso Surthay e il Lago Mulsantir, segnando il confine tra i tharch di Delhumide ed Eltabbar. La valle del Thay è densamente popolata, essendo una fertile pianura con grandi frutteti più adatti alle temperature fredde rispetto ai campi di limoni a sud, come meli e ciliegi. Il fiume è l'arteria principale verso le marche settentrionali del Thay, e le sue acque vengono solcate da molte barche e chiatte, trainate da gruppi di schiavi lungo le sponde.

priador

Il tharchion Aznar Thrul, lo zulkir dell'invocazione, governa questo tharch con il pugno di ferro. Le enclavi commerciali Thayan in altri paesi portano immense ricchezze a Bezantur, la città più grande del tharch. Thrul dispone di risorse praticamente illimitate, e pochi sono in grado di fermarlo (a parte gli altri zulkir, ovviamente). Inizialmente Thrul derise l'idea della vendita di oggetti magici quando Thay iniziò ad applicare il sistema delle enclavi, ed ebbe una misera parte degli enormi profitti della Gilda del Commercio Estero. Lo zulkir è infuriato per aver mancato questa opportunità. È convinto che gli sia dovuta una buona parte dei guadagni della Gilda in quanto è il tharchion che controlla Bezantur, e sta pensando a come reclamare la sua parte contro gli interessi di coloro che hanno appoggiato l'idea sin dal principio.

Il Priador si estende lungo la costa meridionale del Thay, dal Lago Lapendrar fino al Fiume Thazarim ad est. I suoi confini settentrionali sono il Lapendrar e la Prima Scarpata. Assieme all'Alaor e Surthay nel lontano nord, il Priador non fa parte dell'Altopiano di Thay. Oltre a Bezantur, il tharch ospita altri due grandi insediamenti. Thasselen si trova sulla costa a circa 105 km a ovest di Bezantur. Continuando lungo la stessa direzione per altri 150 km circa si

trova la città portuale di Murbant. Entrambi i porti si trovano più vicini al Mare delle Stelle Cadute (e dunque al resto di Faerûn) rispetto a Bezantur, ma sono solamente sorelle minori della capitale del tharch. Bezantur è una delle città più grandi e ricche del Faerûn orientale, e il suo porto è costantemente colmo delle navi di decine di paesi.

La Strada Alta, una delle due strade principali della nazione, inizia a Bezantur. Da lì prosegue in alto lungo la Prima Scarpata, attraversa Tyraturos, e termina ad Eltabbar. Alcuni dei residenti chiamano questa strada la Via degli Schiavi, dato che moltissimi schiavi vi vengono condotti verso nord fino ai mercati di Eltabbar.

A differenza della gran parte del Thay, molte zone del Priador sono ancora selvagge. In effetti, numerosi preservatori in tutta la regione consentono ai mostri di scorrazzare liberamente. Queste creature vengono tenute a portata di mano per gli esperimenti antietici dei Maghi Rossi. Ai viandanti avvicinati da queste creature è permesso difendersi, ma più di un ammazzamostri ha scoperto che danneggiare le proprietà di uno zulkir è molto più doloroso di morsi e graffi.

Pyarados

Il tharch di Pyarados si trova tra l'estremità orientale del Lago Thaylambar e le Montagne dell'Alba, verso la parte inferiore del Fiume Thazarim e la punta meridionale della Prima Scarpata. Il tharch non tocca la Strada Alta ad ovest, che fa parte di Tyraturos. La reggente di questo tharch è Nymia Focar (Grr9 umana CM). Pyarados non ha beneficiato direttamente dal flusso di ricchezza apportato dalla nuova politica commerciale degli zulkir, ma Focar ha avuto sufficiente buon senso da arricchirsi con le sue iniziative private. È più tollerante della presenza di avventurieri stranieri rispetto alla gran parte dei suoi pari, concedendo loro carta bianca per l'esplorazione di quelle zone delle Montagne dell'Alba all'interno del suo tharch. La contropartita è che i negozi di Pyarados praticano nei confronti degli stranieri il triplo dei normali prezzi e trasferiscono la gran parte dei profitti nei forzieri della tharchion.

Oltre a tane di mostri e antiche rovine, questa parte delle Montagne dell'Alba contiene ogni sorta di minerali preziosi. Focar non si preoccupa di possedere o gestire delle miniere, limitandosi ad applicare una tassa molto alta a chi lo fa. Chiunque tenti di ingannarla o si rifiuti di pagare scopre che le sue licenze sono state vendute ad altri, più disposti ad acconsentire alle richieste di Focar.

Esiste solamente una grande città, Pyarados, che dà il nome al tharch. Posta sulla sponda occidentale del Fiume Thazarim, è il capolinea della Via Orientale, nei pressi della Scarpata di Suragüe. Due sentieri molto battuti portano fuori città. Uno segue il bordo della Scarpata di Suragüe e le sponde del Lago Thaylambar fino alla città di Eltabbar. L'altro si trova nel lato est del Fiume Thazarim, e conduce a sud, attraverso il tharch di Thazalhar, nel Mulhorand, per poi terminare a Sultim o a Rauthil, a seconda di quale biforcazione si prenda.

Passo di Thazar

A poca distanza a nordest della città di Pyarados si trova il Passo di Thazar, una delle uniche due vie (l'altra è il Passo del Coltello Ricurvo) attraverso le Montagne dell'Alba che conducono nel Thay. Il passo si inerpica lungo la valle del Fiume Thazarim. In cima alla valle, una strada accidentata costellata di deviazioni e precipizi serpeggia sotto la cresta montuosa per circa 15 km prima di sbucare nella valle superiore del Fiume di Rame, un affluente del Fiume Chiaro. Una grande muraglia di pietra innalzata secoli or sono difende la cima del passo.

Il Thazar è più basso e più facile da percorrere rispetto al Coltello Ricurvo, ma non ha la stessa importanza strategica. La maggior parte dei viandanti diretti verso Mulhorand o Murghôm segue semplicemente la strada verso sud da Pyarados a Rauthil. Durante l'antica guerra contro Mulhorand, il Passo di Thazar era molto più importante, dato che offriva un'entrata orientale a Thay, ma è da molto tempo che qui non accade qualcosa di rilevante.

Scarpata di Suragüe

Proprio come la Prima e la Seconda Scarpata, la Suragüe è una lunga linea di precipizi ripidi che si inerpicano dall'Altopiano di Thay verso le Montagne dell'Alba. È molto più erta e scabra rispetto alle altre scarpate, e a volte scompare per decine di chilometri prima di riapparire. La maggior parte di Suragüe (la terra al di sopra della scarpata) si trova a 1.800 - 2.100 metri sul livello del mare, e si unisce rapidamente alle ripide pendici e ai picchi proibitivi della catena dell'Alba.

I Thayan hanno alcuni posti di guardia e alcune fortezze lungo questa frontiera, dato che le Montagne dell'Alba sono praticamente invalicabili, se non da alpinisti esperti che sanno bene dove andare. Gli schiavi che sperano di fuggire nelle montagne solitamente vanno incontro ad una fine rapida dovuta alle difficili condizioni o ai mostri affamati che infestano le valli alte. Alcune bande male assortite di schiavi fuggiti conducono un'esistenza miserabile nei pendii inferiori, scappando a prima vista dalle forze Thayan e compiendo scorrerie nell'altopiano sottostante quando trovano il coraggio di farlo. Di quando in quando alcuni nobili Thayan organizzano per diletto alcune battute di caccia a questi miserabili.

Montagne dell'Alba

Le Montagne dell'Alba, da molti considerate il limite orientale di Faerûn, si estendono dal centro del Rashemen fino a poco oltre il confine sud orientale del Thay. Costituiscono l'intero confine orientale del Thay, e torreggiano da un'altitudine di quasi 4.500 metri sul livello del mare. Per raggiungere la parte Thayan delle Montagne dell'Alba, un viandante deve prima superare la Scarpata di Suragüe. Pochi credono che ne valga la pena, dato che le stesse Montagne dell'Alba sono praticamente invalicabili a chi è appiedato. Allo stesso modo, le terre al di sopra della Scarpata di Suragüe sono selvagge e trascurate, al contrario delle pianure civilizzate della Prima Scarpata. Pullulano di animali pericolosi e umanoidi ostili. A volte, gli esploratori delle tribù di goblin e coboldi che vivono qui si spingono all'interno del Thay.

Di quando in quando, i tharchion di Surthay, Gauros, Pyarados e Thazalhar inviano delle spedizioni verso i picchi. Antiche torri e fortezze Raumviran giacciono sepolte sotto le nevi dei pendii più alti, assieme alle fortezze a foggia di pozzo di civiltà ancora più antiche ormai dimenticate dal

tempo. Passi alti e pericolosi attraversano le montagne al Coltello Ricurvo e al Thazar, ma da tempo si dice che esista un passaggio segreto nelle profondità che conduce alla Desolazione Sconfinata. Se fosse scoperto e reso sicuro, potrebbe dirottare il commercio lungo la Via Dorata a sud, verso il Thay, e decuplicare il potere del tharchion i cui agenti hanno scoperto il passo.

Finora gli esploratori e gli avventurieri non sono ancora riusciti a scoprire un simile passaggio, nonostante secoli di ricerche. I pericoli delle montagne si moltiplicano tanto più si scenda dalla superficie. Le caverne al di sotto delle Montagne dell'Alba pullulano di orribili creature, tra cui naga, chimere, e cose di gran lunga peggiori.

Le pattuglie lungo questo lato del Thay non sono allerta come quelle lungo gli altri confini della nazione. Gli abitanti delle montagne raramente scendono dalla Scarpata di Surague per attaccare, e l'idea di una forza di invasione che passi attraverso le montagne è ridicola. Pattugliare questo confine è considerata una delle mansioni più noiose e miserabili per un soldato, quindi spesso attrae i difensori meno ambiziosi del Thay. Dopotutto, nessuno è diventato un tharchion facendo questo lavoro.

surthay

Surthay è il più settentrionale dei tharch. Si estende dalla Palude di Sur ad ovest fino alla Gola di Gauros ad est, e comprende tutte le terre Thayan dalla punta settentrionale della Prima Scarpata fino al Lago Mulsantir. Surthay era in origine la prima linea di difesa del Thay contro le invasioni del Rashemen, ma nel corso degli anni è diventato la rampa di lancio degli attacchi contro i "barbari" a nord.

Anche se la Palude di Sur è tecnicamente all'interno di questo tharch, il tharchion Homen Odesseiron (Inv6/Mro1/Grr12 umano LM) non se ne preoccupa molto. Fintanto che i lucertoloidi della palude non guadano il Fiume Thay, possono rimanere dove sono. Odesseiron rinunciò all'affiliazione ai Maghi Rossi anni fa per intraprendere la carriera militare, ma non è scioccamente aggressivo come la tharchion Kren di Gauros. Kren spesso spinge Odesseiron ad unirsi a lei nel lanciare un attacco contro il Rashemen, nonostante gli ordini degli zulkir. Finora Odesseiron non è convinto dell'utilità di un simile atto, anche se consente a Kren di spostare le sue truppe attraverso Surthay con il pretesto di "esercitazioni militari".

LUOGO DI TRANSITO

Il Fiume Thay attraversa il centro del tharch lungo il suo percorso dal Lago Thaylambar al Lago Mulsantir. È impossibile navigare al di là del punto in cui il fiume precipita oltre la Prima Scarpata. Ma esiste una lunga tradizione di trasportare imbarcazioni e merci su per la scarpata, dove una nave può farsi strada a monte fino al Lago Thaylambar e il porto a Eltabbar. La Gilda dei Trasportatori Fluviali esigeva prezzi esorbitanti per trasportare le merci, trecento e più anni or sono. I Maghi Rossi dell'epoca erano frustrati dagli accordi, in modo omicida. Uccisero la maggior parte dei portatori e li animarono come zombi.

Ancora oggi, zombi instancabili svolgono il duro lavoro di portatori. Nonostante siano impacciati, sono anche obbedienti, e non rubano mai ai loro padroni o ai loro clienti. E, diversamente dagli schiavi tradizionali, non devono essere sfamati, non indossano vestiti, e non hanno nemmeno bisogno di riposare.

PALUDE DI SUR

La Palude di Sur è una palude vasta e fetida, posta sulla sponda meridionale della parte occidentale del Lago Mulsantir, nel punto in cui il Fiume Sur si getta nel lago. Questo luogo freddo e tetro è al di là degli effetti della magia atmosferica dei Maghi Rossi ed è esposto a piogge apparentemente infinite dovute all'incontro tra le correnti fredde di Ashanath e del Rashemen con la massa d'aria calda e stazionaria mantenuta artificialmente al di sopra dell'Altopiano di Thay. Persino nel cuore dell'inverno, feroci tempeste di fulmini sono comuni.

La Palude di Sur pullula di tribù di lucertoloidi. Questi umanoidi primitivi utilizzano la gran parte delle loro energie per combattersi l'un l'altro per la supremazia su questo umido appezzamento di terra. Alcuni Maghi Rossi ritengono che i lucertoloidi siano i discendenti del popolo serpente che eresse la Cittadella, un'antica fortezza sepolta sotto il picco più alto del Monte Thay. Se fosse vero, una specie un tempo fiera sarebbe caduta molto, molto in basso.

Quasi tutte le tribù mantengono una sorta di tregua con i Maghi Rossi. I lucertoloidi non infastidiscono i Thayan che vivono nella regione, e in cambio Maghi Rossi non li sterminano. La tregua non si applica agli stranieri in esplorazione della zona, che vengono catturati e uccisi dai lucertoloidi e successivamente consegnati alla prima pattuglia Thayan. Solitamente ciò viene ricompensato con una taglia di 10 mo in cibo per ogni prigioniero o cadavere.

I lucertoloidi della Palude di Sur considerano un grande onore venire arruolati in una forza armata Thayan. In molti hanno servito con orgoglio nelle lontane Fosche Paludi nel corso di molte campagne contro l'Aglarond. I nobili Thayan a volte si inoltrano nella Palude di Sur per delle battute di caccia, ingaggiando i lucertoloidi locali come portatori e guide. La palude è infestata da creature pericolose, tra cui fustigatori, otyugh, e bestie ancora più minacciose. Il trofeo più prestigioso della regione è la testa di un drago nero. Un clan di queste creature vive nelle profondità della Palude di Sur, e spesso si avvistano draghi che volano alti al di sopra della palude. Scovare simili mostri è abbastanza arduo, e sconfiggerli è ancora più improbabile, ma molti gruppi di nobili ci provano lo stesso ogni anno.

monte thay

Il Monte Thay non è un unico picco, ma una catena di montagne vulcaniche al centro di Thay Alta, l'altopiano al di sopra della Seconda Scarpata. Crinali rocciosi simili a pugnali e coni di tizzoni ardenti raggiungono un'altitudine di più di 5.100 metri, e dai loro pendii superiori si affacciano ghiacciai ricoperti di fuliggine. L'accesso a questa regione è ristretto ai Maghi Rossi e ai loro ospiti, i visitatori non autorizzati vengono giustiziati sul posto.

Dai picchi ghiacciati del Monte Thay hanno origine tre fiumi. Il Fiume Fosco scorre verso ovest in direzione del Mare di Dlurg. Il Fiume Lapendrar scorre verso sud in direzione del Golfo dei Maghi, e il Fiume Eltar scorre verso est per immettersi nel Lago Thaylambar, il corpo d'acqua dolce più grande della nazione.

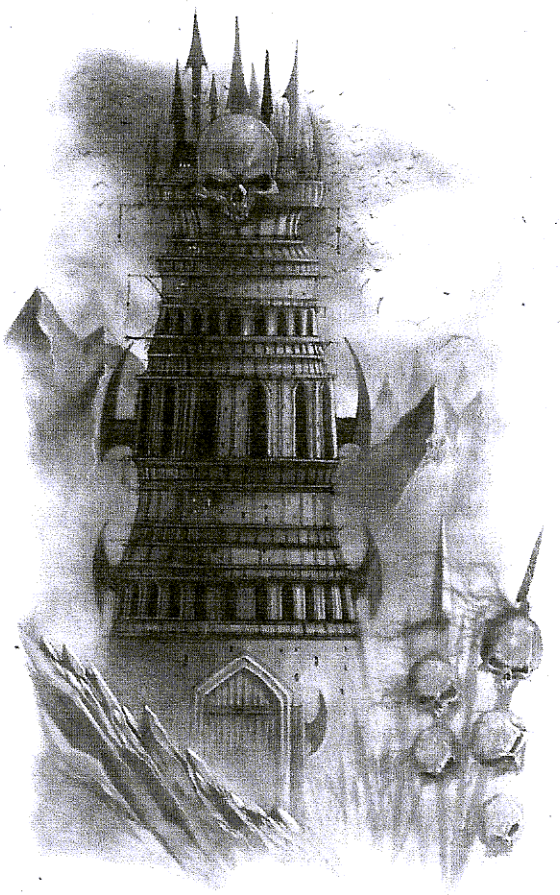


Illustrazione di Wayne England

Il Monte Thay

Eltabbar è la capitale del Thay, ma il Monte Thay è il cuore della nazione. Le fortezze private dei Maghi Rossi più potenti ne costellano i pendii fumanti come stelle nere in un cielo di fuoco. Miniere d'oro, forge vulcaniche, e le oscure caserme di mostruose truppe d'elite, assieme alle officine e alle armerie magiche dei Maghi Rossi, sono poste tutte attorno alle pendici del Monte Thay. Molti degli oggetti magici creati per l'esportazione, insieme agli strumenti più letali che i Maghi Rossi tengono per uso privato, provengono da queste fabbriche letali.

Qui le truppe (per lo più gnoll, orchi insanguinati, bestie oscure, e altre creature malvagie) sono migliaia. Sono pronte a partire per ogni direzione in cui i loro padroni desiderino inviarle. La pace attuale ha reso questi aggressivi combattenti impazienti di entrare in azione. Questa violenza repressa è stata fatale per i pochi avventati che hanno violato il Monte Thay nell'ultimo paio d'anni, dato che queste creature sfogano la loro frustrazione su chi è abbastanza sfortunato da incontrarle.

Molte delle fortezze dei Maghi Rossi contengono dei laboratori utilizzati per esperimenti pericolosi di accoppiamenti influenzati magicamente. I risultati più promettenti vengono liberati per metterne alla prova le capacità, terrorizzando chiunque si imbatta in essi. Finora il successo maggiore è stato quello degli orchi insanguinati, che hanno superato le più grandi aspettative dei loro padroni. Ora i Maghi Rossi hanno iniziato ad applicare le stesse tecniche su membri di altre specie per creare popolazioni ancora più vaste di creature sotto il loro controllo. (Per maggiori informazioni, si veda la descrizione degli insanguinati nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est").

I picchi del Monte Thay comprendono alcuni vulcani attivi. Piogge di cenere e fiumi piroclastici sono più comuni di fontane di lava o di eventi esplosivi. Negli ultimi anni, l'attività del Monte Thay si è intensificata, dando vite a storie di demoni imprigionati lì sotto prima della fondazione del reame in procinto di liberarsi. Il terremoto che squassò Eltabbar alcuni anni or sono spezzò i sigilli che trattenevano il principe demoniaco Eltab al di sotto della città, e si dice che questa creatura fosse (o sia ancora) anche dietro i recenti tumulti geologici.

Ciò che è indubbio è che i Maghi Rossi sono più agitati e riservati del solito. I sinistri maghi stanno dedicando molto tempo e molti sforzi alla costruzione di nuove fortificazioni attorno alle loro fortezze. Alcuni stanno addirittura connettendo le loro fortezze per difendersi reciprocamente, un fatto inaudito fino a pochi anni or sono.

Thazalhar

Thazalhar è il più piccolo dei tharch al di fuori delle isole dell'Alaor. Ricopre gran parte delle terre tra il Fiume Thazarim e il Fiume dell'Alba. Ciò conferisce al tharchion Milsantos Daramos (Grr14 umano LN) il controllo totale su tutte le rotte terrestri tra il Thay e il Mulhorand. Nei primi giorni del reame, questo tharch era un punto vitale di difesa tra il Thay e il suo antico padrone. Successivamente, è stato a lungo il punto di partenza delle truppe Thayan dirette contro il Mulhorand. Oggi è un condotto primario di commercio tra due ex nemici giurati.

Daramos è l'unico tharchion a non essere malvagio, e lo dimostra nel modo in cui governa il suo territorio. Molti degli altri tharchion, e persino alcuni zulkir, ritengono che il vecchio si sia ammorbidito negli ultimi anni. In effetti, Daramos non ha mai preso in considerazione l'atto di uccidere, ma lo considera necessario per proteggere gli interessi del suo popolo. È eccitato dal crescente successo delle enclavi commerciali. Da vero patriota, Daramos spera che questo metodo riesca infine a far abbandonare ai Thayan le loro differenze per collaborare. Sa di non essere più giovane e di non avere alcuna possibilità di portate tutte le fazioni sotto un'unica bandiera, ma forse Szass Tam ci è infine riuscito, utilizzando il denaro non per comperare armi ma *come* arma. Nessun'altra nazione sarebbe in grado di resistere contro una Thay unita.

La fonte principale di introiti di Thazalhar sono i pedaggi che impone a chi attraversa il ponte sul Fiume dell'Alba per entrare nel Thay (1 ma a testa per i Thayan e 10 mo a testa per tutti gli altri). Alcuni mercanti stranieri pagano i pedaggi, mentre altri vendono le loro merci scontate ai Thayan dal lato Mulhorandi del ponte, per poi girare i tacchi e tornare a casa.

Tyraturos

Il tharch di Tyraturos è letteralmente il crocevia del Thay. La Via Orientale incrocia la Strada Alta nella città che dà il nome al tharch. Questo rende Tyraturos una zona fremente di attività mercantile, particolarmente il commercio di schiavi. Qui si può trovare in vendita praticamente qualsiasi tipo di schiavi, tra cui creature esotiche come

lamia, centauri, e normalmente indomabili drow. Il tharchion locale è un ex sacerdote di Waukeen di nome Dimon (Chr7 di Bane umano LN) che si convertì al culto di Bane poco dopo il ritorno del Signore Nero. La corruzione rampante del Thay portò Dimon alla venerazione della tirannia come metodo di imposizione dell'ordine fra le fazioni in lotta della sua patria.

Tyraturos è la terza città più grande del Thay, il che la rende, per dirla con le parole di un osservatore, "una delle città più sporche e sgradevoli in una terra sporca e sgradevole". Più di 50.000 anime abitano in questa fossa, ma questo numero si raddoppia durante le stagioni di commercio intenso, la primavera e l'autunno. Pur non essendo murata, la città dispone di una cittadella centrale che ospita una guarnigione di più di 8.000 combattenti pronti a sedare qualsiasi problema possa insorgere. Qui un viandante può acquistare praticamente tutto (o tutti) ciò che desidera. Un tempo a Tyraturos esisteva ogni sorta di contrabbando, esercitato apertamente, anche se un simile crimine veniva punito con una rapida morte. Prima della conversione del tharchion, corrompere un potenziale pubblico ministero era la prassi, ma Dimon scoprì un nuovo zelo nei confronti della legge sotto il Signore Nero, e ha fermato la corruzione dei suoi ufficiali.

Il tharchion impone tasse su tutte le merci in movimento lungo le grandi strade. Fino a poco tempo fa, i doganieri potevano essere persuasi a rivedere l'ammontare dei dazi, ma sotto le nuove leggi di Dimon, non sono più disposti ad accettare simili persuasioni. Dopo che Dimon rese pubblici esempi il corruttore e il corrotto ordinando che fossero arrestati e imprigionati, i mercanti della città si sono rassegnati a pagare i costi dei loro commerci.

Fiume Fosco

Nato dagli alti ghiacciai del Monte Thay, il Fiume Fosco è un torrente rapido e scosceso con molte cascate nei suoi primi 150 km di lunghezza. A Nethentir, scorre al di fuori delle sue rapide lungo la Prima Scarpata per gettarsi nelle placide acque del Lago Fosco. Dal Lago Fosco, il fiume è navigabile per tutto il tragitto fino al Mare di Dlurg, attraverso un'ampia apertura nelle Montagne Fauci del Drago.

Le imbarcazioni non possono risalire il Fosco dopo Nethentir, ma dalle città gemelle sul lago i vascelli trasportano regolarmente cereali, frutta e legname Thayan verso il Mare delle Stelle Cadute. Gli Aglarondan ad Emmech consentono riluttanti il passaggio ai vascelli mercantili Thayan, a meno che l'Aglarond e il Thay non siano in guerra, il che non accade da molti anni.

Popolo del Thay

Il Thay è una terra di divisioni, molte delle quali determinano il ruolo di un individuo nella società e il suo accesso al potere. La grande maggioranza dei Thayan è composta umani, ma esiste anche una corposa popolazione di umanoidi. La maggior parte dei non umani è composta da schiavi o combattenti nelle numerose forze armate dei Maghi Rossi, ma alcuni hanno guadagnato la propria emancipazione.

Razze e culture

Gli gnoll e gli orchi sono gli umanoidi non umani più comuni nel Thay. Essi formano la spina dorsale delle armate Thayan, specialmente gli gnoll, che vengono spesso posti nelle guarnigioni cittadine per tenere in riga il popolo. Gli orchi, meno controllabili, vengono solitamente utilizzati come truppe d'assalto.

Con l'attuale politica di commercio pacifico degli zulkir, gli orchi spesso oziano, in cerca di qualche combattimento. Se non ne capita uno entro breve tempo, finiscono per lottare tra loro. Per impedire a questa violenza di straripare al resto della popolazione, i Maghi Rossi hanno istituito una serie regolare di combattimenti tra gladiatori. Orchi, gnoll, e altri umanoidi violenti vengono posti l'uno contro l'altro in combattimenti sanguinosi per il divertimento delle crescenti folle di spettatori.

Anche i goblin e gli halfling non sono rari nel Thay, anche se sono quasi sempre schiavi. Le loro vite possono non essere violente come quelle degli orchi e degli gnoll, ma sono ugualmente brevi. Qui si possono incontrare anche tiefling e altre creature stirpeplanari, ma questi rari individui vengono giudicati più per la loro discendenza umana che per l'aspetto esteriore.

Oltre ai non umani, il Thay ospita due diverse culture umane: i Rashemi e i Mulan.

Mulan

Il sangue Mulhorandi scorre vivo nelle vene dei Mulan. Essi sono i discendenti dei rinnegati che si ribellarono all'Impero Mulhorandi 400 anni or sono e, da quei giorni fatidici, hanno conservato il potere che strapparono ai loro lontani padroni. Quasi tutti i Maghi Rossi sono di origine Mulan. Ci sono poche eccezioni, e la maggior parte di esse finge di essere la stirpe di genitori Mulan.

I Mulan sono alti e slanciati, a volte fino al punto di essere rachitici. La loro pelle è olivastra, e spesso si depilano magicamente o con metodi comuni. Al posto dei capelli hanno intricati tatuaggi, spesso sui i loro crani calvi e dove avevano le sopracciglia. I tatuaggi spesso raffigurano draghi, demoni, diavoli, e altre antiche creature malvagie. Sono estremamente stilizzati, a volte al punto di essere criptiche rune o addirittura disegni astratti. Molti Maghi Rossi utilizzano la magia dei tatuaggi, e la moda dei tatuaggi deriva proprio da tale pratica. Anche coloro che sono privi del potere dei Maghi Rossi desiderano apparire come se lo avessero.

Quasi tutti i nobili del Thay sono di discendenza Mulan, anche se non tutti i Mulan sono nobili. Nel peggiore dei casi, i mulan di umili origini sono agricoltori o artigiani liberi, anche se molti cercano un potere che non dipenda dalla ricchezza della loro famiglia, e divengono burocrati, soldati, o sacerdoti. Per chi ha la giusta predisposizione si apre il sentiero dei Maghi Rossi. In effetti, moltissimi Maghi Rossi provengono da famiglie Mulan relativamente povere, anche se i Maghi Rossi altolocati hanno il vantaggio della ricchezza personale e delle alleanze tra nobili ad aiutarli nella loro carriera al termine dell'apprendistato.

Rashemi

I popolani nel Thay sono quasi esclusivamente Rashemi, parenti del popolo del Rashemen. I Rashemi sono robusti, bassi e tarchiati, dalla pelle e dagli occhi scuri. Hanno tutti

lunghi capelli neri, ma molti Rashemi liberi decidono di rasarsi (o perlomeno di portare i capelli corti) per distinguersi dagli schiavi, a cui è proibito tagliarsi i capelli. I Rashemi ricchi spesso si fanno tatuare secondo la moda Mulan.

I Rashemi Thayan non sono un popolo conquistato, né sono oppressi. Non hanno le stesse opportunità di carriera o monetarie dei discendenti dei Mulan, ma pensano di se stessi come Thayan. I Rashemi non gradiscono avere dei signori Mulan, ma sono rassegnati alla situazione e sono ferocemente orgogliosi della forza e dell'oscura maestà del loro paese. I Rashemi con mezzi a sufficienza posseggono schiavi, e molto probabilmente li trattano duramente come in ogni altro angolo del Thay. Pochi Maghi Rossi sono di discendenza Rashemi, ma i Rashemi formano il grosso dei soldati liberi del Thay. Molte delle forze armate migliori sono composte di crudeli combattenti Rashemi lieti di servire i tharchion e i Maghi Rossi.

vita e società

Esistono quattro livelli della società Thayan. In ordine di crescente influenza, essi sono: schiavi, popolani, nobili e Maghi Rossi. Non è una coincidenza che questo sia anche l'ordine decrescente di popolazione. A Thay ci sono molti più schiavi di qualsiasi altro gruppo, ma hanno il potere minore. D'altro canto, i Maghi Rossi sono pochi ma detengono il potere maggiore.

SCHIAVI

Il più basso livello della società Thayan è rappresentato, ovviamente, dagli schiavi. L'economia Thayan si basa sul lavoro degli schiavi, senza il quale il paese crollerebbe rapidamente. L'attuale commercio di oggetti magici ha cambiato la situazione solo lievemente, e non ha certamente migliorato le condizioni di vita degli schiavi.

Gli schiavi non sono considerati cittadini e non hanno diritti. Sono proprietà, come il bestiame. Uccidere o ferire uno schiavo non viene considerato omicidio o aggressione, ma solo danni alla proprietà di terzi. Il padrone di uno schiavo può farne ciò che vuole, ma se questi danneggia la proprietà di qualcun altro, ci si aspetta che ripaghi.

Gli schiavi sono costosi (un giovane schiavo umano posto al lavoro nei campi costa circa 50 mo al mercato di Eltabbar), e sono pochi i popolani con i mezzi per possederne uno. Dato che gli schiavi sono un grande investimento per un agricoltore o un artigiano, i popolani Thayan si prendono molta cura di loro. Gli schiavi consegnati alle grandi residenze dei Thayan nobili conducono un'esistenza più dura, e quelle anime sventurate vendute ai campi o alle miniere dello stato vengono trattati alla stregua di bestie da soma.

Il Thay importa schiavi da tutto il Faerûn, e la popolazione servile ospita membri praticamente di ogni razza. Coloro che sopravvivono al viaggio sono solitamente i più robusti, ma la gran parte non sopravvive al lavoro. Gli schiavi adoperati nelle case vivono relativamente bene, e si occupano direttamente dei bisogni dei loro padroni Mulan. Coloro che vengono consegnati nelle miniere raramente sopravvivono più di un anno a scavare metalli dal terribile Sottosuolo.

POPOLANI

Nel complesso, i popolani non conducono vite molto migliori rispetto agli schiavi. Ma sono cittadini, non proprietà, il che significa che non possono essere indiscriminatamente torturati o uccisi. I Maghi Rossi che lo fanno solitamente riescono a farla franca, ma di solito devono inventarsi dei pretesti per le loro azioni.

I popolani hanno un'aspettativa di vita molto più lunga rispetto agli schiavi, e in generale migliori prospettive. I lavori peggiori li fanno gli schiavi, quindi i popolani sono ad un gradino più in alto. Alcuni sono persino riusciti ad arrivare in cima alla gerarchia, divenendo avventurieri di successo o ricchi mercanti. Alcuni sono in realtà più ricchi di molti nobili, e persino di alcuni Maghi Rossi. La maggior parte dei popolani è di origine Rashemi, ma alcuni provengono da terre remote.

NOBILI

La maggior parte del Thay è di proprietà di antiche famiglie nobili di discendenza Mulan. La divisione tra un popolano Mulan benestante e un signore Mulan impoverito è fortemente delineata dalla discendenza. Alcune famiglie Mulan sono nobili, altre no. I nobili del Thay tollerano di essere governati dai Maghi Rossi (dopotutto, i maghi più influenti dell'ordine sono nobili essi stessi), ma conservano gelosamente il controllo sull'elevazione dei popolani, anche di quelli eroici, allo status di nobili.

I nobili hanno due vie per ottenere agiatezza, potere, e ricchezza: la terra e i servizi. I nobili ricchi spesso posseggono vasti appezzamenti di terreno, e guadagnano affittandoli a coloro che vi risiedono, che si tratti di agricoltori, allevatori, o minatori. La proprietà di terreni non è ristretta alle classi nobili, ma in pratica la maggior parte della terra nel Thay è già di proprietà di un nobile, quindi per un popolano è arduo possederne.

I nobili senza terra (o coloro che desiderano semplicemente impegnarsi in qualche attività) spesso entrano in servizio nell'esercito del Thay, nella burocrazia, o nel clero. Mentre ogni Thayan libero può divenire un soldato, un ufficiale, o un sacerdote, i capi vengono spesso selezionati dalle file dei nobili benestanti in grado di comperare il loro grado o titolo. Ad esempio, in una tipica guarnigione, il capitano è un nobile minore Mulan che dispone di terre, i suoi ufficiali sono nobili Mulan privi di terre, e i suoi sergenti sono veterani Rashemi. Le truppe, ovviamente, sono perlopiù Rashemi. Un nobile che acquisti un buon posto può arricchirsi facilmente come chi possiede una grande residenza: ci si aspetta che un potente ufficiale o un funzionario altolocato dirotti un certo ammontare di "tasse" al suo uso personale.

MAGHI ROSSI

In tenera età, i bambini nobili vengono attentamente esaminati per scoprire se hanno segni di talento arcano. Chiunque ne dimostri anche una briciola viene immediatamente portato in una scuola di magia, a cui fa seguito un lungo e arduo apprendistato sotto un Mago Rosso. Coloro che sopravvivono all'apprendistato e che sono ambiziosi, pieni di risorse e dotati di talento vengono invitati ad en-

Il mercato di schiavi a Eltabbar

Illustrazione di Vince Locke

trare nei Maghi Rossi. Alcuni rifiutano le vesti rosse, ma è raro: divenire un Mago Rosso è una strada verso il potere talmente ovvia che gli zulkir non hanno bisogno di reclutare nessuno.

I Maghi Rossi sono la classe dirigente di questa magocrazia. È illegale che un Mago Rosso accetti come apprendista chiunque non sia di sangue Mulan. Ma alcuni lo fanno lo stesso, e in effetti è un segreto di pulcinella. In qualunque momento, la maggior parte dei Maghi Rossi ha decine di apprendisti (in termini di gioco, maghi che non hanno ancora acquisito il loro primo livello nella classe di prestigio del Mago Rosso), che tengono l'uno alla gola dell'altro per portare avanti i loro piani. Gli apprendisti sono gli agenti, i leccapiedi, e i servitori dei loro padroni. L'addestramento magico che acquisiscono nel processo è determinato solamente dalla loro ambizione e iniziativa.

Solo ai Maghi Rossi è permesso indossare le vesti rosse, il loro distintivo. La pena per fingersi un Mago Rosso è la morte immediata per mano del primo Mago Rosso che scopra l'inganno.

I Maghi Rossi sono governati da un consiglio di otto zulkir, ognuno in rappresentanza di ciascuna delle otto scuole di magia. Tali posizioni sono per la vita, l'unico modo per uno zulkir di rinunciare alla sua carica è essere morto. All'interno di ciascuna scuola esiste un'elaborata gerarchia, nella quale la posizione viene determinata dall'abilità nella magia e dal patrocinio di maghi più potenti. L'attuale capo del consiglio è Szass Tam, lo zulkir della necromanzia.

I Maghi Rossi sono assolutamente malvagi. Il loro scopo ultimo è nientemeno che il dominio del mondo, e hanno passato la maggior parte della storia del Thay ad inseguire questo scopo con mezzi militari. Solo negli ultimi anni hanno messo da parte la via della guerra in favore di metodi economici più insidiosi.

ECONOMIA

L'economia del Thay è tradizionalmente portata avanti sulle spalle di una vasta popolazione di schiavi portati in catene nel paese. Con l'incremento del commercio di oggetti magici degli ultimi anni, il numero di schiavi venduti nel Thay non è sceso minimamente. Anzi, ora che il Thay possiede enclavi in quasi tutte le principali città di Faerûn, i suoi mercanti hanno ancora più accesso agli schiavi, e la popolazione di schiavi è in crescita.

Gli introiti derivati dal commercio di oggetti magici scontati nelle enclavi ha superato di molto qualsiasi aspettativa. I mercanti Thayan commerciano da lungo tempo le merci della nazione in tutto il mondo, ma ora le loro mercanzie sono richiestissime. Prima del cambiamento di politica, la gran parte delle esportazioni Thayan era composta da alimenti, legname (tra cui quello del prezioso albero di legnonero), e opere d'arte, gioielli e pezzi d'artigianato Thayan, perlopiù creati da abili schiavi. Questi commerci continuano a tutt'oggi, consolidando il ruolo di potenza mercantile del Thay.

Chiunque faccia affari con i Thayan conosce la loro orribile storia e i loro metodi malvagi. Ma i prezzi e la qualità delle loro merci sono troppo buoni per trascurarle. Szass Tam e il resto degli zulkir sono soddisfatti, e non hanno abbandonato il loro obiettivo di dominio del mondo. Il piano attuale è quello di utilizzare l'avidità degli altri contro di essi stessi. Armati di merci scontate, i Thayan do-

vrebbero essere in grado di farsi strada attraverso tutte le principali economie di Faerûn. Una volta che i Maghi Rossi si siano introdotti in una nazione, potranno avere informazioni sufficienti sugli abitanti per poterli dividere dall'interno.

Non tutti gli zulkir sono d'accordo su questa politica, soprattutto i comandanti più aggressivi come Aznar Thrul, e coloro che non sono nella posizione di potersi riempire le tasche con le ricchezze portate da questa nuova impresa, come lo zulkir Nevron della scuola dell'evocazione. Come per molti grandi progetti del Thay, anche questo potrebbe fallire per colpa delle ripicche tra gli zulkir.

LEGGI E ORDINANZE

Tutti coloro, Thayan o stranieri, che circolino all'interno del Thay devono portare con sé un lasciapassare, emesso da un tharchion, che consente al viandante di utilizzare strade specifiche e di visitare città specifiche. Tutti i tharchion delegano il compito di emettere dei lasciapassare a ufficiali e funzionari minori, il che significa che un permesso di viaggio verso un punto specifico può essere acquistato con la giusta mazzetta (generalmente dalle 10 alle 50 mo per gli stranieri). I soldati, i messaggeri, e i funzionari in atto di svolgimento delle loro mansioni sono esenti dall'obbligo di ottenere un permesso di viaggio, ma generalmente portano con sé dei simboli della loro autorità.

Gli stranieri che viaggiano senza autorizzazione trovano arduo, se non impossibile, spostarsi per l'altopiano. Le strade e le scorciatoie vengono costantemente battute da pattuglie alla ricerca di schiavi fuggitivi (e dell'occasionale brigante, criminale, o spia straniera). La pena per essere catturati è, di solito, la morte. Coloro che vengono scoperti all'interno della magione di un Mago Rosso, d'altro canto, subiscono un fato di gran lunga peggiore: quello di essere utilizzati come cavie di dolorosi esperimenti magici.

Le leggi del Thay sono semplici, e le pene brutali. Perlopiù riguardano lo stabilire chi sia al comando. Quando i tharchion e gli zulkir si trovano di fronte ad un problema serio, consultano una serie di tomi nota come la Biblioteca della Legge. Ma per la maggior parte del tempo, le autorità ignorano questi libri in favore della rapidità. Le seguenti sono le leggi più importanti del Thay:

Solo i Maghi Rossi possono indossare le vesti rosse, di modo che chiunque possa riconoscerli immediatamente.

Non rubare da altri Thayan e non danneggiare le loro proprietà, specialmente gli schiavi.

Non uccidere o ferire un altro Thayan. (In pratica ciò significa "Non uccidere o ferire nessuno che appartenga alla tua classe sociale o superiore").

Obbedisci agli ordini dei tuoi superiori.

Il divieto di indossare vesti rosse è insolito, ma i Thayan lo prendono talmente sul serio che la maggior parte si rifiuta di indossare qualsiasi tipo di vestito di quel colore. La pena per essere colti vestiti in tal modo è l'esecuzione sul posto. Si dice che alcune delle forze dei Maghi Rossi conservino una o due vesti rosse. Presumibilmente vengono poste su un cadavere *dopo* che le guardie abbiano ucciso qualcuno, per poter giustificare le loro azioni.

Le leggi del Thay vengono applicate da chiunque dichiari di avere la giurisdizione sulla popolazione coinvolta o sul luogo nel quale avviene l'incidente. Nel Thay, quasi tutti i Maghi Rossi utilizzano schiavi o popolani come guardie del corpo private. Più l'individuo è potente, più abili e numerose saranno le guardie. Nel Thay la forza è la legge, e i Maghi Rossi sono molto forti. I guai arrivano quando più di un gruppo di guardie dichiarano di avere la giurisdizione riguardo ad una questione specifica. Ciò accade spesso, e quando accade, spesso scoppia una rissa.

GUERRA E DIFESA

Il Thay è una potenza militare, e i suoi eserciti combinati contano molte più truppe di quelli di tutti i paesi confinanti messi insieme. Ma a causa della mancanza di collaborazione tra le varie forze, il Thay non è mai stato efficiente come potrebbe essere.

Ciascuno zulkir e tharchion ha l'obbligo di formare un gruppo di truppe noto come una legione. Solo le risorse del patrocinatore limitano le dimensioni e la composizione della legione. Anche agli altri Maghi Rossi vengono permesse forze all'interno della loro dimora e guardie del corpo. I più ricchi tra loro possono avere migliaia di truppe a loro disposizione. Sfortunatamente (o fortunatamente, a seconda del punto di vista) le disparate forze Thayan collaborano nella stessa misura in cui lo fanno i loro capi: scarsamente. Solo in caso di minacce estreme per l'intera nazione le numerose armate sono in grado di accantonare le loro differenze e collaborare. Ma anche in simili casi, la loro assistenza non è totale.

Le varie legioni sono composte da una mescolanza eterogenea di razze, e persino di mostri. Schiavi goblin, mercenari orchi e mezzorchi, e cavalieri umani sono le truppe più comuni. Gli gnoll sono comuni, ma data la loro natura di codardi vengono utilizzati perlopiù nelle schermaglie e nelle razzie piuttosto che in prima linea. Compagnie di giganti delle colline, ogre, e troll seminano il terrore sul campo di battaglia.

Le unità di cavalleria utilizzano molti tipi di destrieri, tra i quali creature mai montate in nessun altro luogo di Faerûn. Centauri, manticore, leucrotta, grifoni, ippogrifi, scarabei giganti, e persino draghi sono al servizio delle truppe speciali Thayan, benché i cavalli siano molto più comuni. Le unità più famose sono quelle di cavallerizze a dorso dei temuti unicorni neri allevati dai Maghi Rossi. L'esercito più famoso del Thay è la Legione del Grifone, un gruppo di circa quattrocento Maghi Rossi agli ordini del tharchion di Pyarados (attualmente la tharchion Nymia Focar), che solca i cieli in sella a grifoni.

Il programma di allevamento di soldati di maggior successo negli ultimi anni è stato quello degli insanguinati, o orchi insanguinati. Feroci, leali, e fisicamente possenti, gli insanguinati sono truppe d'assalto eccellenti. È raro trovare una legione che non disponga di almeno un'unità di orchi insanguinati. I Maghi Rossi stanno sperimentando su altre razze le tecniche utilizzate nella creazione degli insanguinati, e potrebbe dunque essere solo una questione di tempo prima di scorgere altre razze "insanguinate" negli eserciti del Thay.

Poche città nel Thay sono protette da mura o da altre difese. I Thayan considerano la Prima Scarpata come una muraglia che circonda tutto il paese, e ritengono di poter fermare qualsiasi invasore sul bordo del precipizio. Le città Thayan che si trovano al di sotto della scarpata (ad esem-

pio Bezantur) sono spesso protette da vaste muraglie. La prima linea di difesa del Thay è il costante e vigoroso pattugliamento dei suoi confini e del suo interno. Ciò fornisce agli zulkir un rapido sistema d'allarme che concede loro molto tempo per rispondere ad un attacco massiccio.

RELIGIONE

La magia arcana è suprema nel Thay, ma anche i Maghi Rossi più potenti non possono negare il potere degli dei. Persino gli zulkir rendono almeno omaggio ad una divinità. Fare altrimenti significherebbe invitare il castigo. Divinità malvagie come Beshaba, Loviatar, Shar, Talona, Umberlee e Gargauth il Reietto vengono venerate apertamente. Venerare divinità buone non è proibito, ma viene scoraggiato. Ma i Maghi Rossi sanno che ci sono tempi in cui tutti, persino una divinità legale buona, possono essere utili, e raramente appoggiano il taglio di ponti metaforici.

La fede più diffusa e potente nel Thay è quella di Kossuth, il Signore delle Fiamme. I Thayan ritengono che le divinità elementali neutrali si adattino bene alla loro terra oppressiva. Le dottrine di divinità buone come Tyr o Lathander sono letteralmente opposte alla gerarchia eretta dai Maghi Rossi, e le divinità malvagie pretendono la sottomissione dei loro devoti. Kossuth rappresenta potere e padronanza senza limiti, e per questo incontra il favore dei Maghi Rossi. La fede di Kossuth gode di una posizione privilegiata e di molte considerazioni speciali nella società del Thay. I chierici del Signore del Fuoco sono tra le poche persone che un Mago Rosso non può ferire o uccidere impunemente.

La venerazione di Bane ha una lunga tradizione nel Thay. Anche se la chiesa del Signore Nero scomparve durante il Periodo dei Disordini (durante il quale Cyric prese il posto di Bane), il ritorno di Bane ha avuto l'effetto di far sorgere chiese sia di Cyric che di Bane, forti e ben organizzate. Molti Thayan venerano Mask, e negli ultimi anni il numero di fedeli è cresciuto silenziosamente e incessantemente. Anche la fede di Shar è fortemente celata nel Thay.

I brutali umanoidi al servizio dei Maghi Rossi continuano a venerare i propri pantheon. Gli orchi venerano Gruumsh, proprio come in ogni altro luogo, e gli gnoll venerano il dio-demone Yeenoghu.

Un fraintendimento comune al di fuori del Thay è che i Maghi Rossi venerino demoni e diavoli. In realtà, molti Maghi Rossi ambiziosi contattano regolarmente simili esterni malvagi, ma solamente per stringere accordi con queste creature. I Maghi Rossi si ritengono al pari di simili creature, perlomeno nei momenti in cui si unificano, come fecero quando evocarono il demone Eltab per aiutarli nella loro guerra di indipendenza dal Mulhorand.

Avventurieri

Gli stranieri vengono guardati con sospetto nel Thay. Gli zulkir hanno spiato talmente tanto nel corso dei secoli da sapere di essere probabilmente spiati a loro volta. Questo è tanto più vero a causa della magia anti-scrutamento che ricopre gran parte del paese. L'unico modo con cui un governo straniero possa scoprire ciò che avviene nel Thay è per mezzo di una spia in grado di gestire personalmente le investigazioni.

È quindi arduo per un gruppo di avventurieri entrare nel Thay senza essere osservati. Coloro che vengono sospettati di spionaggio vengono giustiziati immediatamente, e la maggior parte dei Maghi Rossi è pronta ad accusare di spionaggio qualunque innocente fastidioso solamente per avere una scusa per poterlo uccidere.

Ma gli zulkir hanno capito che ci sono momenti in cui un gruppo di avventurieri può essere utile. Ad esempio, ci sono molte rovine sparse nel Thay, specialmente a Delhumide e nelle Montagne dell'Alba. Gli zulkir e i tharchion permettono agli avventurieri di ficcanasare in giro per simili luoghi, fintanto che possano mettere le mani su una parte dei profitti. Ci riescono in molti modi, dai rincari sugli approvvigionamenti alla vendita di permessi alla richiesta vera e propria di una parte dei tesori.

Gli avventurieri possono pernottare in molte locande sparse nel Thay. Tuttavia i residenti si tengono alla larga da chi ignora gli usi della loro nazione. Ci sono troppi modi di inimicarsi i Maghi Rossi e i loro leccapiedi per apprezzare la compagnia dei visitatori. D'altra parte, molti popolani e persino alcuni nobili considerano simili turisti come le pedine perfette nei loro piani, tanto sono ignoranti nell'arte della politica Thayan.

politica e potere

Nel Thay, la politica e il potere sono inscindibilmente legati. Coloro che sono al comando sono coloro che hanno il potere di assumere il comando. La maggior parte dei Maghi Rossi (essenzialmente la classe dirigente) è di nobili natali e otterrebbe obbedienza e fedeltà ovunque solamente in virtù del proprio sangue, ma coloro che sono ai vertici massimi (gli zulkir) devono faticare per raggiungere la loro posizione.

La crescente ricchezza della Gilda del Commercio Estero potrebbe cambiare questa tradizione secolare. I funzionari della Gilda sono stati catapultati nell'olimpo della ricchezza grazie al successo delle enclavi mercantili. I più saggi tra loro sanno che un simile potere può essere effimero, specialmente se i tharchion e gli zulkir più aggressivi riusciranno a farsi sentire, e stanno quindi facendo di tutto per assicurare il lungo termine delle loro posizioni. Il loro capo è il Maestro della Gilda Samas Kul (Tra7/Mro8 umano LM), il funzionario di più alto grado nell'organizzazione. È riuscito a diventare uno dei Maghi Rossi più influenti e potenti, secondo solamente agli zulkir.

storia del Thay

Sin dalla sua fondazione, il Thay è stato governato da maghi ambiziosi convinti che il loro destino ultimo sia il dominio del mondo. Benché abbiano esteso il loro dominio al Golfo dei Maghi e alla valle del Lapendrar, hanno ottenuto risultati più scarsi con i reami confinanti dell'Aglarond e del Rashemen. Ma con l'apertura delle enclavi Thayan nelle città di tutto il Faerûn, i Maghi Rossi possono finalmente affermare di avere esteso il loro territorio a quasi tutto il continente. Prima di costruire un'enclave, i Maghi Rossi insistono per convincere il governo locale a vendere il territorio al Thay, ed entro le mura di quei luoghi disparati e lontanissimi si applicano le leggi del Thay.

-1087 Il mago Thayd guida una ribellione di maghi contro Mulhorand e Unther, e conquista le province settentrionali di entrambi gli imperi, dichiarandole suo territorio.

-1081 Thayd e i suoi cospiratori vengono sconfitti.

dal-1076 al-1069 Si apre il Portale Orchesco nelle zone meridionali dell'Altopiano di Thay. Centinaia di migliaia di orchi invadono i possedimenti settentrionali di Mulhorand e Unther.

-160 *Anno del Gigante delle Pietre:* Narfell e Raumathar si distruggono a vicenda.

-75 *Anno degli Scudi di Cuoio:* I Mulhorandi lanciano l'invasione del Rashemen da Delhumide ma vengono respinti da berserker e Streghe.

400 *Anno dello Scudo Blu:* I Chessentan fondano Escalant nel Golfo dei Maghi.

679 *Anno della Cintura Scarlatta* Unther riconosce la Lega di Samathar, e concede l'indipendenza al Golfo dei Maghi.

922 *Anno del Pesce Parlante:* Ythazz Buvaar guida la ribellione dei Maghi Rossi contro il Mulhorand; Delhumide viene saccheggiata.

929 *Anno degli Occhi Luminosi:* Chessenta si ribella ad Unther.

934 *Anno dell'Empia Stregoneria:* I Maghi Rossi tentano di invadere il Rashemen attraverso la Gola di Gauros ma vengono respinti.

953 *Anno della Guida del Corvo:* Tchazzar di Chessenta conquista il Golfo dei Maghi.

976 *Anno degli Incantesimi Assassini:* L'invasione del Thay da parte del Mulhorand viene respinta.

1030 *Anno dei Signori della Guerra:* Gli zulkir vengono elevati a reggenti del Thay.

1074 *Anno del Pugno Serrato:* Gli zulkir schiacciano l'ultima opposizione al loro governo del Thay.

1086 *Anno dei Fuochi del Veggente:* Il Thay cattura Nethjet e Nethentir, ed estende il tharch di Lapendrar.

1110 *Anno dei Campi Insanguinati:* Il Thay marcia su Phent, ma le forze combinate delle città Impilturan e Theskian sconfiggono l'esercito dei Maghi Rossi.

1194 *Anno dell'Onda di Sangue:* Gli zulkir lanciano la loro prima invasione contro l'Aglarond. I Thayan vengono sconfitti nella Battaglia delle Sabbie Canterine.

1197 *Anno degli Scudi Spezzati:* I Thayan attaccano nuovamente l'Aglarond e vengono respinti dopo la Battaglia delle Teste Infrante.

1260 *Anno della Lama Spezzata:* Halacar di Aglarond lancia un'invasione contro il Thay, avanzando lungo il Lapendrar. I Maghi Rossi distruggono il suo esercito.

1280 *Anno della Manticora:* Gli zulkir lanciano l'invasione del Mulhorand che spazza via Murghôm e le regioni settentrionali di quella terra.

1320 *Anno del Freddo che Osserva:* La Grande Epidemia del Mare Interno si abbatte sulla costa. I Thayan si ritirano dal Golfo dei Maghi per sfuggire alla malattia.

1323 *Anno delle Ragnatele dei Sogni:* Lo zulkir dell'ammaliamento è al comando di un tentativo di controllare le menti di personaggi influenti attraverso i loro sogni. Il piano dei Maghi Rossi viene comunque sventato.

1339 *Anno della Luna Piangente:* Samas Kul diviene il Maestro della Gilda del Commercio Estero, all'epoca una posizione minore.

1344 *Anno della Luna Calante:* Samas Kul ottiene la concessione per un piccolo Quartiere Thayan nella città di Procampur, creando la prima delle enclavi Thayan.

1357 *Anno del Principe:* Il Thay invia un esercito di elementali verso il Golfo dei Maghi per mettere in ginocchio le città di Escalant, Murbant e Thasselen. L'evento verrà ricordato come la Guerra delle Salamandre.

1359 *Anno del Serpente:* L'Orda Tuigan invade il Thay. Lo zulkir Szass Tam negozia una tregua con Yamun Khahan. Il capo dei Tuigan acconsente a lasciare in pace il Thay in cambio del passaggio del suo esercito attraverso il Thay per attaccare il Rashemen. I Tuigan verranno sconfitti in seguito da un'alleanza di potenze occidentali nel Thesk.

1368 *Anno della Bandiera:* Il Thay stabilisce enclavi a Cimbar, Phsant, Proskur e Tsurlagol. Gli zulkir aumentano vertiginosamente la produzione di oggetti magici per le esportazioni.

1369 *Anno del Guanto:* Il Thay attacca l'Aglarond in inverno. Una grande armata di non morti attraversa le Fosche Paludi congelate ma non riesce a superare il Muro di Guardia.

1370 *Anno del Boccale:* Il Thay stabilisce enclavi a Westgate e Selgaunt. La tharchion Dmitra Flass sposa Selfaril, Alta Lama di Mulmaster.

1371 *Anno dell'Arpa Non Suonata:* Il Mulhorand lancia un'invasione contro Unther; i Maghi Rossi iniziano a inviare oro e magia a Unther per contrastare la conquista Mulhorandi.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Anno corrente.

Governo

Nel Thay, gli otto zulkir governano il paese per consenso, che viene ottenuto con dibattiti che a volte sfociano in faide aperte. Tra tutti, Szass Tam è il più influente dei suoi pari. È il più potente di tutti, e nei lunghi anni passati da lich si è barricato così profondamente che è impossibile scalzarlo dal suo ruolo con qualsiasi mezzo eccetto la morte permanente.

Gli zulkir eleggono i tharchion, o governatori, alla guida degli undici tharch. A loro volta, i tharchion eleggono dei burocrati locali chiamati autarchi per sovrintendere a dei luoghi e progetti in loro vece. Spesso gli autarchi vengono rimossi rapidamente, sempre al capriccio dei loro tharchion. Gli incompetenti vengono rimossi non appena vengono scoperti. Coloro che hanno successo vengono promossi a tharchion non appena si presenti un posto vacante, ma gli attuali tharchion, indisposti a perdere il lavoro, congegnano la caduta di simili promettenti per eliminare qualsiasi contendente. Solo chi è veramente senza scrupoli e pieno di risorse riesce a farsi strada fino alla posizione di tharchion, e non intendono cadere senza aver combattuto.

Il capo di una enclave commerciale è chiamato khazark. Questa posizione in teoria è di grado pari a quella di autarca, ma in pratica è ancora più rispettata, dato che solo i Maghi Rossi possono ottenerla. I membri di qualsiasi classe possono divenire tharchion, la carica più alta nella regione a cui un Thayan che non sia un Mago Rosso possa aspirare.

Si dice che esista una catena di comando nella quale gli zulkir diano ordini ai tharchion e ai khazark, questi ai loro subalterni, e così via fino ai popolani che spadroneggiano con gli schiavi. In realtà, gli zulkir danno ordini a chiunque vogliono. Nessuno osa dire che dovrebbero operare in maniera diversa. Il problema è che solo gli zulkir finiscono con il vedere il disegno nella sua interezza. Dato che ne esistono otto, ognuno con i suoi piani personali, ognuno impartisce ordini che sono spesso in diretto conflitto con altri ordini. È quindi compito dei Thayan subordinati scegliere quale padrone seguire e sperare di sfuggire alle ire dello zulkir di cui sono stati costretti a ignorare gli ordini.

Questo problema inerente al governo Thayan si è dimostrato moltissime volte esserne il punto debole. Dato che non c'è nessuno a capo di tutto, nessuno responsabile per il corretto funzionamento di tutto, le numerose fazioni nel Thay finiscono con il passare tutto il tempo a combattersi l'un l'altra anziché portare avanti i loro piani di dominio del mondo. Questa è stata la salvezza del resto di Toril. Se uno zulkir dovesse riuscire ad avere il completo controllo della nazione, il resto del mondo passerà dei guai seri.

L'ultimo esempio di disaccordo tra i Thayan è il fatto che non tutti gli zulkir e i tharchion seguono la dottrina "fate gli affari, non fate la guerra" recentemente adottata dagli zulkir. Il tharchion Homen Odesseiron di Surthay, ad esempio, vuole invadere il Rashemen entro breve tempo, perlopiù a seguito delle spinte della tharchion Azhir Kren di Gauros, desiderosa di combattere. Entrambi i tharchion ritengono di essere stati esclusi dalla prosperità apportata dall'esplosione commerciale, e vogliono disperatamente ristabilirsi come le figure importanti che erano negli anni più bellicosi del Thay.

Sia Odesseiron che Kren stanno ammassando le loro forze da mesi. Il loro piano è di prendere Mulsantir prima che chiunque, zulkir e Rashemi, si accorga di ciò che accade. Credono che in caso di successo, da Eltabbar non arriveranno lamentele. Se dovessero fallire, sperano di essere morti tanto da essere al di là persino delle grinfie necromantiche di Szass Tam.

Per maggiori dettagli sui Maghi Rossi e sui personaggi specifici al governo del Thay, si vedano l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* e l'accessorio *Signori dell'Oscurità*.

Nemici

Dal punto di vista del Thay, tutte le altre nazioni del mondo sono sue nemiche. Un tempo i Thayan esprimevano apertamente questa idea, il che rendeva inutile qualsiasi sforzo diplomatico. Negli ultimi anni, come parte dei loro piani commerciali, hanno attenuato i toni della loro retorica. I Maghi Rossi considerano se stessi e il loro stile di vita superiore a tutto, ma sono sufficientemente circospetti da non tatuarsi le loro convinzioni sulla fronte o su quella dei loro nemici sconfitti... per il momento.

AGLAROND

Nel corso dei secoli, gli Aglarondan sono stati i nemici più implacabili del Thay. Dal punto di vista dei Thayan, la penisola dell'Aglarond deve essere loro. È un punto perfetto per lanciare offensive alle altre terre che si affacciano sul Mare delle Stelle Cadute. Se quella terra non sarà nelle mani dei Thayan, sarà molto probabilmente il punto di partenza principale di ogni controffensiva contro il Thay.

Nonostante i loro maggiori sforzi, i soldati del Thay non sono mai riusciti a penetrare nell'Aglarond. Le Montagne Fauci del Drago e il Bosco di Yuir difendono il paese quasi efficacemente come la Prima Scarpata difende il Thay, e gli Aglarondan sfruttano questo vantaggio al meglio. Un esempio lampante di ciò è il Muro di Guardia, che impedisce ai Maghi Rossi di inviare truppe non morte attraverso le pericolose Fosche Paludi all'interno dell'Aglarond.

I Maghi Rossi nutrono un odio particolarmente gelido nei loro cuori marcescenti nei confronti della Simbul. Il fatto che una donna, uno stregone per di più, possa vanificare i loro sforzi maggiori li frustra infinitamente. Gli zulkir sono galvanizzati dall'accordo che la Simbul ha concesso alla loro recente offerta di tregua, ma allo stesso tempo sono sospettosi. Sperano che presto venga loro concesso il permesso di stabilire un'enclave a Glarondar, ma sanno che entrare nell'Aglarond richiederà ben più di una richiesta.

MULHORAND

Per i Thayan, il Mulhorand è l'accesso al Faerûn meridionale. È anche la patria dei Mulan, che i Maghi Rossi vorrebbero riunire sotto un'unica bandiera. Ma Mulhorand, un tempo una nazione in declino, sta risorgendo.

Il Thay tentò di invadere il Mulhorand molte volte nel corso dei secoli, sin da quando conquistò la propria indipendenza. Il problema principale è sempre stato la geografia della regione. Solo un stretta striscia di terra lungo le Montagne dell'Alba consente al Thay di far marciare un esercito a sud. I Mulhorandi pattugliano costantemente questo territorio, e i Thayan trovano molto difficile entrare in profondità nel paese. Allo stesso modo, l'Impero Mulhorandi ha attaccato il Thay in più di un'occasione, nella speranza di riconquistare la sua provincia settentrionale da lungo tempo perduta e di creare un gigante inarrestabile nel Faerûn orientale.

Bloccata dalla situazione di stallo a nord, il Mulhorand ha recentemente rivolto le sue attenzioni a ovest, invadendo la decrepita Unther. Come tutti, i Maghi Rossi amano ben poco Gilgeam il Tiranno, ma non vogliono neppure che il Mulhorand riesca a conquistare qualcosa facilmente. Sperano di far impantanare l'esercito Mulhorandi in anni di anarchia e caos tra le rovine dell'Unther, e stanno inviando oro, magia e mercenari a sud per aiutare ciò che resta del dominio di Gilgeam.

RASHEMEN

Il Rashemen è stato, più di ogni altro paese, l'oggetto di più tentativi di invasione da parte del Thay. La terra stessa sembra operare contro i Maghi Rossi. La ragione di così

tante invasioni del Rashemen (e di così tanti fallimenti) è che i tharchion di Surthay e Gauros a volte lanciano le loro forze al di là del Lago Mulsantir praticamente senza preparazione. Spesso hanno qualche piano "garantito" che alla fine non funziona mai. Alcune delle barzellette più in voga nelle locande Rashemi parlano di sciocchi Maghi Rossi e dei loro ultimi piani.

Ma se i tharchion Azhir Kren e Homen Odesseiron riescono nei loro intenti, i Rashemi inizieranno a piangere, anziché ridere. I due capi stanno ammassando forze in segreto lungo la sponda meridionale del Lago Mulsantir con un occhio di riguardo per un attacco fulmineo contro la città di Mulsantir.

città e luoghi

Il Thay è una terra vasta e colonizzata da tempo. Il suo grande altopiano è costellato da paesi, insediamenti e villaggi, oltre ad alcune grandi città. Le città del Thay sono affollate e luride, perlopiù a causa del fatto che la gran parte della popolazione (gli schiavi e i loro guardiani umanoidi) vive nella sporcizia e nello squallore. I poveri e gli schiavi vivono in abitazioni poco migliori di tuguri in mattoni di creta e paglia.

I ricchi e i potenti abitano in un mondo del tutto differente. Le loro immense ville sono circondate da giardini murati progettati non solo per la riservatezza, ma anche per tenere all'esterno i rumori e gli odori della città. Questi edifici, in mattoni o in pietra, sono spesso di molti piani, ad enfatizzare il fatto che nel Thay i potenti sono al di sopra della plebaglia, sia fisicamente che metaforicamente.

Amruthar (Metropoli)

La città di Amruthar è indipendente dal Thay, nonostante si trovi al centro del tharch di Lapendrar. Quattrocento anni or sono, quando i Maghi Rossi iniziarono la deposizione dei governanti Mulhorandi, un potente satrapo di nome Sekhotet governava il settore sud occidentale della provincia da questa città. Sekhotet desiderava governare la sua terra senza dover rispondere ad un faraone a Skuld, quindi si unì ai maghi, aiutando e favoreggiando la loro ribellione. Il prezzo chiesto da Sekhotet era la libertà di governare Amruthar a suo piacimento. La dinastia di Sekhotet si è estinta da tempo, ma gli zulkir hanno onorato alla lettera il loro accordo con i successori del signore Mulhorandi.

Amruthar è ancora indipendente, ma è risaputo che l'attuale reggente, il Gerarca Numos Thal (Ari9 umano LM), è una semplice marionetta nelle mani degli zulkir. Lui e gli altri aristocratici della città vengono ben pagati per la loro compiacenza, e a loro volta cedono una parte di tutte le transazioni finanziarie effettuate in città al Thay. L'accordo funziona da secoli, e né il gerarca né gli zulkir hanno motivo di cambiarlo.

Ma questo non vale per molti dei cittadini di Amruthar. Tre fazioni lottano per avere una possibilità di guidare il popolo in una rivoluzione contro i loro comandanti corrotti e decadenti. Il gruppo più consistente è noto come i Realisti. Essi desiderano deporre il gerarca e conservare il rapporto della città con il Thay. Sanno che la loro città non potrebbe mai resistere contro le forze dei Maghi Rossi, quindi i loro capi cercano di accattivarsi il favore degli zulkir. In realtà, se gli zulkir fossero delusi dal gerarca, sarebbero lieti di far vincere i Realisti, ma quel giorno deve ancora giungere.

I membri della seconda fazione più grande sono noti come gli Indipendenti. Essi vogliono tagliare tutti i legami con il Thay e trasformare Amruthar in una vera città-stato. Gli Indipendenti sanno che il Thay non gradirebbe una cosa simile, ma sperano che l'antico accordo di Sekhotet e l'attuale prosperità del Thay riescano a dissuadere gli zulkir dal prendere la città con le armi. Nel frattempo, favoriscono la silenziosa crescita delle forze armate di Amruthar, nella speranza di rafforzare la città per l'eventuale secessione.

La fazione più piccola è quella degli Occidentali. Essi desiderano unirsi all'Aglarond, portando la loro città sotto l'egida di un'altra nazione. Gli zulkir non lo permetterebbero mai, ovviamente, e anche se la Simbul comprende la disperazione di Amruthar, non è pronta ad impegnarsi in una guerra in suo favore. L'Aglarond è sempre stata eccelsa nella difesa dei suoi confini, ma persino i più ferventi nemici del Thay a Velprintalar non credono sia possibile combattere i Maghi Rossi sull'Altopiano di Thay e vincere. Il Gerarca Thal è ansioso di eliminare qualsiasi pubblico dibattito riguardo a simili questioni, nel timore che gli Occidentali, nella loro follia, possano fornire agli zulkir la scusa per far terminare la speciale indipendenza di Amruthar.

♛**Amruthar (metropoli)**: Convenzionale/magico/non standard/non standard; AL LM/NM/N/CN; Limite di 100.000 mo; Risorse 205.200.000 mo; Popolazione 41.040; Mista (umani 80%, mezzelfi 8%, halfling 6%, mezzorchi 4%, gnomi 1%, elfi 1%).

Autorità: Gerarca Numos Thal, Ari9 umano LM (reggente ereditario della città, e marionetta dei Maghi Rossi); Hezass Nymar, Chr8 di Kossuth umano NM (tharchion di Lapendrar; vive ad Eltabbar ma dispone di uffici ad Amruthar); Timbra Wenz, Ari14 umana N (capo dei Realisti); Purtek Friina, Ldr6/Grr4 umano CN (capo degli Indipendenti).

Personaggi importanti: Yesvel Rethume, Str16 umana LN (l'incantatrice arcana più potente in città); Tharek lo Scudo Nero, Chr13 di Bane umano mezzo immondo LM (capo della Casa del Signore Nero in città); Orimel Drudaryn, ladro 5/guerriero 5/cavalcagrifoni dell'Aglarond 4 mezzelfa CB (una spia Aglarondan che tiene d'occhio gli sviluppi ad Amruthar su ordine della Simbul).

Guardia cittadina: Grr7, Grr6, Com6, Grr5 (2), Com5 (5), Grr4 (3), Com4 (7), Grr3 (9), Com3 (21), Grr2 (23), Com2 (76), Grr1 (44), Com1 (307); *Guardia del Gerarca:* Grr9, Chr8, Grr7, Com6, Chr5, Grr5 (3), Com5 (4), Chr4 (2), Grr4 (5), Com4 (30), Chr3 (4), Grr3 (18), Com3 (129). Gli altri abitanti di Amruthar sono troppo numerosi per essere qui descritti.

Bezantur (Metropoli)

Eltabbar è la capitale del Thay, ma Bezantur è da lungo tempo il centro commerciale del reame. La città è la capitale del tharch di Priador ed è il porto più grande del dominio dei Maghi Rossi. Per secoli, cotone, frutta, cereali Thayan sono passati attraverso Bezantur, arricchendo i si-

Samas Kul

Illustrazione di Adam Rex

gnori della città e il tharchion, ma la ricchezza che affluisce ora è inimmaginabile. A Bezantur affluiscono l'oro, le merci e gli schiavi scambiati in decine di enclavi Thayan sparse in tutto il Mare delle Stelle Cadute, e dunque non è solamente la città più grande del Thay, ma è di gran lunga la più ricca.

Bezantur, cinta di nere mura, si erge sulla sponda settentrionale del Mare di Alamber. Artigiani, mercanti, sacerdoti e soldati vivono stretti tra le sue mura, mentre al di là di esse sorge una squallida baraccopoli di popolani e gabbie di schiavi. Nel raggio di 30 km dalla città non crescono alberi. Lungo la costa si trovano grandi cantieri navali, più grandi persino di quelli dell'Alaor, che impiegano centinaia di carpentieri e mastri d'ascia e migliaia di schiavi. Nel lato orientale della città, entro mura di recente costruzione e persino più alte e forti di quelle cittadine, si trova la Gilda del Commercio Estero, il cuore del sinistro piano del Thay per soggiogare l'Occidente con il commercio.

Cittadella centrale

Questa struttura altamente fortificata è uno dei monumenti più notevoli di Bezantur, e domina il centro della città. Fatta di pietra nera lavorata e alta abbastanza da poter essere vita da ogni punto della città, la Cittadella Centrale è il primo edificio visibile a coloro che si dirigono verso Bezantur, anche prima delle baracche ammassate all'esterno delle mura come un nido di ratti.

La cittadella ospita la legione di Aznar Thrul (zulkir dell'invocazione e tharchion di Priador), assieme ai suoi lussuosi quartieri privati. Le forze armate contano quasi 5.000 gnoll, umani, goblin, bestie oscure, e creature ancora più maligne.

Anche il precedente tharchion, che si ritiene morto da tempo, vive segretamente qui. Mari Agneh è stata completamente piegata alla volontà di Thrul, che la tiene segretamente come sua schiava privata, a volte portandola con sé alle sue feste private più sfarzose per dimostrare il suo potere. Thrul ama gli esperimenti magici, e qui dispone di numerosi laboratori ben forniti, così come dei sotterranei colmi di vittime fresche per i suoi esperimenti.

Gilda del Commercio Estero

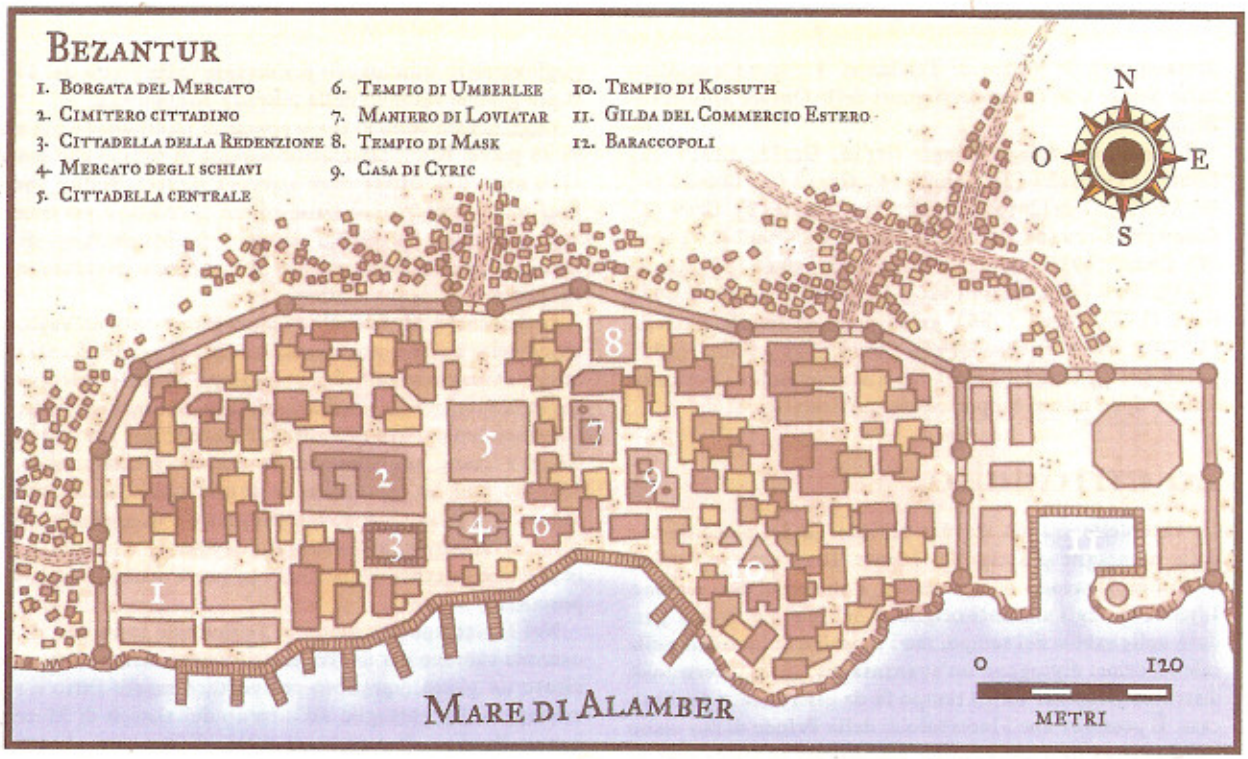
Le enclavi estere del Thay vengono amministrate attraverso la Gilda del Commercio Estero, il cui quartier generale è una vasto complesso di magazzini, volte, e uffici simili a fortezze che dominano la parte orientale del porto di Bezantur. La Gilda esiste da centinaia di anni, emette licenze a quei Thayan che desiderano importare o esportare delle merci, ma negli ultimi vent'anni il suo appoggio alle enclavi mercantili che commerciano in oggetti magici ha cambiato la Gilda da una piccola burocrazia corrotta ad una vasta industria corrotta a partecipazione statale.

La gilda è ovviamente ossessionata con la salvaguardia delle sue merci di valore, e le sue volte sono custodite da centinai di maghi, abili combattenti, e creature mostruose. Migliaia di operai e schiavi lavorano nei moli e nei magazzini della gilda, caricando e scaricando i dromoni dalle vele gialle che trasportano i prodotti delle officine magiche alle concessionarie e ai quartieri Thayan in tutto il Mare Interno. I dromoni di solito ritornano ancora più carichi di quando erano salpati, dato che molte delle merci scambiate con gli oggetti magici Thayan sono più ingombranti e pesanti di un carico di pozioni, pergamene e oggetti meravigliosi.

Il Maestro della Gilda del Commercio Estero è un brillante Mago Rosso di nome Samas Kul (Tra7/Mro8 umano LM). Ambizioso e cinico, Samas Kul è noto per il suo sarcasmo acido e le maniere urbane. È un uomo alto e corpulento che ostenta senza vergogna la sua ricchezza, addobbandosi di vesti tempestate di gemme e anelli del valore di migliaia di monete d'oro. Alcuni colleghi di Samas Kul lo hanno erroneamente definito un mercante avido di denaro in vesti rosse, ma il Maestro della Gilda è un mago di grande abilità e occupa una posizione di rilievo all'interno della scuola della trasmutazione.

Attività rilevanti

Centinaia di artigiani, mercanti e operai riempiono i distretti commerciali di Bezantur. Ma la parte più importante dell'economia della città sono i moli che percorrono tutta la lunghezza della costa cittadina. Centinaia di navi da ogni terra sul Mare delle Stelle Cadute sono attraccate a queste banchine di pietra, o ondeggiano dolcemente ancorate alla baia al di là di esse, in attesa del loro turno di attraccare e caricare le merci.



I moli sono molto diversi in fatto di qualità e sicurezza. Alcuni fanno concorrenza ai migliori del mondo, altri non sono altro che appezzamenti rocciosi di costa dove si arriva solo con barche a remi. Ma indipendentemente da dove attracchi, un capitano dovrà sempre aspettarsi di pagare per il privilegio. Nelle zone migliori della città, i dazi per l'ormeggio gli assicureranno il massimo livello di servizio e protezione dai sempre più audaci membri della gilda di ladri locale. Nelle zone peggiori, essenzialmente pagherà i sicari per non derubarlo. Se poi impediscono di derubarlo anche ad altri, tanto meglio.

All'interno delle mura cittadine un viandante può trovare praticamente ogni tipo immaginabile di mercanzia legale. Per chi è in cerca di qualcosa di meno legale, il tharchion Thrul da tempo chiude un occhio nei confronti degli affari alla Borgata del Mercato, un agglomerato di baracche che oziano contro le possenti mura cittadine come una remore vicino alle branchie di uno squalo.

TEMPLI PRINCIPALI

Uno dei tanti nomignoli di Bezantur è "la Città dei Mille Templi". Qui è rappresentata praticamente ogni divinità di ogni pantheon sulla faccia di Faerûn. Questa è una delle poche grandi città nelle quali le divinità malvagie vengono venerate fieramente e apertamente, e alcuni tra i loro templi più magnificenti si trovano a Bezantur. Solo la venerazione di Mystra e Azuth è proibita; i Maghi Rossi custodiscono gelosamente l'accesso alla magia arcana al di là del loro patrocinio. Le divinità più comuni tra il popolo di Bezantur sono Umberlee e Mask.

Il Tempio di Umberlee è mostruosamente grande, scolpito da blocchi giganteschi di marmo verde venato di blu, reminiscenze del dominio acqueo della dea delle profondità. Tradizionalmente, Umberlee viene onorata con delle ricchezze gettate dalla balaustra di una nave nelle acque del mare aperto. Il popolo di Bezantur ha raffinato questa tradizione: derubano i capitani delle navi, gettano un po' dei loro guadagni illeciti in mare, ne intascano un po' per loro, e portano il resto in questo tempio. Coloro che sfidano le acque del porto di Bezantur, infestate da squali, sahuagin e mostri, per rubare le offerte alla Regina delle Sgualdrine subisce invariabilmente una morte per annegamento, indipendentemente da quanto lontani si trovino dal mare.

Il Tempio di Mask è anche il quartier generale di una gilda di ladri estremamente potente. La comandante, la Maestra di Gilda Shabella l'Esangue (Ldr7/Chr11 di Mask umana NM), lotta per conservare la sua posizione contro un'incursione dei Signori delle Ombre di Telflamm. La gilda controlla quasi tutte le attività illecite all'interno e attorno a Bezantur, rendendola un bersaglio troppo succulento per essere ignorato dai Signori delle Ombre. I ladri in città si stanno schierando, e un numero allarmante di essi ha abbandonato i suoi colleghi per schierarsi con i Theskian, stanchi della tirannia di Shabella.

♕**Bezantur (metropoli)**: Magico/magico/non standard/non standard; AL LM/LM/CM/NM; Limite di 100.000 mo; Risorse 684.000.000 mo; Popolazione 136.800; Mista (umani 81%, gnoll 8%, orchi 6%, mezzorchi 3%, halfling 1%, altro 1%).

Autorità: Aznar Thrul, Inv10/Mro10/Acm1/Epico2 umano LM (zulkir dell'invocazione e tharchion del Priador); Samas Kul, Tra7/Mro8 umano LM (Maestro della Gilda del Commercio Estero); Alyssa, Chr12 di Umberlee umana CM (alta sacerdotessa del Tempio di Umberlee); Shabella l'Esangue, Ldr7/Chr11 di Mask umana NM (Maestra di Gilda del Tempio di Mask).

Personaggi importanti: Autarca Ithrash, Grr9/Ldr4/Gne4 umano LM (comandante della legione di Aznar Thrul e della guardia cittadina); Thavar Shom, ladro 9/guerriero

2/maestro delle ombre di Telflamm 4 umano viandante delle ombre CM (capo dei Signori delle Ombre all'interno della città).

Legione di Aznar Thrul: Grr16, Grr15, Grr14 (2), Com14 (3), Grr13 (2), Com13 (4), Grr12 (3), Com12 (4), Grr11 (3), Com11 (6), Grr10 (4), Com10 (8), Grr9 (6), Com9 (9), Grr8 (6), Com8 (11), Grr7 (6), Com7 (16), Grr6 (9), Com6 (19), Grr5 (21), Com5 (51), Grr4 (35), Com4 (141), Grr3 (44), Com3 (420), Grr2 (77), Com2 (1.001), Grr1 (173), Com1 (786), gnoll privi di livelli di classe (1.950); *Milizia:* Com5 (43), Com4 (122), Com3 (386), Com2 (955), Com1 (2.940). Gli altri abitanti di Bezantur sono troppo numerosi per essere qui descritti.

La cittadella

La Cittadella era già scavata all'interno del picco di una delle montagne più alte del Monte Thay quando i primi umani esplorarono questa strana e meravigliosa regione. L'identità degli abitanti originari del luogo è andata perduta nelle sabbie del tempo, ma i murali e le incisioni nelle sale inferiori dipingono un'avanzata civiltà di lucertoloidi distrutta talmente tanto tempo fa da essere stata dimenticata. È possibile che i lucertoloidi della Palude di Sur siano i discendenti di questo antico popolo, ma se così fosse, la loro caduta in disgrazia sarebbe stata davvero terribile. I lucertoloidi primitivi non avrebbero la minima idea di cosa fare per creare un luogo così stupefacente.

La Cittadella, da non confondersi con le decine di cittadelle minori sparse per la nazione, è stata a lungo al di là della portata dei Thayan. Agli stranieri non si dovrebbe nemmeno parlare della sua esistenza. Anni fa, i Maghi Rossi inviarono spedizioni in quel luogo per esplorare tutto ciò che potevano. Alcune tornarono con dei tesori, tra cui oro, opere d'arte, e persino potenti oggetti magici. Ma fin troppo spesso i gruppi di esploratori non tornavano affatto. Quelle anime impavide (o semplicemente fortunate) che riuscirono a tornare riferirono di una vasta rete di tunnel al di sotto della montagna, infestati da razze sotterranee più note, come trogloditi e drow.

Una delle spedizioni di maggior successo recuperò un tomo che descriveva nel dettaglio i livelli inferiori della Cittadella. Una parte del luogo, nota come il Sentiero dei Dannati, è un labirinto di tunnel occupato da ogni sorta di mostri. Come ci arrivarono e perché è ancora un mistero. Lo zulkir Szass Tam confiscò il libro per studiarlo, e pochi al di fuori della sua cerchia diretta di pari (gli altri zulkir) lo hanno mai visto, e meno ancora lo hanno letto.

Oggi solamente un pugno di Maghi Rossi tra i più prominenti hanno il permesso di avvicinarsi alle entrate conosciute della Cittadella. Solo gli zulkir sanno se stanno tenendo fuori gli intrusi o se stanno tenendo dentro qualcosa di ancora più pericoloso.

Rovine di Delhumide

Delhumide (la città, non il tharch che porta il suo nome) è stata la prima capitale provinciale nei giorni in cui il Thay era solo un'altra parte dell'Impero Mulhorandi. Quando i Thayan si ribellarono a Mulhorand nel 922 CV, evocarono numerosi demoni per aiutarli nella loro impresa per la libertà. Queste creature rasero al suolo l'allora orgogliosa città, eliminando per sempre dalla faccia del Thay il più grande simbolo della potenza Mulhorandi.

Oggi, nessun edificio tra le rovine di Delhumide è più alto di un piano. Ma il labirintico sistema di tunnel che scorre al di sotto dell'antica città è ancora intatto. Si dice che le profondità sotterranee siano colme di creature pericolose, tra cui demoni sfuggiti ai tentativi dei Maghi Rossi di rimandarli nell'Abisso quando le malvagie creature non furono più di alcuna utilità.

Il tharchion Metron è ben poco interessato all'esplorazione delle rovine, nonostante le voci di grandi tesori che le circondano sin dalla loro creazione. Il suo predecessore perse la vita in una simile spedizione, nonostante Metron l'avesse sconsigliato di andare. Finora, l'insolita pace nel Thay è stata un bene per il tharch di Delhumide, e Metron non ha intenzione di minare ciò che lo avvantaggia. Ma se i tempi dovessero inasprirsi, potrebbe divenire sufficientemente disperato da andare a rovistare tra le macerie in cerca di qualcosa che possa consolidare la sua posizione.

Nel frattempo le rovine di Delhumide sono una destinazione comune per avventurieri di ogni sorta. Metron ha ideato un piano ingegnoso per portare questo fatto a suo vantaggio. Le pattuglie all'interno del tharch di Metron hanno l'ordine di registrare tutti gli stranieri diretti a Delhumide (o ad una qualsiasi altra rovina). Una volta entrati gli intrusi, le guardie chiamano i rinforzi e circondano le rovine, in attesa del ritorno degli avventurieri. In questo modo, Metron fa fare agli avventurieri il pericoloso lavoro di rovistare tra le camere sotterranee, mentre lui si gode gli illeciti frutti del loro operato.

Alcuni gruppi di avventurieri catturati vengono inviati nelle rovine molte volte. Hanno il permesso di vivere fintanto che continuino a riportare tesori e oggetti magici. Chi non riesce a farlo viene giustiziato sul posto. Molte anime disperate preferiscono questa fine al rientro nelle rovine tormentate.

Eltabbar (Metropoli)

La seconda città più grande del Thay, Eltabbar, è la capitale del paese. Orientarsi al suo interno può essere difficile per uno straniero senza una guida, dato che le mappe cittadine sono vietate a chiunque non sia un Mago Rosso. Questa vecchia legge è l'eredità dei tempi in cui le strade di Eltabbar formavano un gigantesco diagramma che teneva prigioniero il signore demoniaco Eltab. Il Fiume Eltar scorre attraverso la città in un'elaborata serie di canali prima di riversarsi nel Lago Thaylambar, visibile dalla città. Anche questi canali facevano parte della prigione che intrappolava Eltab al di sotto della città, ma l'abissale creatura fuggì in seguito ad un terremoto che squassò la regione alcuni anni or sono. Si dice che un demone sia stato nuovamente imprigionato, ma nessuno sa se il prigioniero sia Eltab o qualche altro mostro malvagio.

La reggente di Eltabbar è la tharchion Dmitra Flass (I117/Mro8 umana LM). Di tutti i tharchion e gli zulkir, lei è di gran lunga la più diplomatica. Senza le sue considerevoli capacità, gli zulkir avrebbero dato il via ad una guerra civile già da tempo. (Lo stile di governo intimidatorio di Szass Tam funziona con la maggior parte dei Thayan, ma i suoi colleghi zulkir non si fanno intimidire tanto facilmente). Eltabbar è anche la capitale del suo

tharch, una lunga striscia di terra che avvolge il lato settentrionale del Monte Thay. Flass è spesso troppo indaffarata con gli intrighi in città per occuparsi del resto del tharch, ma compensa questa mancanza con metodi di governo relativamente illuminati.

Eltabbar è il centro del commercio di schiavi della nazione, oltre ad esserne il centro politico. Ogni anno, nei mercati locali, migliaia di schiavi vengono portati e venduti in piazze pubbliche imbrattate di sangue. Una volta assegnati ai loro nuovi compiti, la maggior parte di loro può aspettarsi di vivere al massimo per pochi mesi di lavoro massacrante seguiti da una rapida morte.

♛**Eltabbar (metropoli)**: Magico/convenzionale/convenzionale/non standard; AL NM/LM/LM/LN; Limite di 100.000 mo; Risorse 615.600.000 mo; Popolazione 123.120; Mista (umani 83%, gnoll 8%, orchi 7%, mezzorchi 1%, altro 1%).

Autorità: Szass Tam, Nec10/Mro10/Acm2/Epico7 lich NM (zulkir della necromanzia e più potente degli zulkir); Dmitra Flass, Ill7/Mro8 umana LM (tharchion di Eltabbar); Dipren Qarto, Grr16 umano LM (capo della guardia cittadina); Alto Signore delle Fiamme Iphegor Nath, Chr13/Dis4 di Kossuth umano LN (capo della fede di Kossuth nel Thay).

Personaggi importanti: Kwinset Tanzirk, Mag6/Mro6 umana LM (amministratrice del mercato degli schiavi); Bilhar Sentolan, Ldr13/Ass4 umano NM (maestro della gilda dei ladri).

Guardia cittadina: Grr14, Com14, Com13, Grr12, Com12 (2), Grr11 (2), Grr10 (2), Com10 (3), Grr9 (4), Com9 (4), Grr8 (5), Com8 (8), Grr7 (6), Com7 (11), Grr6 (8), Com6 (14), Grr5 (11), Com5 (38), Grr4 (20), Com4 (102), Grr3 (31), Com3 (336), Grr2 (54), Com2 (814), Grr1 (128), Com1 (635), gnoll privi di livelli di classe (1.633); *Milizia:* Com4 (96), Com3 (329), Com2 (716), Com1 (2.044). Gli altri abitanti di Eltabbar sono troppo numerosi per essere qui descritti.

Escalant (Grande Città)

Questa città costiera, situata sulla sponda occidentale della foce del Fiume Lapendrar, è stata sotto l'intermittente controllo del Thay negli ultimi 338 anni. La scissione più recente risale al tempo della Grande Epidemia del Mare Interno, ma i Thayan tornarono nella regione del 1357 CV, e da allora hanno regnato su Escalant senza interruzioni.

Escalant fu insediata per la prima volta attorno al 400 CV. Oggi la città si estende ben al di là delle mura sgretolate gettatele attorno tempo fa. Più di 28.000 anime abitano in questa città, rendendola il secondo porto Thayan più importante dopo Bezantur. Il tharchion Hezass Nymar (Chr8 di Kossuth umano NM) consente alla vita di Escalant di continuare priva di interferenze da parte del Thay, eccetto per l'esazione delle tasse ai cittadini. A questo fine, Nymar ha fatto collocare numerose caserme per tutta la città, ciascuna con cento gnoll. Questi bruti Thayan pattugliano le strade, occasionalmente prendendosi il tempo di rendere esempio di un criminale o, peggio ancora, di un evasore fiscale.

♛**Escalant (grande città)**: Magico/magico/non standard; AL NM/NM/CN; Limite di 40.000 mo; Risorse 57.456.000 mo; Popolazione 28.728; Mista (umani 82%, gnoll 5%, mezzelfi 5%, mezzorchi 5%, halfling 2%, altro 1%).

Autorità: Hezass Nymar, Chr8 di Kossuth umano NM (tharchion di Lapendrar, vive ad Eltabbar ma ha qui il suo ufficio); Curoz Palblat, Chr12 di Bane umano NM (capo del principale tempio di Bane nel Thay); Purban Faltelfowe, Ldr16 halfling CN (capo dei Signori delle Ombre a Escalant).

Personaggi importanti: Capitano Kriben Vantur, Grr16 umano LM (capitano della Guardia del Tharchion); Helvarmad Elserme, Grr4/Brd8 umano CB (un agente della Guardia della Simbul che si finge un mercante minore per tenere d'occhio gli eventi in città).

Guardia del Tharchion: Grr12, Com11, Com10, Grr9, Grr8, Com8, Grr7, Com7 (2), Grr6 (3), Com6 (4), Grr5 (4), Com5 (10), Grr4 (6), Com4 (24), Grr3 (9), Com3 (70), Grr2 (22), Com2 (164), Grr1 (53), Com1 (497), gnoll privi di livelli di classe (620); *Milizia:* Com4 (11), Com3 (38), Com2 (98), Com1 (344). Gli altri abitanti di Escalant sono troppo numerosi per essere qui descritti.

Nethentir (Piccolo Paese)

Nethentir è la città sorella di Nethjet, che si trova sull'altra sponda del Lago Fosco. Come Nethjet, è stata storicamente un punto di lancio per le invasioni contro il Thesk o la città Aglarondan di Emmech. Ma Nethentir non ha mai sperimentato la recente esplosione di prosperità di Nethjet. Pur avendo un porto, non ci sono strade che portano in città. Tuttavia alcuni mercanti continuano a farsi strada dal Thesk e oltre. I capitani di Nethentir passano molto tempo a trasportare merci avanti e indietro dal Nethjet al loro porto, ma questa è la distanza massima coperta dalla maggior parte di loro.

Tutto ciò ha creato del rancore da parte dei cittadini di Nethentir. Ma molti di loro sono semplicemente contenti di non aver incrementato le attenzioni dei Maghi Rossi, conseguenze di una simile ricchezza.

♛**Nethentir (piccolo paese)**: Magico; AL NM; Limite di 800 mo; Risorse 74.880 mo; Popolazione 1.872; Mista (umani 82%, gnoll 8%, orchi 6%, mezzorchi 2%, halfling 2%).

Autorità: Prindentle Carh, Div6/Mro5 umano NM (autarca della città).

Personaggi importanti: Kurgga Bloodfang, Rgr4/Grr4 gnoll femmina NM (capitano delle guardie); Faxam Rul, guerriero 4/ladro 4/schiavista Thayan 5 umano CM (noto per le sue razzie nel Thesk e in altre terre).

Guardia cittadina: Com8, Grr6, Grr4, Com4 (2), Grr3 (2), Com3 (6), Grr2 (4), Com2 (24), Grr1 (7), Com1 (60); *Milizia:* Com5, Com2 (6), Pop2 (6), Com1 (23), Pop1 (14); *Altri personaggi:* Bbr4, Bbr3 (2), Bbr2 (3), Bbr1 (6); Brd6, Brd5, Brd3, Brd2 (2), Brd1 (3); Chr7, Chr6, Chr4, Chr3 (3), Chr2 (4), Chr1 (5); Drd6, Drd3, Drd2; Grr7, Grr3, Grr1 (2); Ldr7, Ldr4, Ldr1 (4); Mag8, Mag7, Mag4, Mag3 (3), Mag2 (4), Mag1 (5); Mnc5, Mnc1 (2); Rgr6, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1 (4); Str4, Str2, Str1; Adp3, Adp2 (2), Adp1 (9); Ari5, Ari4 (2), Ari3 (2), Ari2 (4), Ari1 (7); Com5, Com4, Com2 (3), Com1 (2); Esp9, Esp6, Esp5, Esp4 (3), Esp3 (4), Esp2 (8), Esp1 (49); Pop6, Pop5 (2), Pop4 (4), Pop3 (9), Pop2 (20), Pop1 (1.494).

Nethjet (Grande Paese)

Questo villaggio un tempo sonnolento era poco più del luogo ove la Via Orientale terminava al Lago Fosco. Qui salpavano navi cariche di cereali dirette ad Impiltur e ad altre lande settentrionali, ma per la maggior parte del tempo, Nethjet vedeva ben poca attività, salvo fungere da occasionale punto di lancio dell'ennesima invasione contro l'Aglarond attraverso le Fosche Paludi. Ma oggi il minuscolo porto locale freme di attività.

Anche se la gran parte delle merci del Thay viene esportata dal grande porto di Bezantur sulla costa meridionale, l'incremento del commercio di oggetti magici ha aperto nuovi mercati per le vecchie mercanzie del paese, tra cui cotone, frutta, e cereali. Il nuovo Thay invia parecchio traffico lungo il Fosco, e Nethjet è il porto adatto per molte navi che vanno e vengono dalla regione. Le merci che attraversano il Fosco fino al Mare di Dlurg evitano il lungo e a volte pericoloso viaggio attorno al promontorio occidentale della penisola Aglarondan.

Il tharchion Nymar mantiene un piccolo palazzo al centro del villaggio, anche se giunge di rado a questo angolo sonnolento del suo tharch. In passato, lo utilizzava perlopiù come base operativa per supervisionare il raggruppamento e la disposizione delle forze Thayan lungo il confine con l'Aglarond. Oggi, è più interessato al corretto afflusso di tasse dai viandanti che passano per questo porto ormai in pieno fervore economico.

Eroi e mostri

Il Thay ospita mostruosità ibride e individui perfidi e sinistri. Per secoli i Maghi Rossi hanno dato vita a creature orribili per i loro infami scopi, e i dungeon e le fosse del Thay straripano delle loro creazioni. Oltre ai mostri, il Thay ospita personaggi dalle capacità e dalle abilità introvabili nel resto di Faerûn. Molti sono malvagi impenitenti che prosperano nella malvagia società del Thay, ma altri abbandonano la loro pericolosa patria per cercare avventure in altri angoli di Faerûn, e alcuni intraprendono la dura lotta, quasi senza speranza, per portare un cambiamento autentico e duraturo nella loro terra nativa.

Gli umani sono la razza più comune nel Thay. Esponenti di altre razze, come nani, elfi, o halfling, non esistono se non come schiavi, in condizioni pietose. Mezzorchi, genasi del fuoco, e tiefling non sono rari, e i Thayan sono ragionevolmente aperti nei confronti di individui di simili natali, specialmente se hanno sangue Mulan nelle vene. Delle nuove razze di personaggi presenti nel Capitolo 1: "Razze dell'Est", solo gli gnoll si trovano nel Thay. Sono infatti piuttosto comuni, e costituiscono circa il 10% della popolazione. Soldati prediletti nelle armate private di molti Maghi Rossi, gli gnoll sono le guardie, gli esploratori e i poliziotti del reame. La maggior parte è crudele e avida, ma alcuni sviluppano una specie di senso dell'onore e divengono eroi anziché antagonisti.

I personaggi Thayan spesso divengono chierici, guerrieri, ladri, maghi o monaci. Ovviamente, molti maghi aspirano a divenire Maghi Rossi e ottenere potere e posizione sociale in patria. I chierici di Kossuth a volte adottano la classe di prestigio dello zelota della Fiamma Nera, e i guerrieri o i guerrieri/ladri di tendenze sinistre vengono attratti dalla classe di prestigio dello schiavista Thayan (entrambe queste classi sono descritte nel Capitolo 2: "Classi di prestigio").

I personaggi Thayan spesso selezionano la regione del personaggio Thay, ma gli gnoll possono selezionare la regione Gnoll, e i personaggi provenienti dalle coste occidentali del Thay possono selezionare la regione Golfo dei Maghi. I personaggi del Thay possono selezionare i talenti presentati nella lista estesa nel Capitolo 3: "Regioni e talenti", e spesso selezionano Creare Incantesimi Contingenti, Incantesimi Esplosivi, Incantesimi Fortificati, Incantesimi Transdimensionali, e Lottare Migliorato. Anche molti nuovi incantesimi e oggetti magici descritti in questo libro sono appropriati ai personaggi Thayan.

Nuovi mostri presentati nel Capitolo 6: "Mostri dell'Est" comuni nel Thay comprendono gli insanguinati (noti anche come orchi insanguinati), i combattenti spaventosi, gli zombi juju e i mur-zhagul (troll demoniaci).

Thesk

Nel corso degli anni, il Thesk ha avuto la sua parte di guai. Oltre ad essere un bersaglio costante di razzie di schiavisti provenienti dalla vicina Thay, l'Orda Tuigan riuscì quasi a soverchiare il paese alcuni anni or sono. Infine, la città di Telflamm, la più grande e ricca del paese, è caduta sotto il dominio dei Signori delle Ombre, una potente gilda di ladri associata al culto di Mask.

Ciononostante, il popolo del Thesk è onesto e lavora sodo. In qualità di passaggio tra Faerûn e Kara-Tur, numerosissime carovane attraversano i suoi confini ogni anno, alcune delle quali iniziate da sagaci mercanti locali. Le parti del Thesk che non si basano sulla Via Dorata consistono di vasti campi prosperi e foreste, con l'occasionale comunità di minatori.

descrizione geografica

Il Thesk giace tra la Grande Vale a nord e l'Aglarond e il Mare di Dlurg a sud. Ad ovest si trova il Golfo di Easting, mentre il Thay e il Rashemen si trovano ad est. Il paese misura quasi 450 km da nord a sud, e circa 750 da est a ovest. Come la Grande Valle a nord, il Thesk sale nel dirigersi ad est; Duestelle si trova a circa 600 metri sul livello del mare.

Il Thesk è circondato dalle acque su due lati. Le acque del Golfo di Easting bagnano le sponde occidentali, ma portano anche ansiosi mercanti alle due città portuali di Telflamm e Nyth, luoghi maturi e succosi (o almeno credono questi ambiziosi individui). A sud, le Montagne Fauci del Drago delimitano gran parte delle propaggini inferiori del paese. Questi ripidi pendii si gettano precipitosamente nelle acque del Mare di Dlurg, dal quale è visibile, in una giornata limpida, la costa settentrionale del lontano Aglarond.

Il confine con il Thay è più effimero, definito da due caratteristiche geografiche. Per molti Theskian, la loro terra termina dove iniziano le pattuglie Thayan. Negli ultimi anni, il confine è stato più stabile. I tharchion di Lapendrar ed Eltabbar hanno compiuto pochi sforzi per espandersi nel Thesk. Il Fiume Sur è ben all'interno del territorio Thayan, così come il Fiume Fosco. Le Montagne del Thesk e la valle tra questi picchi e le Fauci del Drago a sud sono Theskian, anche se gli insediamenti divengono sempre di meno e sempre più distanti tra loro nel raggio di circa 75 km da Nethentir.

Il Lago Mulsantir e il Lago Ashane formano il resto dei confini del Thesk. I Theskian sono in buoni rapporti con i Rashemi, ed entrambi i gruppi rispettano i confini da decenni. La punta meridionale della Foresta di Lethyr segna il confine tra il Thesk e la Grande Valle. Pochi Theskian vivono lungo la strada che va da Tammar a Kront, lasciando la foresta ai ranger e ai druidi del Circolo di Leth; sanno bene che la pena per addentrarvisi spesso è la morte. I boscaioli Theskian vivono solo nella parte della Lethyr che si trova a sud del Fiume Flam, disboscando le propaggini meridionali della foresta.

Le Montagne del Thesk, che danno il nome a tutto il paese, dominano il centro della regione, una catena di bassi picchi scoscesi e ricoperti di boscaglia che si estendono per più di 150 km ad est di Phent. Le montagne sono sufficientemente inospitali nelle valli occidentali, e nell'andare verso est diventano più alte, più scabre e più desolate. Sulle loro facciate settentrionali la neve persiste fino alla fine dell'estate, ma di solito si è già sciolta per la metà di Eleasias. Le brune cime sono visibili da quasi ogni punto del paese, e i viandanti le utilizzano come punti di riferimento.

Il Thesk è molto famoso per la Via Dorata. Questa strada ben mantenuta inizia a Telflamm, attraversa il Fiume Flam, poi attraversa Phent, Phsant, Tammar, e Duestelle, fiancheggiando il lato settentrionale delle Montagne del Thesk prima di terminare in un vicolo cieco al Fiume Mulsantir, tra il Lago Ashane e il Lago Mulsantir. Da lì, i viandanti e i loro carichi prendono i traghetti che attraversano

Illustrazione di Wayne England

Un mercante sulla Via Dorata

le acque verso Mulsantir, nel Rashemen, e continuano lungo la Via Dorata attraverso il Rashemen e la Distesa Sconfinata fino a raggiungere Kara-Tur. La Via Dorata è un'arteria commerciale internazionale primaria. La sua esistenza è la ragione principale per la quale il Thesk non è semplicemente una parte della Grande Valle o, peggio ancora, un altro tharch del Thay.

Con l'incremento di commercio all'interno e all'esterno del Thay, i mercanti hanno realizzato una serie di percorsi verso Nethentir da Phent, Tammar, e Duestelle. Oggi sono molto trafficati, ma si tratta di viaggi molto lunghi infestati da briganti e mostri affamati. I principi mercanti del Thesk non hanno interesse nella costruzione di nuove strade imponenti che servirebbero solamente a facilitare l'avanzata di macchine d'assedio Thayan da Eltabbar a Telflamm. Il Thesk sarà anche una terra di mercanti anziché di combattenti, ma la sua gente ne sa abbastanza da non costruire una comoda rotta di invasione per una potenza che in passato è stata un nemico e che probabilmente tornerà ad esserlo.

caratteristiche geografiche principali

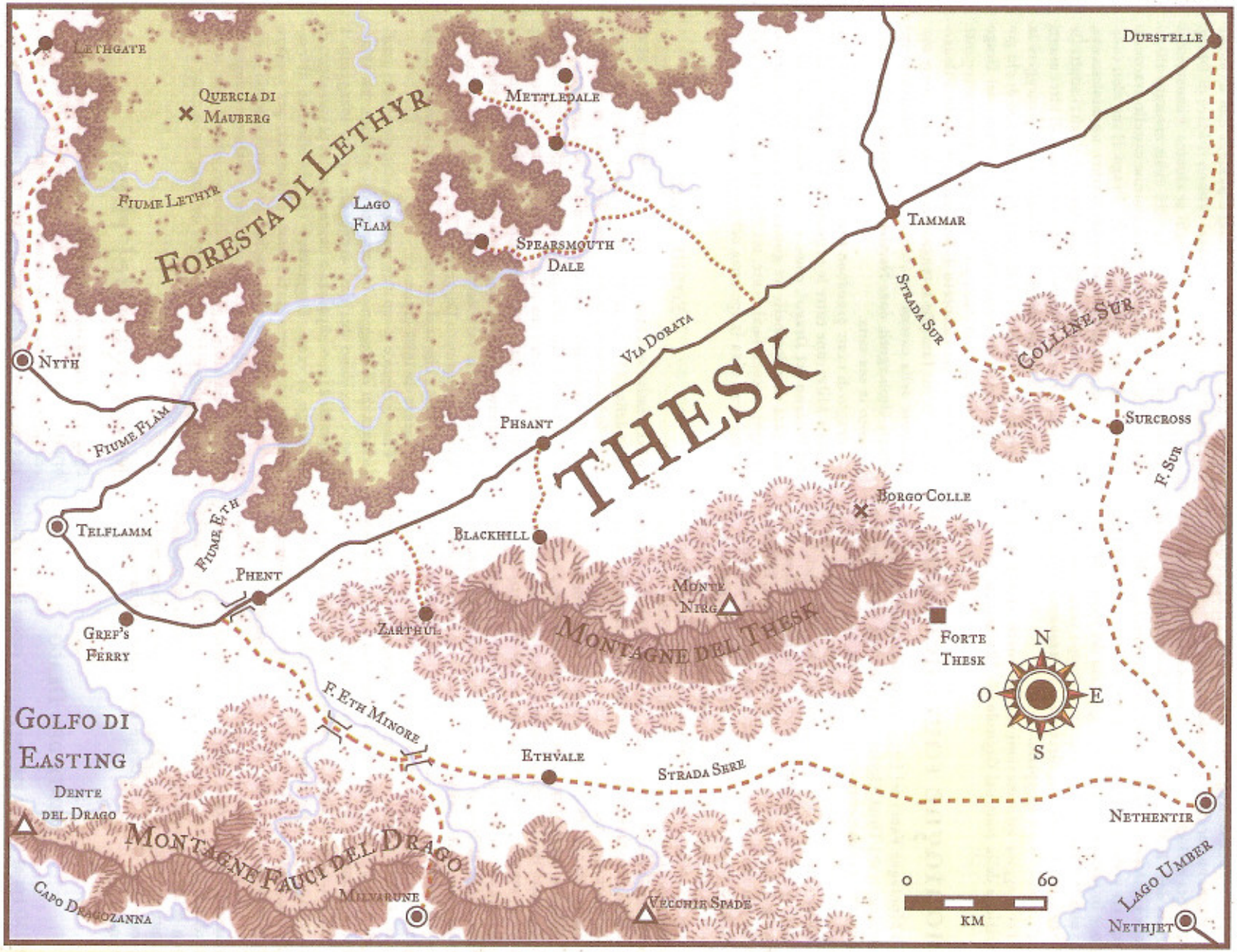
Per la maggior parte, il Thesk è una nazione rurale scarsamente colonizzata. Le sue principali fonti di guadagno sono l'agricoltura e la fornitura di servizi ai viandanti lungo la Via Dorata. Come la Grande Valle a nord, anche il Thesk è un luogo di bellezze naturali incontaminate. Vasti appezzamenti di terra non sono abitati. Persino la maggior parte degli agricoltori del Thesk vive lungo la Via Dorata, il che rende più facile trasportare i loro raccolti fino al mercato.

Poche persone vivono lungo la strada da Phent a Nethentir, anche se si tratta di una delle zone più belle in questa parte di Faerûn, che scorre tra due catene montuose separate da soli 30 km. Anche nel pieno dell'estate, i viandanti possono vedere la neve sugli alti picchi imbiancati a destra e a sinistra.

Ashanath

Ashanath consiste di alte pianure ventose che conducono al confine orientale del Thesk, il Lago Ashane. Questa regione è quasi del tutto priva di abitanti, anche se ha il potenziale di essere più la terra più fertile di tutto l'Irraggiungibile Est. Mostruose tempeste di vento e cicloni (nati dalle manipolazioni meteorologiche dei Maghi Rossi per moderare il clima dell'Altopiano di Thay) spazzano la regione per tutte le stagioni dell'anno, impedendo a chiunque, tranne ai più arditi, di stabilirsi in questa zona.

Ashanath ospita due villaggi, uno a nord e uno a sud. A nord, Kront sorge dove la Grande Strada incontra la Strada Fredda. La gente del luogo si guadagna da vivere occupandosi delle necessità dei viandanti che passano di lì. Tempeste distruttive si abbattono sul villaggio almeno una o due


Lethgate
Querce di Mauberg
Foresta di Lethyr
Mettledale
Duestelle
Fiume Lethyr
Lago Flam
Spearsmouth Dale
Tammar
Strada Sur
Via Dorata
Thesk
Nyth
Colline Sur
Fiume Flam
Phsant
Surcross
F. Sur
Borgo Colle
Fiume Eth
Telflamm
Blackhill
Phent
Monte Nirg
Montagne del Thesk
Zarthul
Forte Thesk
Gref's Ferry
N
O
E
S
F. Eth Minore
Golfo di Easting
Ethvale
Strada Sere
Dente del Drago
Nethentir
Montagne Fauci del Drago
Capo Dragozanna
Milvarune
Vecchie Spade
0
60
km
Lago Umber
Nethjet

volte all'anno, ma tutti gli edifici sono dotati di una cantina nella quale si rifugiano gli abitanti del villaggio quando avvistano un tornado in avvicinamento.

La vita a Duestelle, a sud, è praticamente identica. Costruita dove la Via Dorata incontra la Strada Fredda, Duestelle è letteralmente il crocevia del commercio nell'Est. Il crocevia verso il Rashemen è a soli 30 km a est dal villaggio, e in primavera, quando il ghiaccio del Fiume Mulsantir non si è ancora spezzato ma è troppo pericoloso per i viaggiatori, le carovane dirette a est riempiono le locande e gli ostelli fino a scoppiare.

Per maggior informazioni sull'Ashanath, si veda la descrizione della zona nel Capitolo 10: "Rashemen".

Montagne Fauci del Drago

Le Montagne Fauci del Drago costituiscono il confine sud occidentale del Thesk. Questa catena di vette alte e maestose si innalza rapidamente dalle pendici settentrionali per poi scendere ancora più ripidamente nel Mare di Dlurg a sud. Le Fauci del Drago si estendono dalle Fosche Paludi verso ovest, nel Mare delle Stelle Cadute, anche se l'ampia Gola Tannath divide la catena all'incirca nel mezzo. Le punta della penisola occidentale è nota come Capo Dragozanna, ed è un utile punto di riferimento marittimo per i marinai nel Mare Interno. Le Montagne Fauci del Drago ospitano ogni sorta di creature, ma qui esiste un solo insediamento di notevoli dimensioni: la città di Milvarune. Sulla costa settentrionale del Mare di Dlurg, in fondo ad un passo ripido e stretto, Milvarune è circondata dalle montagne su tre lati, e dal mare sul quarto lato.

Decine di clan di gnomi delle rocce vivono in valli alte e nascoste sparse per la catena montuosa. Le Fauci del Drago sono insolitamente scoscese, persino per gli standard delle montagne, e gli gnomi hanno perfezionato l'arte di coltivare strette terrazze che si inerpicano sui ripidi pendii. Sono anche abilissimi minatori, e commerciano metalli e gemme preziose a Milvarune, nel sud, o a Phent, nel nord, in cambio di beni che non riescono a fabbricare da sé, e di generi alimentari che non crescono tra le loro dimore montane. Alcune miniere degli gnomi estraggono rame, ferro, e altri metalli dal suolo, ma quelle di maggior successo producono diamanti, rubini, e smeraldi dal Sottosuolo.

Gli gnomi delle Fauci del Drago sono timidi ed evitano gli umani (e le altre creature grandi) che non conoscono. Quando arrivano degli stranieri, di solito si nascondono, ed escono solamente quando sono sicuri che gli intrusi non faranno loro del male. Gli gnomi non si fidano di nessun umano che indossi dei vestiti rossi. Se l'umano avesse anche la testa rasata, rimarranno nei loro nascondigli fintanto che non se ne sarà andato. Se fosse calvo e tatuato, probabilmente gli tenderebbero un agguato alla prima occasione. Gli gnomi delle Fauci del Drago non sanno che farsene dei Maghi Rossi.

Dente del Drago

A 150 km al largo, i marinai possono vedere il picco purpureo del Dente del Drago, la montagna più occidentale del Capo Dragozanna. La montagna è la dimora di una famiglia in costante crescita di draghi di rame, che a volte scendono dalle vette montane per soccorrere navi inermi adocchiate dai pirati. La sorveglianza dei draghi è un'altra ragione, oltre all'editto della Simbul che dichiara che la pirateria nelle acque dell'Aglarond è punibile con la morte immediata, per la quale i corsari evitano il Mare di Dlurg.

Il patriarca del clan di draghi si chiama Filauxerimos (Brd8 drago di rame CB), e si dice che abbia invocato alleati celestiali per la costruzione di un enorme castello draconico nei pressi della vetta del Dente del Drago. Il suo clan comprende due draghi di rame adulti maturi, un adolescente, due giovani, e due molto giovani, mentre gli altri adulti (le sue figlie) vivono in tane in alto sulle vette di altri monti della catena. Questi draghi sono incaricati di proteggere la regione attorno alla loro dimora. Non si curano di chi governi il Thesk, fintanto che le Montagne Fauci del Drago vengano lasciate in pace; più di un Mago Rosso arrogante è tornato a casa ricoperto di bruciature da acido. Filauxerimos e la sua famiglia si tengono alla larga dalla parte meridionale della catena montuosa, in modo particolare dal Monte Umbergoth, dove Nartheling, l'antico drago zanna, ha posto la sua tana.

I draghi di rame prendono tutti parte ad un festival annuale a Milvarune tutte le primavere. L'evento principale del "Giorno del Drago", come è conosciuta questa festa, è una gara di indovinelli tra gnomi e draghi. Normalmente i draghi vincono facilmente, ma l'occasionale vittoria degli gnomi tiene viva la speranza del piccolo popolo.

Vecchie Spade

All'estremità orientale della catena settentrionale, al di sopra della Gola Tannath, si trova la particolare vetta nota come le Vecchie Spade. Nei pressi della cima, la montagna si divide in due grandi pilastri rocciosi che si allungano per 30 metri verso il cielo, creando un punto di riferimento noto a tutti coloro che passano di qui. Nello spazio tra i due pilastri vive una tribù di dragonidi malvagi, che quando se la sentono escono per depredare il sentiero di Nethentir e le fattorie nella valle sottostante. Il capotribù è un mostro gigantesco chiamato Daggerclaw (Grr3/Chr7 di Tiamat dragonide NM), che ama catturare gli umani e sacrificarli alla sua oscura divinità draconica.

Filauxerimos e il suo clan non sono stati provocati a sufficienza da distruggere la fortezza dei predoni, ma attaccano e uccidono qualsiasi dragonide in cui incappino. I dragonidi hanno imparato a nascondersi al primo segno di un drago di rame. Daggerclaw sta pianificando di raggruppare in segreto tutti i suoi combattenti per tendere un'imboscata ad uno dei familiari più piccoli e deboli di Filauxerimos, per offrire un sacrificio realmente degno a Tiamat. Un simile gesto, ovviamente, attirerebbe sulla tribù di dragonidi tutta la furia del dragone di rame e dei suoi seguaci.

Montagne del Thesk

Spoglie e inospitali, le Montagne del Thesk incombono brune e cupe sulla parte occidentale della Via Dorata. Qui crescono poche cose, e la terra è secca e sterile. Le montagne non sono terribilmente alte, la vetta più alta raggiunge i 2.100 metri circa, ma sono insolitamente ripide e scoscese, con pochi spazi a penetrare il labirinto di creste e canyon. Gli ultimi residui di neve invernale si sciolgono nella tarda estate, ma per la maggior parte dell'anno le cime più elevate sono coperte da un manto bianco.

I pericoli maggiori nelle Montagne del Thesk sono le frane. Gli avventurieri incauti che giungano in zone inesplorate delle montagne rischiano letteralmente di farsi cadere in testa tonnellate di rocce e terra. Sentieri sicuri utilizzati da generazioni potrebbero improvvisamente precipitare nel vuoto, vittime delle ultime piogge o frane di scivolamento. Questo non è un luogo per i viandanti incauti.

Le Montagne del Thesk sono infestate da ogni sorta di creature, ma oggigiorno le più comuni sono gli orchi. Gli Zhent abbandonarono questi ex combattenti quando affrontarono l'Orda Tuigan molti anni or sono assieme ad altri eserciti occidentali. Oggi, molti orchi lavorano in piccole miniere di ferro sparpagliate tra le montagne, scendendo nella città di Phsant per riposarsi ogniqualvolta abbiano minerale e tempo a sufficienza per godersi i profitti del proprio lavoro.

BORGOCOLLE

Questa è una piccola comunità di circa quaranta giganti delle colline situata nelle pendici nord orientali delle Montagne del Thesk. I giganti vivono qui assieme a lupi crudeli, ogre e orchi, in una tregua instabile che spesso degenera in risse per determinare chi sia il capo.

Queste creature si danno alla caccia e ai raccolti, ma il loro metodo preferito per saziarsi è quello di compiere razzie lungo la Via Dorata. Tuttavia si assicurano di non avvantaggiarsi troppo spesso dei viandanti su questa strada, dato che sono già stati puniti dai Signori delle Ombre di Telflamm per simili intrusioni. Oggi, i predoni molestano perlopiù i viandanti nella strada da Phent a Nethentir. I giganti non saccheggiano mai una carovana scortata da un Mago Rosso o che porti il marchio dei Signori delle Ombre. Sono disposti a correre solo dei rischi calcolati.

MONTE NIRG

La più alta vetta delle Montagne del Thesk, Monte Nirg è un bastione di roccia nuda e pendii ghiaiosi che si snoda per quasi 15 km attraverso le propaggini orientali della catena. Le sue pendici sono cosparse di centinaia di antiche tombe e dai resti di antiche strade in pietra costruite da qualche civiltà persa nei meandri della storia, e la montagna stessa ha una reputazione ancora peggiore del resto di questa cupa catena montuosa.

In un alto torrione roccioso nei pressi della cima si trova un avamposto di drow della città di Phaundakulzan, che si trova nelle profondità del Sottosuolo a circa metà strada tra le Montagne del Thesk e il Monte Thay. L'avamposto è quasi impossibile da raggiungere senza volare, ma i drow utilizzano una serie apparentemente infinita di scale che salgono a spirale per tutta la montagna. Gli occupanti dell'avamposto sorvegliano i movimenti dei Maghi Rossi su e giù per la strada tra Nethentir e Phent. I drow stentano a credere che gli zulkir abbiano abbandonato i loro metodi guerreschi, e li tengono costantemente d'occhio. Le ragioni per cui i drow si interessino ai movimenti dei Thayan non è chiaro, ma una teoria prevalente tra chi a Telflamm è a conoscenza dell'avamposto sostiene che stiano aspettando che Thay lanci un attacco finale contro qualcuno. Quando ciò avverrà, i drow invaderanno e conquisteranno l'Altopiano di Thay, o perlomeno il Monte Thay.

popolo del thesk

Pur essendo popolato perlopiù da umani (una notevole maggioranza), il Thesk è una delle nazioni più cosmopolite dell'Irraggiungibile Est. Qui il grande equalizzatore è l'oro. Indipendentemente da chi sia o da cosa abbia fatto un individuo, la sua fortuna parla a voce più alta di tutto il resto. La gente del Thesk rispetta chi è ricco, specialmente quegli individui fortunati o abili che hanno accumulato la loro ricchezza con il loro duro lavoro e la loro ingegnosità.

razze e culture

Il Thesk è il crogiolo dell'Est. Razze che sarebbero in guerra tra loro in altre parti del mondo qui lavorano fianco a fianco. L'influenza dell'oro è certamente un fattore determinante, ma nel corso degli ultimi anni nel Thesk sono giunte molte nuove persone. Data la situazione di allora (la guerra con l'Orda Tuigan e l'immancabile minaccia del Thay), i Theskian furono lieti dell'aiuto, e la loro gratitudine è scemata ben poco con il tempo.

DAMARAN

La maggior parte degli umani nel Thesk discende dai Damaran che si insediarono in questa terra tra i 400 e i 500 anni or sono. Questo popolo provenne dalle città di Impiltur a nord, e per un po' di tempo i signori di Telflamm giurarono fedeltà ai reggenti di quel reame, ma il Thesk si è reso indipendente da Impiltur più di 200 anni or sono. Nel Thesk, gli individui con sangue Damaran nelle vene si unirono ai Rashemi e con un pugno di Nar e Mulan giunti in questa terra, quindi i Theskian mostrano i segni del sangue Damaran e Rashemi.

SHOU

Questo popolo proviene dal vastissimo Impero Shou nel lontano reame di Kara-Tur, molto al di là della Desolazione Sconfinata verso est. Molti degli Shou che vivono attualmente nel Thesk erano schiavi dell'Orda Tuigan o rifugiati che scappavano lasciandosi indietro la loro avanzata e che giunsero nel Thesk pochi giorni (o decine di giorni) prima dei loro instancabili inseguitori. Altri giunsero con le lunghe carovane di mercanti che da secoli attraversano la Desolazione Sconfinata tra Kara-Tur e l'Irraggiungibile Est.

Indipendentemente da come giunsero, gli Shou sono divenuti un aspetto della vita del Thesk. Questi stranieri, con il loro strano linguaggio e le usanze esotiche, di solito si raggruppavano nei loro propri quartieri, chiamati borghi-Shou, praticamente in ogni grande città lungo la Via Dorata e oltre. Stanno lentamente iniziando ad avere influenza sulle società di Faerûn, divenendo sempre più comuni nella regione, e ciò è più ovvio nelle città del Thesk.

TUIGAN

Quando l'Orda Tuigan fu sconfitta, non tutti i Tuigan tornarono a casa. Alcuni smisero le loro armature e gettarono

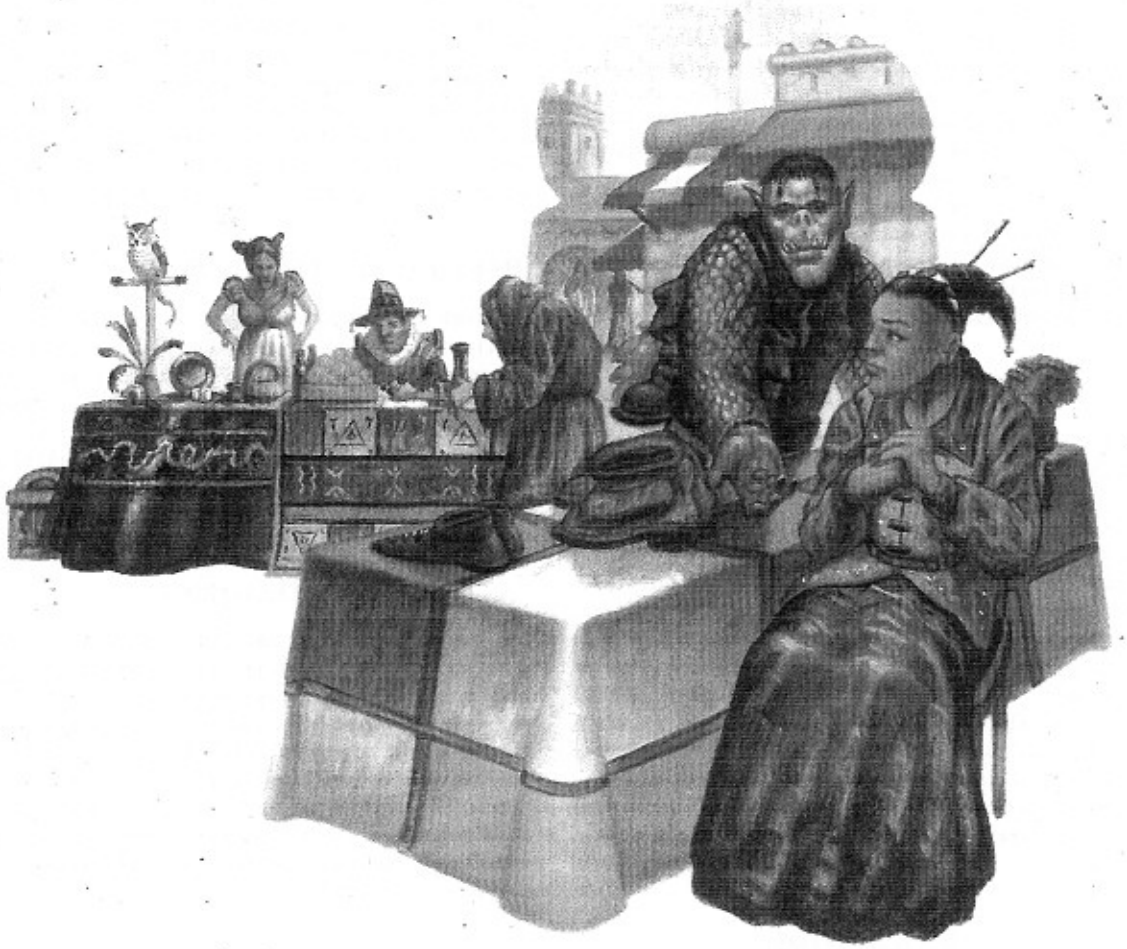


Illustrazione di Jim Pavelec

Giorno di mercato a Duestelle

le loro spade, scambiando la vita da soldati per un'esistenza pacifica nel Thesk. La maggior parte di loro è poco istruita o non lo è affatto, ma è molto acuta. Molti furono costretti ad entrare in servizio nell'Orda e non soffrirono molto quando essa scomparve.

Altri si rifiutarono di abbandonare i metodi violenti che li portarono alla soglia di Faerûn. Molti di questi predoni non sapevano far altro che combattere, ed erano determinati a far fruttare la loro abilità. I banditi che tennero Tammar per lungo tempo, ad esempio, erano perlopiù ex soldati nell'Orda Tuigan. Questi briganti continuano a infestare il Thesk tutt'oggi, anche se in numero sempre inferiore. Pochi sono abbastanza determinati da resistere alla risolutezza del Consiglio dei Mercanti nel tenere pulite le strade, e molti di questi banditi sono stati sommariamente giustiziati per i guai causati.

ORCHI E MEZZORCHI

Gli Zhent vennero in aiuto del Thesk contro l'Orda Tuigan una decina di anni or sono. Dopo aver aiutato a vincere la battaglia contro l'Orda, gli Zhent scelsero di abbandonare le loro unità orchesche stazionate nel Thesk. Nel corso degli anni, centinaia di altri orchi e mezzorchi si sono uniti ai loro simili in una delle poche nazioni umane che ha dimostrato di poter tollerare la loro stirpe.

Gli oligarchi temono che i soldati orcheschi siano ancora fedeli a Zhentil Keep. Se fosse vero, gli Zhent potrebbero ragionevolmente attivare tali truppe in qualsiasi momento e distruggere il Thesk dall'interno. Per questa ragione, molti degli orchi che giunsero a Telflamm sono stati trasferiti altrove, ma la maggior parte di loro è stata trattata sufficientemente bene dal Thesk da riconsiderare la propria lealtà, nel caso giungesse nuovamente la chiamata alle armi.

vita e società

Il Thesk ruota attorno al commercio, perlomeno secondo il punto di vista della gran parte degli umani che vivono e lavorano qui. Ci sono alcune miniere tra le montagne e numerose fattorie lungo la Via Dorata, ma si collocano di gran lunga al secondo posto rispetto al commercio, le spedizioni e il ristoro per le carovane lungo le principali rotte commerciali.

Nel Thesk, la ricchezza porta al potere, allo status sociale, e agli agi. Questa ricchezza si trova perlopiù nelle mani dei cosiddetti signori dei mercanti, o oligarchi, che controllano le grandi casate mercantili e l'infinito afflusso

di carovane dirette verso le terre al di là della Desolazione Sconfinata. Tuttavia in questa gerarchia trovano il loro posto anche i prosperi proprietari terrieri e gli ex avventurieri. I mercanti del Thesk non disdegnano gli agricoltori, gli artigiani e gli operai che popolano la loro nazione. Un mercante che ha ottenuto ricchezza e influenza considera il governo come una responsabilità imposta dal successo, e raramente cerca di fare più che sbrigare le sue faccende nel modo più rapido ed efficiente possibile.

I Theskian tendono ad essere socievoli, sempre pronti a dire una parola gentile, e a tendere un palmo aperto. Accettano qualsiasi forma di pagamento per i servizi resi. Per loro, non è importante chi sia un individuo, ma quanto valga. Chiamare i Theskian dei pianificatori è forse troppo rude, ma la maggior parte di loro è sempre a caccia del prossimo grande affare. Altri potrebbero considerare grossolano il loro affarismo, ma i Theskian sono tra i popoli più lungimiranti dell'intero Faerûn. Non hanno condannato gli orchi abbandonati dagli Zhentarim. Al contrario, li hanno considerati delle risorse preziose.

ECONOMIA

In qualità di cancello tra Kara-Tur e Faerûn, la fortunata posizione geografica del Thesk ha trasformato il suo popolo in uno dei più ricchi dell'Est. Decine di grandi venditori ambulanti e centinaia di piccoli imprenditori organizzano enormi carovane per trasportare le loro merci Faerûniane verso le lontane terre orientali. Questi magnati investono migliaia di monete d'oro in merci da vendere scontate a Kara-Tur, per poi utilizzarne gli utili nell'acquisto di seta, spezie, e altre merci esotiche da riportare nel Thesk, dove le venderanno ad altri mercanti del Mare Interno per somme degne del riscatto di un principe. Un investimento di 100 mo in merci occidentali vendute a Kara-Tur può fruttare 500 mo in seta e spezie, benché il viaggio di andata e ritorno da Kara-Tur impieghi un anno intero e possa essere pericoloso.

Non tutti i Theskian sono in grado di finanziare le loro carovane dirette all'estremo oriente, ma molti, specialmente nelle città più grandi, lavorano come commessi, guardie, operai e fornitori nelle grandi casate mercantili. Chi non è coinvolto nel commercio con l'oriente si guadagna da vivere perlopiù come i popoli di altre terre. Il Thesk esporta manzo, cuoio, cereali, e un po' di legname verso le vicine nazioni dell'Est, mentre molti agricoltori e allevatori forniscono le carovane invece di vendere all'estero le loro mercanzie.

Il Thesk fu gravemente danneggiato finanziariamente durante l'invasione dell'Orda Tuigan. Il disastro costò non soltanto molte vite, ma anche tantissimo denaro, dato che furono perdute due intere stagioni di carovane. Ripulire la Via Dorata divenne la priorità assoluta per il Consiglio dei Mercanti e persino per i Signori delle Ombre, dato che entrambi si appoggiano alla prosperità di Telflamm per conservare il loro potere.

LEGGI E ORDINANZE

Gli Aglarondan mormorano che nel Thesk la giustizia sia in vendita, ma non è del tutto vero. Il crimine e il disordine nuocciono agli affari, e gli oligarchi ci tengono a mantenere l'ordine nelle loro città e nei loro villaggi. La gente comune viene protetta da un codice di leggi che viene fatto rispettare da guardie cittadine ingaggiate dai consigli di mercanti per proteggere le persone e la prosperità dalle depredazioni di chi non osserva la legge. Tuttavia non esiste un codice che regoli le pratiche commerciali, e i mercanti senza scrupoli corrompono gli impiegati dei loro concorrenti per farsi passare informazioni, praticando l'usura quando prestano denaro, e addirittura pagando dei predoni nella Desolazione Sconfinata per assaltare le carovane dei loro rivali.

La maggior parte dei crimini è punibile con multe carissime anziché con la carcerazione o la morte. Un signore dei mercanti può solitamente permettersi di comprare la sua uscita dal carcere per ogni crimine eccetto l'omicidio, ma a volte anche quello può essere perdonato con un pagamento sufficientemente alto ai mercanti che governano la città. I Theskian comuni spesso non possono permettersi una simile corruzione, quindi non è sbagliato dire che la legge locale sia più onerosa per i poveri che per i ricchi. Ma il Thesk ha una tradizione di giustizia da vigilantes, e i poveri potrebbero prendere la legge nelle loro mani quando ritengono che i loro ricchi vicini l'abbiano fatta franca.

GUERRA E DIFESA

I Theskian non sono un popolo guerrafondaio. Non hanno mai organizzato un'invasione contro altre nazioni e non desiderano farlo. Preferiscono commerciare con i loro vicini, e non è facile farlo in mezzo ad un combattimento. "La guerra è un buon affare solo per i becchini" è un vecchio proverbio Theskian, e lo si sente spesso durante tempi duri. Ma i Theskian sanno che la loro ricchezza li rende dei buoni bersagli per chi conduce transazioni commerciali con una spada in mano. Quindi, investono parecchie risorse per rendere sicuri se stessi e le loro merci nei confronti degli aggressori. Molti mercanti, che non si accontentano di lasciare la sicurezza loro, delle loro famiglie, e dei loro beni a chicchessia, assoldano molte guardie competenti e leali.

Il Thesk non ha un esercito nazionale. Invece, le grandi città di Milvarune, Nyth, Phsant e Telflamm hanno a disposizione delle forze armate relativamente piccole rafforzate da compagnie mercenarie ben organizzate e disciplinate. I mercenari si attengono ad una serie antica e relativamente rigida di regole che prevengono atti disonorevoli, come i voltafaccia nel bel mezzo di un conflitto o il rifiuto di combattere se chi li ha ingaggiati non aumenti la paga. Le compagnie mercenarie hanno anche una tradizione di negoziare tra loro prima di una battaglia, per vedere se una dimostrazione di forza di volontà sia sufficiente. Numerosi conflitti tra le città del Thesk si sono rivelate poco più che parate marziali. I capitani di ciascuno schieramento determinano chi vincerebbe una battaglia aperta e riferiscono i risultati ai loro datori di lavoro.

Per la maggior parte, le città del Thesk sono unite in una lega difensiva. Ad esempio, un attacco Thayan contro Tammar farebbe accorrere le armate di Telflamm, Phsant, e Duestelle in soccorso del loro vicino. I Theskian non hanno una grande tradizione marziale, ma sono in grado di ingaggiare *molti* aiuti (tra cui stregoni, maghi, e mostri intelligenti) per combattere una grande guerra. Quando le forze di professionisti non sono sufficienti a gestire una minaccia, i villaggi Theskian raggruppano molte milizie bene armate. Il Thesk è una plutocrazia, non una democrazia, ma

il suo popolo è pronto a combattere per la libertà e per le opportunità che hanno.

Il tipico soldato Theskian è un mercenario esperto, a cavallo ed equipaggiato con le migliori armi e armature in grado di permettersi. Le difese del Thesk sono state recentemente rafforzate con l'aggiunta di migliaia di combattenti orchi, molti dei quali prestano servizio negli eserciti e nelle compagnie mercenarie delle città. Gli orchi sono meno affidabili dei soldati umani, ma vivono per combattere.

RELIGIONE

Si dice che la gente del Thesk veneri soltanto il denaro, ma è palesemente falso. Infatti, la maggior parte dei Theskian è estremamente generosa nelle loro offerte agli dei, e tende a favorire molte divinità anziché una sola. I mercanti tendono a coprirsi tutte le basi, assicurandosi che la maggior parte delle divinità che riconoscono siano soddisfatte di loro. Waukeen, Tymora, e Shaundakul sono tutti molto popolari nel Thesk, in quanto divinità rispettivamente del commercio, della fortuna e dei viaggi.

Pochi Theskian venerano apertamente divinità malvagie, e coloro che lo fanno di nascosto vengono attratti dalla chiesa di Cyric. L'unica grande eccezione è Mask. Praticamente tutti nel Thesk finiscono con il contribuire denaro ai sacerdoti di Mask semplicemente versando una parte dei loro profitti ai Signori delle Ombre, che lo realizzino o meno. Coloro che non contribuiscono volontariamente spesso vengono obbligati a farlo in un secondo momento.

Avventurieri

Gli avventurieri sono i benvenuti nel Thesk. Ci sono molti lavori pericolosi disponibili (che vanno dal dare un'occhiata a qualche antica rovina allo scortare le carovane all'interno del paese) ma pochi animi impavidi disposti ad intraprenderli ad un prezzo ragionevole. I Theskian ricordano il ruolo degli avventurieri nell'arrestare l'avanzata dell'Orda Tuigan, e rispettano la potenza degli avventurieri di alto livello. Cercano spesso di entrare nelle grazie di simili persone, sperando che l'investimento di tempo e amicizia ripaghi in futuro.

Il Thesk in sé dispone di pochi luoghi adatti ad una tradizionale esplorazione di dungeon, ma è un'ottima base operativa per un gruppo ambizioso disposto a vendere i propri servizi ad un ricco benefattore.

politica e potere

Il Thesk può essere descritto più accuratamente come una lega di città alleate piuttosto che come un singolo reame unificato. Fondata più di 500 anni or sono da mercanti Impilturan, la nazione conserva tutt'oggi il suo carattere commerciale. Il reame è una vera oligarchia: consigli di mercanti governano tutte le città e i villaggi, e il paese nel complesso è governato dal Consiglio del Thesk, composto dai portavoce, i signori o i presidenti di tutti i consigli civici. Entrare nel consiglio di mercanti cittadino richiede ricchezza, status sociale, e successo. Ma la gente del Thesk dà poca importanza a vecchi lignaggi o titoli ammuffiti. Chiunque sia ambizioso, motivato e un po' fortunato può aspirare all'elite dei reggenti.

Le città del Thesk non sono associate molto fortemente, e non c'è un governo centrale che le leghi ad una legislazione o ad un'autorità comune. Ognuna è libera di fare ciò che ritiene giusto, e ci si aspetta che si occupi della propria difesa, autorità e prosperità. Gli oligarchi di un villaggio di solito estradano i criminali ricercati ai loro vicini, ma non sempre, specialmente se l'individuo in questione è un pilastro della loro società. Di quando in quando, le rivalità mercantili tra le città sfociano in un confronto diretto, ma la gente del Thesk non ha lo stomaco adatto alle guerre lunghe e rovinose. I mercenari contestano la questione finché una delle due parti ottiene un chiaro vantaggio, poi i perdenti si arrendono e fanno la pace.

storia del Thesk

Un tempo una terra vuota insediata dai coloni dall'antica Impiltur, il Thesk rimane scarsamente popolato in molte zone. Anche se le città del Thesk sono indipendenti da Impiltur da più di due secoli, devono ancora forgiare una vera nazione sotto un unico governo.

Dall'800 all'850	Fattori provenienti da Impiltur si insediano nelle sponde orientali del Golfo di Easting e si spingono all'interno a sud della Foresta di Lethyr.
917	*Anno della Strada Tortuosa:* Windyn Balindre, un mercante Impilturan, esplora la rotta della Via Dorata verso Kara-Tur.
920	*Anno delle Grandi Ricchezze:* Balindre ritorna da Kara-Tur ricoperto di sete e spezie. Organizza la Regale Compagnia di Shou-Lung, ottenendo l'atto costitutivo dal reggente di Lyrabar.
925	*Anno del Percorso Incantato:* La Regale Compagnia fonda una serie di avamposti lungo il percorso che diverrà la Via Dorata.
926	*Anno del Popolano Indomito:* Windyn Balindre trasferisce le attività della sua compagnia da Lyrabar al nuovo insediamento di Telflamm, e si nomina Principe Mercante.
952	*Anno degli Anelli Regali:* Fondazione di Phsant.
1038	*Anno della Lunga Primavera:* Il Grande Ghiacciaio si ritira dalle terre di Damara, Vaasa e Narfell superiore; molta gente da Impiltur e dal Thesk migra a nord verso le nuove terre.
1086	*Anno dei Fuochi del Veggente:* Il Thay cattura Nethjet e Nethentir, allargando il tharch di Lapendrar.
1110	*Anno dei Campi Insanguinati:* Il Thay marcia su Phent, ma le forze combinate di Impiltur e delle città Theskian sgomina l'armata dei Maghi Rossi.
1177	*Anno della Maestà:* La Principessa Delile Balindre ritira la sua fedeltà al trono di Impiltur e dichiara Telflamm una città-stato indipendente.
1351	*Anno della Corona:* I Maghi Rossi ottengono una concessione a Telflamm. Questa diviene la più grande delle enclavi Thayan, in quanto centro di distribuzione delle merci Thayan verso gran parte del Faerûn settentrionale.

1360 *Anno della Torretta:* L'Orda Tuigan, guidata da Yamun Khahan, invade Faerûn via Thay. Dopo aver subito la sconfitta nel Rashemen l'anno precedente, Khahan volge la sua attenzione a ovest, lungo la Via Dorata. I popoli di molte nazioni accorrono alla chiamata del Consiglio del Thesk. Le loro forze combinate sconfiggono i Tuigan a Phsant.

1361 *Anno delle Vergini:* I banditi Tuigan occupano Tammar. Terrorizzano i mercanti sulla Via Dorata, recentemente riaperta, per mesi.

1362 *Anno dell'Elmo:* Il Consiglio del Mercanti di Phsant agisce, inviando un esercito di cento tra i migliori combattenti orchi abbandonati dagli Zhentarim. I banditi Tuigan riescono a tener testa alla ferocia degli orchi, e vengono cacciati fino all'ultimo uomo.

1363 *Anno della Viverna:* Tammar viene ricostruita e ripristinata alle sue vecchie condizioni. I residenti sopravvissuti che hanno il coraggio di tornare acclamano gli orchi come eroi e li invitano a far parte della comunità.

1364 *Anno dell'Onda:* Le Fauci degli Squali, una flottiglia di vascelli pirata sotto il signore dei corsari Evgruth il Rosso, scendono su Telflamm e fanno della città il loro porto principale. Evgruth pretende un riscatto immenso al Consiglio dei Mercanti per risparmiare il commercio di Telflamm.

1366 *Anno del Bastone:* I Signori delle Ombre scacciano Evgruth e la sua flotta pirata dopo una sanguinosa notte di omicidi e incendi.

1368 *Anno della Bandiera:* I Maghi Rossi aprono un'enclave a Phsant. Il luogo diviene ben presto prediletto tra i mercanti che percorrono la Via Dorata in entrambe le direzioni.

1372 *Anno della Magia Selvaggia:* Anno corrente. I Signori delle Ombre prendono definitivamente il controllo del Consiglio dei Mercanti di Telflamm. Pochi all'infuori del consiglio sospettano l'estensione del potere della gilda.

Illustrazione di Matt Faulkner

Un signore dei mercanti di Phsant

Governo

I rappresentanti dei consigli dei mercanti di tutti i villaggi e le città del paese si riuniscono una volta all'anno (o a seconda degli eventi) per discutere di questioni di importanza reciproca. Come una città scelga il suo condottiero o come si occupi dei propri affari non è interesse dei suoi vicini. I consigli degli oligarchi (ricchi mercanti o proprietari terrieri) governano la maggior parte dei villaggi nel Thesk, e il capo del consiglio rappresenta il villaggio all'assemblea degli oligarchi del resto del paese. Milvarune è rappresentata dal suo principe, come Telflamm, ma questi nobili non hanno più poteri dei mercanti rappresentanti di Phsant o Nyth.

L'assemblea dei condottieri è nota come il Consiglio del Thesk. Il Consiglio non supervisiona alcuna amministrazione, non è alla testa di un esercito, e non ha responsabilità o autorità se non il contributo volontario delle città che ne fanno parte. Il Thesk non ha neppure una capitale per le riunioni del Consiglio, anche se Phsant viene scelta molto spesso, data la sua posizione centrale. Telflamm è stata la capitale di fatto per molti anni, ma perse il suo ruolo prestigioso con la crescita di altri insediamenti lungo la Via Dorata da piccoli paesi a città affollate.

All'interno di ogni città o villaggio, un consiglio di mercanti supervisiona molte funzioni civiche. L'elezione in un consiglio solitamente si basa sui successi dimostrati negli affari e sulla ricchezza personale. I consigli dei mercanti tengono d'occhio qualsiasi potenziale membro, e invitano qualcuno a prenderne parte solamente quando questi abbia raggiunto il livello appropriato di successo. Gli standard variano di città in città, ma al minimo si tratta di proprietà o controllo di beni e aziende del valore di 10.000 mo per i piccoli paesi, fino ad arrivare a 100.000 mo per le grandi città come Telflamm.

Oggi, i Signori delle Ombre controllano o influenzano i consigli dei mercanti di quasi tutti i villaggi e le città del Thesk. Tramite la corruzione o l'intimidazione, i ladri di Telflamm hanno portato molti dei mercanti in carica verso il loro punto di vista. I Signori delle Ombre si oppongono all'unificazione del Thesk, alla creazione di un'autorità centrale, o all'introduzione di responsabilità all'interno dei consigli dei mercanti, ma a parte questo, lasciano gli oligarchi liberi di gestire il paese come vogliono.

Nemici

Con la grande quantità di ricchezza che gira nel Thesk, è inevitabile che la nazione attiri l'invidia di ogni sorta di nemici. I più noti sono descritti di seguito.

SIGNORI DELLE OMBRE

Probabilmente il resto del mondo non si rende conto che la potente gilda di ladri nota come i Signori delle Ombre gestisce Telflamm, ma tra i residenti della città è un segreto di pulcinella. Ciò che è interessante è che la maggior parte delle persone non sembra curarsene. La macchina di corruzione instaurata dai ladri riesce in realtà a gestire la città nel modo migliore.

I Signori delle Ombre sanno che hanno bisogno del benestare del popolo per conservare la loro posizione. Sono attenti a non esigere troppo dalle varie operazioni che gestiscono, poiché se i prezzi fossero troppo onerosi, sicuramente si ritroverebbero per le mani una rivolta. Per i margini di profitto è molto meglio estorcere denaro a chi crede che non valga la pena ribellarsi.

Ovviamente, le forze del bene in città considerano questo ragionamento un pendio scivoloso di complicità e corruzione. Stanno silenziosamente combattendo la giusta guerra ai Signori delle Ombre, nella speranza di liberare la città dalle nocive grinfia dei ladri. Il Principe Balindre sta segretamente appoggiando questi avversari, mettendo in grave pericolo sia se stesso che la sua famiglia, ma non gradisce di dover ballare al ritmo dei Signori delle Ombre. Vuole che la città della sua famiglia venga ripristinata a quella che definisce "la sua antica grandezza", ed è disposto a fare tutto ciò che può per aiutare, a patto di non essere scoperto.

MAGHI ROSSI DI THAY

Nel corso dei secoli, la minaccia più grave per il Thesk è giunta dal Thay. I Maghi Rossi hanno sempre bramato il facile accesso al resto di Faerûn, persino a Kara-Tur, della nazione. Per questo motivo, il Thay ha tentato numerose invasioni nel corso degli anni, ed è riuscita a catturare Nethjet e Nethentir. I Thayan non hanno avuto molto successo nell'espandere il loro controllo a nord o a ovest, più che altro per il fatto che non vale la pena combattere per le terre vuote e selvagge tra le Montagne del Thesk e la Palude di Sur. I Maghi Rossi potrebbero conquistare Tammar o Duestelle piuttosto facilmente, ma mantenere le loro conquiste contro gli eserciti di Phsant, Telflamm e Nyth (tutti disposti a marciare per riaprire la Via Dorata) sarebbe un'impresa molto più ardua.

Oggi il Thay mantiene relazioni relativamente amichevoli con il Thesk. Una delle prime enclavi commerciali dei Maghi Rossi fu aperta a Telflamm, e da quel momento le relazioni sono state piuttosto solide. Il Theskian medio non si fida dei Maghi Rossi, dato che la loro lunga storia di aggressioni è troppo lunga per essere ignorata, ma nel frattempo sono lieti di prendere il denaro dei Thayan.

città e luoghi

Vaste zone del Thesk sono pianure vuote, montagne scabre, o foreste insormontabili. Molti degli insediamenti della regione sorgono lungo le principali rotte commerciali che vanno dal Golfo di Easting al Rashemen e al Thay. Le città del Thesk si concentrano non sulla produzione, ma sul commercio e sulla fornitura di servizi a chi pratica il commercio. Le città fremono di attività. La competizione per il denaro è feroce, e benché la maggior parte della gente sia onesta, è più che disposta a superare il limite per essere un passo avanti alla concorrenza.

La maggior parte delle città del Thesk non è cinta da mura. Gli edifici sono in legno, spesso ammassati letteralmente l'uno sopra l'altro, dato che tutti vogliono essere il più vicino possibile ai centri di commercio. Ciò dovrebbe renderli luoghi sporchi e affollati, ma i consigli dei mercanti pagano per tenere pulite le strade. È un piccolo prezzo per incoraggiare l'arrivo di più affari.

forte thesk

Le Montagne del Thesk sono state contese dal Thesk e dal Thay molte volte nel corso degli anni. Anche se i Thayan non hanno mai invaso completamente le montagne o mantenuto le loro conquiste a lungo, sono riusciti a erigere numerose fortificazioni e avamposti nelle colline orientali, estendendo il loro controllo ben all'interno dei confini del Thesk.

Forte Thesk è una di tali fortificazioni, costruito molti anni or sono tra le estreme propaggini orientali della catena montuosa. In origine doveva essere una torre d'osservazione, in grado di tenere costantemente d'occhio ogni tentativo dei Theskian di riconquistare la terra che i Thayan avevano loro strappato. Ma quando i mercanti di Phsant ingaggiarono dei mercenari per respingere i Maghi Rossi, Forte Thesk era gelido e silente. Nessuno fu in grado di stabilire cosa fosse accaduto, ma le spedizioni inviate al forte cinto da mura di pietra non trovarono alcun Thayan e alcun segno di lotta. C'erano piatti con pasti mangiati a metà, boccali di birra svuotati a metà e una patina di polvere su tutto ciò che si trovava nel luogo.

Ci sono molte teorie riguardo all'improvvisa scomparsa degli occupanti di Forte Thesk. Forse un esperimento fallito dei Maghi Rossi che lavoravano lì. Forse il luogo è stato invaso da mostri dal Sottosuolo, ma la mancanza di segni di lotta va contro questa ipotesi. A volte i viandanti raccontano di un grande fuoco che avvampa dalla cima della torre di osservazione del forte, ma nessuno è stato in grado di scoprirne le cause.

milvarune (piccola città)

Situato sulla costa meridionale del Thesk, a dominare il Mare di Dlurg e l'Aglarond al di là, Milvarune è un luogo difficile da raggiungere a piedi. Le vie terrestri per raggiungerlo sono bloccate da ripide montagne, tranne che per un paio di sentieri tortuosi inadatti persino ad un carro trainato da buoi. La maggior parte dei visitatori di questa città viene dal mare. Numerose imbarcazioni percorrono regolarmente il tragitto da Furthinghome all'Aglarond o da Telflamm attorno a Capo Dragozanna.

Milvarune è un principato indipendente, solo flebilmente affiliato al Thesk. Da centinaia di anni è governato dalla famiglia Mindosel. Il lord reggente è il Principe Auvur Mindosel (Ari9 umano LB), un uomo giovane e pomposo con ambizioni troppo grandi per il suo minuscolo reame. Il Principe Auvur ritiene di avere i diritti migliori al trono dell'Aglarond, poiché il suo bis-bis-bisnonno Elthas sposò una delle Grigie Sorelle che governarono il regno più di cento anni or sono, e la regale linea di sangue del paese è

morta da allora. I Figli di Hoar hanno contattato Auvur in segreto riguardo all'asserzione dei suoi diritti, ma il principe di Milvarune sta procedendo con insolita cautela in questo senso.

Milvarune è la città più cosmopolita del Thesk. La popolazione umana comprende Theskian (perlopiù di discendenza Damaran), Aglarondan, Impilturan, Shou, e persino alcuni Tuigan. Oltre agli umani, Milvarune ospita anche una grande popolazione di gnomi dalle montagne e di mezzelfi dall'Aglarond. Gli esponenti delle varie razze vanno piuttosto d'accordo, anche se ci sono delle tensioni tra gli Shou e i loro antichi nemici, i Tuigan.

♛**Milvarune (piccola città)**: Convenzionale/non standard; AL NB/LB; Limite di 15.000 mo; Risorse 4.521.750 mo; Popolazione 6.029; Mista (umani 68%, gnomi 13%, mezzelfi 6%, orchi 6%, mezzorchi 4%, nani 3%).

Autorità: Principe Auvur Mindosel, Ari9 umano LB (Principe ereditario di Milvarune e reggente della città); Maestro di Gilda Cimbal Cindermoot, Esp15 gnoma NB (capo della Gilda dei Minatori, e portavoce della comunità di gnomi della città).

Personaggi importanti: Capitano Dendar Halfaxe, Grr11 mezzorco LN (capitano della Guardia del Principe); Tei-lei Shai-Fang, Mag9 umana N (nota comandante del borgo Shou); Kang Yu, Ldr3/Grr7 umano CM (Tuigan a capo di una banda e assassino prezzolato); Velipet Foamstar, Esp4/Grr4 mezzelfa CB (famoso capitano di mare, mercante e agente segreto dell'Aglarond).

Guardia del Principe: Grr9, Pal8, Com7, Grr6, Com5 (2), Grr4, Pal4, Com4 (4), Grr3 (3), Com3 (8), Grr2 (5), Com2 (10), Grr1 (4), Com1 (16).

Milizia cittadina: Com7, Com5 (2), Com4 (5), Com3 (10), Com2 (34), Com1 (139).

Altri personaggi: Bbr8, Bbr5 (2), Bbr4 (2), Bbr3 (3), Bbr2 (5), Bbr1 (12); Brd11, Brd9, Brd6, Brd5 (2), Brd4 (2), Brd3 (3), Brd2 (4), Brd1 (8); Chr12, Chr9, Chr6 (2), Chr4 (2), Chr3 (6), Chr2 (7), Chr1 (13); Drd10, Drd9, Drd5, Drd4 (2), Drd3 (2), Drd2 (4), Drd1 (3); Grr7, Grr4 (3), Grr3 (6), Grr2 (7), Grr1 (18); Ldr9, Ldr7, Ldr5, Ldr4 (4), Ldr3 (6), Ldr2 (7), Ldr1 (31); Mag14, Mag9, Mag7 (2), Mag5, Mag4 (2), Mag3 (3), Mag2 (4), Mag1 (7); Mnc9, Mnc7, Mnc4 (2), Mnc3 (3), Mnc2 (4), Mnc1 (11); Pal8, Pal4 (2), Pal2 (3), Pal1 (5); Rgr8, Rgr7, Rgr4 (2), Rgr3 (2), Rgr2 (3), Rgr1 (5); Str11, Str7, Str6, Str5, Str3 (2), Str2 (4), Str1 (4); Adp9, Adp5, Adp4 (2), Adp3 (3), Adp2 (5), Adp1 (8); Ari10, Ari9, Ari5 (2), Ari4 (2), Ari3 (4), Ari2 (6), Ari1 (22); Com11, Com6, Com5, Com2 (24), Com1 (60); Esp13, Esp9, Esp6 (2), Esp4 (2), Esp3 (7), Esp2 (16), Esp1 (155); Pop9, Pop8, Pop6, Pop4 (3), Pop3 (14), Pop2 (128), Pop1 (5.037).

NYTH (PICCOLA CITTÀ)

Posta sulla parte settentrionale della costa occidentale del Thesk, Nyth è la sorella minore di Telflamm. Isolata dal resto del Thesk dalla Foresta di Lethyr e dal Fiume Flam, Nyth non riuscì mai a divenire il grande porto commerciale in cui invece crebbe Telflamm. Per la gran parte della sua esistenza, Nyth è stata sotto il diretto controllo del principe di Telflamm. Oggi, con l'indebolimento del potere del principe, Nyth è di nuovo sola, almeno nominalmente. In realtà, gli stessi Signori delle Ombre che controllano segretamente Telflamm governano anche Nyth.

Nyth è così chiamata per le strane creature dallo stesso nome che un tempo infestavano le propaggini occidentali della Foresta di Lethyr, un tempo molto più vicina alla città rispetto ad oggi. Tempo fa, il principe di Telflamm inviò una cabala di maghi ad eliminare i nyth e proteggere il villaggio. I maghi riuscirono nel loro compito con una spettacolare battaglia, ma molti di essi perirono nel farlo.

Ancora oggi, gli incantatori arcani sono molto rispettati a Nyth, fintanto che non indossano le famose vesti dei Maghi Rossi. Indipendentemente da quanto un incantatore arcano sia legato o meno ai membri di quella tragica missione di tanto tempo fa, la maggior parte dei Nythan ritiene che tutti gli incantatori arcani siano destinati ad una fine simile, probabilmente quando i nyth torneranno dalle profondità della foresta per prendersi la loro vendetta. Per fortuna, non ci sono segni che questa convinzione sia più di una superstizione.

PHENT (GRANDE PAESE)

Costruito nel punto in cui la strada da Telflamm a Nethentir si separa dalla Via Dorata, Phent è il crocevia di gran parte del traffico che si dirige verso il Thay. Prima della normalizzazione dei rapporti con il Thay, Phent era solamente una stazione secondaria tra Telflamm e Phsant, ma oggi le merci Thayan attirano molti mercanti stranieri in città.

Molte centinaia di orchi abbandonati nel Thesk da Zhentil Keep vivono a Phent. Molti altri vivono nelle pendici e nei canyon delle vicine Montagne del Thesk, guadagnandosi il pane lavorando nelle piccole miniere di ferro in alto tra i picchi. La popolazione di orchi aumenta enormemente all'incirca ogni dieci giorni, quando i minatori arrivano in città per vendere il loro minerale e fare rifornimento di provviste. Gli orchi minatori invadono le taverne e le locande di Phent per un giorno o due, e invariabilmente si rompono oggetti e si feriscono persone, ma la gente di Phent ha imparato quando insistere e quando restare alla larga.

Phent diventa chiassosa quando i minatori sono in città. Il Sergente Kraansh (Grr9 orco N), il capo di una nutrita e ben equipaggiata guardia cittadina, tiene tutto sotto un rigido controllo. Essendo stato anni fa un comandante nell'esercito Zhent in cui servirono molti degli orchi, quando abbaia gli orchi obbediscono. Il cimitero cittadino è pieno di orchi spacconi che credevano di diventare famosi uccidendo il loro vecchio sergente.

♛**Phent (grande paese)**: Convenzionale; AL NB; Limite di 3.000 mo; Risorse 699.300 mo; Popolazione 4.662; Mista (umani 79%, orchi 10%, mezzorchi 5%, gnomi 2%, mezzelfi 2%, nani 1%, halfling 1%).

Autorità: Lady Feneitia Glantari, Ari8 umana NB, comandante di Phent.

Personaggi importanti: Sergente Kraansh, Grr9 orco N (capo della guardia cittadina); Zaras Nightblade, ladro 7/maestro delle ombre di Telflamm 2 mezzelfo viandante delle ombre NM (spia dei Signori delle Ombre e capo della gilda in città); Tse-mei Zhou, Ldr5 umana LM (agente delle Nove Spade Dorate); Maestro del Conio Darrow Sil-

verhand, Chr6 di Waukeen nano degli scudi LN (sacerdote a capo del Tempio della Dama del Denaro).

Guardia cittadina: Com6, Com5 (3), Com4 (5), Com3 (12), Com2 (41), Com1 (138).

Altri personaggi: Bbr8, Bbr5, Bbr4 (2), Bbr3 (2), Bbr2 (3), Bbr1 (6); Brd5, Brd4, Brd2 (2), Brd1 (3); Chr6, Chr5, Chr3 (2), Chr1 (3); Drd7, Drd4, Drd3, Drd1; Grr10, Grr6, Grr5, Grr4, Grr3 (2), Grr2 (4), Grr1 (5); Ldr10, Ldr8, Ldr6, Ldr5, Ldr4, Ldr3 (2), Ldr2 (2), Ldr1 (6); Mag7, Mag4, Mag3, Mag2, Mag1 (3); Mnc7, Mnc6, Mnc4, Mnc3, Mnc2 (2), Mnc1 (5); Pal6, Pal3 (2); Rgr6, Rgr3 (2), Rgr2, Rgr1 (3); Str7, Str4, Str3, Str2 (2), Str1 (2); Adp4, Adp3 (3), Adp2 (6), Adp1 (16); Ari7, Ari5, Ari4 (2), Ari3 (3), Ari2 (3), Ari1 (15); Com7, Com6, Com5, Com4 (2), Com3 (7), Com2 (22), Com1 (223); Esp11, Esp8, Esp6, Esp5 (2), Esp4 (2), Esp3 (3), Esp2 (4), Esp1 (129); Pop6, Pop5 (2), Pop4 (3), Pop3 (11), Pop2 (90), Pop1 (3.802).

phsant
(GRANDE CITTÀ)

Phsant è il luogo dove le armate dell'alleanza occidentale fermarono l'Orda Tuigan tredici anni or sono. Una grande, frenetica città di mercanti, Phsant è la fermata più popolare tra Telflamm e Mulsantir. Si trova al centro di una delle parti più densamente popolate del Thesk ed è seconda solo a Telflamm per potere e influenza. I principi mercanti di Phsant non sono manovrati dai Signori delle Ombre, perlomeno non tutti, e se esiste un luogo che può essere chiamato la capitale del Thesk, è Phsant. Come Phent ad ovest, Phsant ospita molti orchi della legione abbandonata qui dagli Zhent. Anche se i Theskian nativi non sono soddisfatti di questi sviluppi, il fatto che i soldati orcheschi combatterono duramente e valorosamente contro l'Orda Tuigan mitigò i naturali sospetti degli umani nei confronti dei combattenti Zhent. Da parte loro, gli orchi hanno imparato a controllare la loro natura violenta al meglio delle loro capacità. Pochi altri luoghi nel Faerûn sono ospitali nei confronti della loro razza come il Thesk, e gli orchi lo sanno.

Phsant ospita anche il più grande borgo-Shou di Faerûn, un affollato quartiere con quasi 5.000 orientali scacciati dai loro piccoli villaggi e insediamenti dall'Orda Tuigan quindici anni or sono. L'onestà e l'operosità degli Shou li hanno resi i benvenuti a Phsant. Molti mercanti Shou sono ascesi al consiglio di Phsant, e molti altri gestiscono attività prospere accanto a quelle dei Theskian. I Tuigan se ne sono andati da tempo, ma gli Shou non hanno intenzione di tornare in patria.

Uno yakuza delle Nove Spade Dorate

Phsant è anche la base della società segreta Shou nota come le Nove Spade Dorate. Tra la gente onesta giunta nel Thesk in cerca di una vita migliore si nascosero feroci yakuza, e questi sicari omicidi sono tornati alle loro consuete abitudini, intimidendo ed estorcendo denaro ai poveri della città. Finora, le Nove Spade Dorate hanno limitato le loro attività ai quartieri Shou, ma il Maestro Dorato (il capo della società) sta accumulando la forza di estendere il suo potere in tutta la città, che piaccia o meno ai Signori delle Ombre.

Phsant (grande città): Convenzionale/non standard/non standard; AL NB/NM/LN; Limite di 40.000 mo; Risorse 43.128.000 mo; Popolazione 21.564; Mista (umani 74%, orchi 12%, mezzorchi 6%, nani 2%, gnomi 2%, mezzelfi 2%, halfling 2%).

Autorità: Lord Bartan Helfer, Ari12 umano NB (Primo Lord del Consiglio, capo del consiglio dei mercanti della città); il Maestro Dorato, Ldr11/Str6 umano NM (capo delle Nove Spade Dorate); Capitano Grattz, Grr14 orco LN (capo degli orchi residenti in città).

Personaggi importanti: Capitano Tendan Helfer, Grr13 umano NB (capo della guardia cittadina); Maestro di Gilda Tipret Prenskylvar, Ldr16 mezzelfa CN (maestro di gilda del gruppo locale dei Signori delle Ombre).

Legione di Phsant: Grr11, Com10, Com9, Grr8, Com8 (2), Grr7 (2), Com7 (3), Grr6 (3), Com6 (3), Grr5 (2), Com5 (3), Grr4 (2), Com4 (8), Grr3 (4), Com3 (27), Grr2 (13), Com2 (126), Grr1 (82), Com1 (538); *Guardia cittadina:* Com7, Com4 (3), Com3 (9), Com2 (24), Com1 (61); *Milizia:* Com4 (9), Com3 (34), Com2 (102), Com1 (311). Gli altri abitanti di Phsant sono troppo numerosi per essere qui descritti.

tammar (GRANDE PAESE)

Questo villaggio è situato nel luogo dove la strada da Kront attraversa la Via Dorata prima di continuare per Nethentir. Dato che la Strada Fredda è un percorso migliore e più diretto da Kront a Nethentir, la gran parte del traffico che giunge in questa direzione si dirige a Telflamm.

Durante l'invasione dei Tuigan, Tammar fu quasi rasa al suolo. Solo alcuni degli edifici più robusti, quelli in pietra, rimasero in piedi. Per un po' di tempo, un enorme gruppo di banditi si stanziò qui, estorcendo dazi esorbitanti ai mercanti di passaggio. Guadagnavano talmente tanto che ogni tagliagole nel raggio di 300 km si unì alla banda per pren-

dersi una parte del bottino. Il consiglio dei mercanti di Phsant non poteva più permettere che la situazione continuasse in questo modo. Quando la compagnia di banditi colpì direttamente i loro interessi, i capi di Phsant agirono rapidamente per sradicarla. Assoldarono i migliori soldati orcheschi Zhent che trovarono e li inviarono a gestire la situazione. Gli orchi sconfissero abilmente i banditi, molti dei quali fuggirono a prima vista delle creature. Quando gli abitanti originari fecero ritorno, acclamarono gli orchi come eroi. Insieme, ricostruirono il villaggio, e gli orchi decisero di stabilirvisi permanentemente.

♛**Tammar (grande paese)**: Convenzionale; AL NB; Limite di 3.000 mo; Risorse 539.100 mo; Popolazione 3.594; Mista (umani 85%, orchi 8%, mezzorchi 3%, halfling 2%, gnomi 2%).

Autorità: Lord Forsten Clast, Ari5/Esp8 (Primo Consigliere del consiglio dei mercanti e reggente eletto di Tammar).

Personaggi importanti: Capitano Gurzze, Com12 orco LN (capitano delle guardie); Chou Pei Gong, Ldr8 umano LM (capo delle Nove Spade Dorate nel piccolo borgo-Shou di Tammar); Li Pao, monaco 4/guerriero 4/discepolo Shou 5 umana NB (famosa praticante di arti marziali e nemesi delle Nove Spade Dorate).

Guardia di Tammar: Bbr10, Com8, Bbr6, Com6, Bbr5, Grr5, Com4 (3), Bbr3 (2), Com3 (7), Bbr2 (4), Grr2 (5), Com2 (21), Bbr1 (9), Grr1 (8), Com1 (107); *Guardia cittadina:* Com3 (2), Com2 (4), Com1 (14); *Milizia:* Com2 (3), Com1 (17), Pop2 (8), Pop1 (22); *Altri personaggi:* Bbr7, Bbr6, Bbr4, Bbr3; Brd7, Brd5, Brd4, Brd3 (2), Brd1 (2); Chr9, Chr6, Chr4 (2), Chr3 (2), Chr2 (4), Chr1 (5); Drd5, Drd3, Drd2 (2), Drd1 (3); Grr8, Grr3, Grr1 (2); Ldr9, Ldr7, Ldr6, Ldr5, Ldr4 (2), Ldr3 (2), Ldr2 (7), Ldr1 (12); Mag6, Mag5, Mag4, Mag3 (2), Mag2 (2), Mag1 (2); Mnc10, Mnc5 (2), Mnc4 (2), Mnc3, Mnc2 (4), Mnc1 (5); Pal6, Pal3, Pal1; Rgr6, Rgr4, Rgr3 (2), Rgr2 (2), Rgr1 (3); Str8, Str6, Str4 (2), Str2 (3), Str1 (4); Adp5, Adp4, Adp3 (3), Adp2 (2), Adp1 (9); Ari5, Ari4 (2), Ari3 (3), Ari2 (4), Ari1 (8); Com5, Com3 (2), Com2 (3), Com1 (4); Esp11, Esp6, Esp5 (2), Esp3 (4), Esp2 (9), Esp1 (84); Pop13, Pop6 (2), Pop4 (2), Pop3 (4), Pop2 (10), Pop1 (3.073).

Telflamm (Grande Città)

Per molte persone al di fuori del paese, Telflamm è il Thesk. I mercanti stranieri che attraccano al porto della città non hanno ragioni o desiderio di proseguire ulteriormente all'interno. Per loro, Telflamm rappresenta la punta più occidentale di Kara-Tur, le misteriose lande dell'est. Come Milvarune a sud, Telflamm è un principato indipendente e non fa ufficialmente parte del Thesk, governato da un'oligarchia dei migliori mercanti delle numerose comunità della nazione. In realtà, l'influenza di Telflamm sul paese è così forte che gli oligarchi potrebbero benissimo dichiararla capitale del Thesk.

Borgo-Shou

Nel corso degli anni, una grande comunità di Shou è cresciuta nel Thesk, composta perlopiù da mercanti che percorsero la Via Dorata da Kara-Tur. Ad alcuni, ciò che videro a Telflamm piacque talmente tanto da decidere di rimanervi. Altri erano in fuga da disordini in patria, ma con la sconfitta dell'Orda Tuigan ora sono di meno. Altri ancora erano semplicemente al verde e non sono stati in grado di acquistare un passaggio verso casa.

Borgo-Shou è un quartiere in città che favorisce tutto ciò che è orientale. Qui gli edifici sono costruiti secondo l'architettura di Kara-Tur, e nel Faerûn non c'è posto migliore per trovare un ristorante o una locanda Shou. La gente qui è perlopiù povera ma onesta, felice di potersi rifare una nuova vita in questa terra. Ma assieme ai popolani e ai piccoli mercanti, gli Shou portarono con sé i criminali della loro patria, gli yakuza delle Nove Spade Dorate. Le Spade sperano un giorno di poter strappare il controllo di Telflamm dalle grinfie dei Signori delle Ombre, ma per ora non osano sfidare direttamente i maestri delle ombre, non nella loro città.

Castello Balindre

Circa quattro secoli e mezzo or sono, un mercante Impilturan di nome Windyn Balindre fondò la città di Telflamm. Egli ebbe una visione di un passaggio verso l'oriente, e investì tutta la sua prodigiosa fortuna e il suo istinto per gli affari nella realizzazione di un sogno. La Regale Compagnia di Shou-Lung, la compagnia di Balindre, percorse per prima gli infiniti chilometri della Via Dorata e costruì una serie di avamposti per tutta la sua lunghezza. Balindre si dichiarò Principe Mercante, un titolo che sperava impressionasse i suoi compagni di affari a Kara-Tur.

Quando Balindre morì, trasferì il suo mandato regale e il suo titolo a suo figlio. Da quel giorno, ciascun erede della casata Balindre ha assunto questa posizione. Oggi, il Principe Wendren Balindre (Ldr4/Ari4 umano LM) governa la città dal castello della sua famiglia, un edificio fortificato che si affaccia sulla baia che è stata così importante per le fortune di Telflamm nel corso degli anni. Anche se il principe governa la città nominalmente, in pratica è da tempo una marionetta nelle mani dei Signori delle Ombre. I ladri sono soliti uccidere i principi fastidiosi, e quindi Wendren Balindre non fa nulla per ripulire dalla corruzione la guardia cittadina o il consiglio dei mercanti. Al contrario, esige che i Signori delle Ombre gli conferiscano un'adeguata "considerazione" in cambio del proseguimento delle loro attività, e ogni tanto ordina ai suoi seguaci di impedire un crimine prominente, per impedire ai cittadini di vedere l'inefficienza e la corruzione del loro signore.

Molti dei cittadini di Telflamm sanno che la guardia cittadina è si può comprare, ma credono che il principe stia onestamente agendo per sbarazzarsi degli ufficiali più corrotti. Se mai la profonda complicità del Principe Balindre dovesse venire rivelata, molto probabilmente Telflamm si rivolterebbe contro il governo del principe.

Fortezza dei Mercanti

Il potere a Telflamm è nelle mani del Consiglio dei Mercanti, i più ricchi e influenti individui di Telflamm e, per estensione, di tutto il Thesk. Il numero di membri di questo augusto gruppo varia di anno in anno, con la morte dei membri più anziani e con l'arrivo di nuovi imprenditori promettenti. Il consiglio è un organo legislativo e regolatore, volto ad equilibrare il potere del principe reggente e

a moderare il commercio in città. Per ospitare la loro attività, i membri del Consiglio dei Mercanti fecero costruire la Fortezza dei Mercanti, un complesso in pietra che si erge sulla sommità della più alta collina al centro della città. Le mura in pietra bianca levigata di questo edificio possono essere viste da ogni angolo di Telflamm.

Il principe controlla la guardia cittadina e la milizia, ma i consiglieri dispongono ciascuno di una forza privata. Almeno la metà di queste sono stazionate nella Fortezza dei Mercanti, mentre gran parte dei rimanenti pattugliano la Via Dorata, scortando in sicurezza le carovane fino alla loro destinazione.

Casa del Signore delle Ombre

Questo è il tempio occulto di Mask, e il quartier generale della locale gilda di ladri, i famigerati Signori delle Ombre di Telflamm. Chi è nuovo in città può incontrare difficoltà a trovarlo, ma chiunque abbia vissuto o lavorato qui per un po' di tempo sa tutto sui Signori delle Ombre e della cittadella segreta dalla quale agiscono.

I Signori delle Ombre hanno le mani in pasta quasi ovunque in città. Tra ricatti, prostituzione, droghe, estorsioni, omicidi e altre pratiche ancora più empie, sono di gran lunga l'"azienda" di maggior successo a Telflamm. Direttamente o indirettamente, quasi tutti in città lavorano per i Signori delle Ombre, che piaccia o meno.

La Casa del Signore delle Ombre assomiglia a tutti gli altri templi in città. L'unica differenza è che questo edificio non ha assolutamente alcuna serratura. I Signori delle Ombre sanno che simili precauzioni sono inutili contro la maggior parte dei loro membri, e i cittadini hanno di meglio a cui pensare che non rubare da loro.

Attività rilevanti

Come si suol dire, le attività a Telflamm *sono* proprio le attività (commerciali), e le strade cittadine sono affollate di empori di mercanti, venditori ambulanti, e agenzie di spedizioni. Telflamm in sé produce ben poco per le esportazioni, ma è il cancello verso il resto di Faerûn per le merci esotiche dell'oriente, come la seta, le spezie, la *polvere nera*, e piccole opere d'arte fatte a mano.

Telflamm ospita una delle più antiche enclavi Thayan, un piccolo quartiere affollato concesso al Thay più di vent'anni fa. L'enclave è situata su una collina a nord della città, una struttura fortificata che racchiude molti altri edifici entro una cinta muraria in pietra alta 6 metri. I Thayan vendono ogni sorta di oggetti importati, ma le mercanzie più popolari sono gli oggetti magici scontati. Questi oggetti costano ben il 10% in meno rispetto ai prezzi indicati nella *Guida del Dungeon Master*. Per maggiori dettagli sulle enclavi Thayan, tra cui la descrizione completa di un esempio di enclave, si veda l'accessorio *Signori dell'Oscurità*.

Templi principali

Oltre alla Casa del Signore delle Ombre, Telflamm ospita templi dedicati a Shaundakul, Waukeen e Tymora. La fede di Cyric è diffusa in città, anche se i chierici del Sole Nero devono venerare la loro sinistra divinità in segreto. Negli ultimi mesi, il Salone del Martello Vendicatore, un piccolo tempio di Tyr, è divenuto più autorevole con la nomina di una nuova alta sacerdotessa, la Lady Giustiziera Vala Destrayal (Chr13 di Tyr umana LB). Ella è determinata a porre fine al dominio indiscriminato dei Signori delle Ombre sulla città, e ha indetto una crociata contro la corruzione. I Signori delle Ombre hanno già attentato tre volte alla sua vita, ma la Lady Giustiziera continua nella sua campagna per ripulire la città.

♛**Telflamm (grande città)**: Convenzionale/non standard/non standard; AL LM/NM/N; Limite di 40.000 mo; Risorse 46.722.000 mo; Popolazione 23.361; Mista (umani 84%, orchi 5%, mezzelfi 4%, mezzorchi 3%, nani 1%, elfi 1%, gnomi 1%, halfling 1%).

Autorità: Principe Wendren Balindre, Ldr4/Ari4 umano LM (Principe Mercante di Telflamm e ostentato reggente della città); Gran Maestro delle Ombre Keshna Finlothleer, ladro 9/assassino 4/maestro delle ombre di Telflamm 9 umana viandante delle ombre NM (capo dei Signori delle Ombre); Consigliere Pren Salgirk, Esp7 mezzelfo N (capo del Consiglio dei Mercanti).

Personaggi importanti: Lord Maestro Grande Occulto Jalaunther Ithbreeiur, Ldr9/Chr9 di Mask umano NM (capo della Casa del Signore delle Ombre); Lady Giustiziera Vala Destrayal, Chr13 di Tyr umana LB (alta sacerdotessa di Tyr e nemesi dei Signori delle Ombre); Capitano Fen Haldryon, Grr11 umano CB (capo della guardia cittadina e per ora incorruttibile).

Guardia cittadina: Com11, Com10 (7), Com8 (2), Com7 (2), Com6 (5), Com5 (8), Com4 (15), Com3 (49), Com2 (137), Com1 (393); *Milizia:* Com4 (11), Com3 (31), Com2 (54), Com1 (160), Pop2 (44), Pop1 (221). Gli altri abitanti di Telflamm sono troppo numerosi per essere qui descritti.

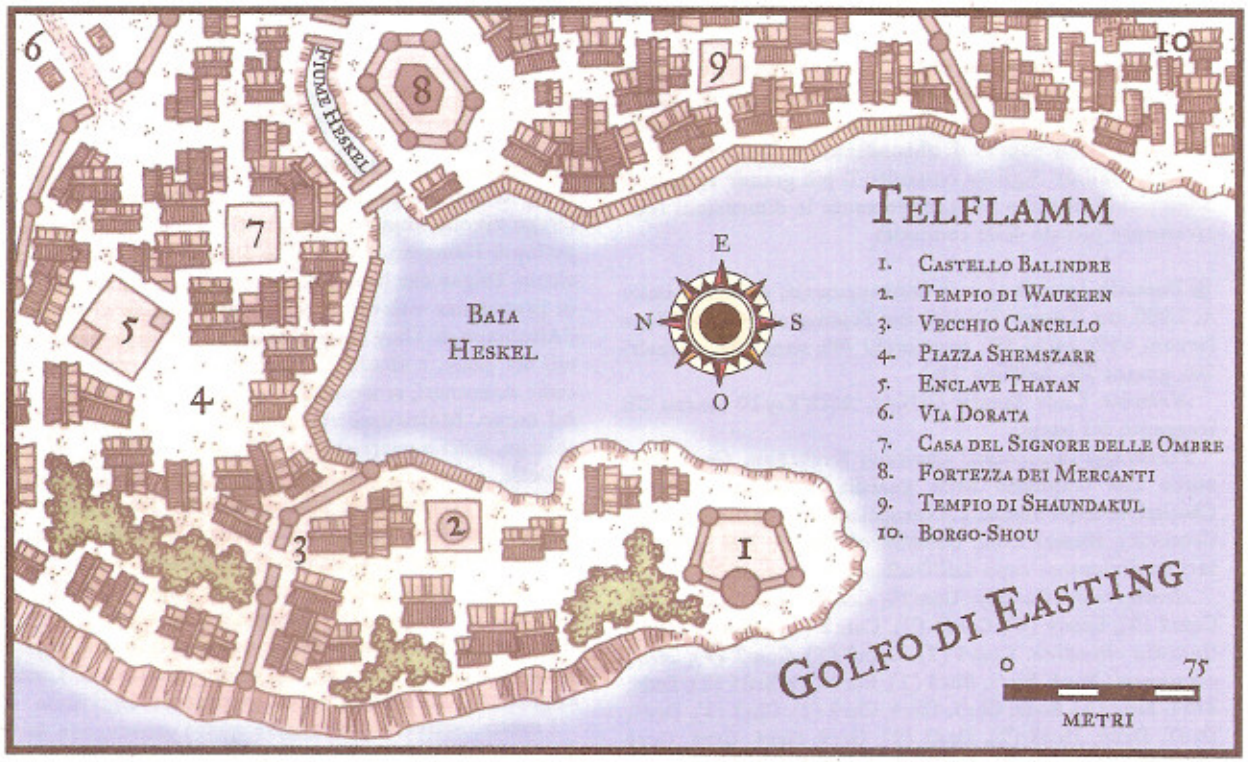
Duestelle (Grande Paese)

Se Duestelle si fosse trovata in un qualsiasi altro punto nel Thesk, non ci sarebbe molto da dire. Ma questo paese è situato all'incrocio di due delle più importanti rotte commerciali dell'Irraggiungibile Est. Anche se non è di certo la più grande comunità nella regione, a Duestelle passa più commercio che in qualsiasi altro luogo nel Thesk, comprese Telflamm e Phsant.

Castello Gallidy

Lady Yolatir Gallidy (Ari2/Esp10 umana CB) è l'ultima discendente di una lunga linea di Gallidy a governare Duestelle, un villaggio così chiamato per le stelle a est e a ovest che si incontrano nei cieli sopra di esso. Il suo stile di governo generale è quello di non ficcare il naso negli affari degli altri. Secondo lei, qualunque cosa stia facendo qualcuno va bene fintanto che nessuno si fa male.

I Gallidy guadagnano imponendo dazi ai carri che attraversano la città. Gli individui privi di carri sono esenti, ma tutti gli altri devono pagare l'equivalente dell'1% del valore delle loro merci. È un costo piuttosto ragionevole che pochi tentano di evadere o persino di lamentarsene. Ma con tutto il traffico che passa per questo posto, i guadagni si accumulano presto. Ciò ha reso i Gallidy la famiglia più ricca



del Thesk, con l'esclusione dei grandi signori dei mercanti di Telflamm.

I Gallidy vivono in un costoso castello al centro del paese. Sia la Via Dorata che la Strada Fredda passano per i suoi cancelli, entrando e uscendo da tutti i punti cardinali. Il crocevia si trova proprio nel cortile del castello, a enfatizzare l'influenza dei Gallidy sul commercio della regione.

Lady Gallidy sta attualmente lottando contro un'incursione dei Signori delle Ombre di Telflamm. I Signori delle Ombre vorrebbero prendere Duestelle, ma non hanno fatto i conti con la ferocia con cui Lady Gallidy lotta per proteggere ciò che appartiene alla sua famiglia. Tuttavia c'è un'ombra che oscura il villaggio, e solamente la testarda bontà del cuore di Lady Gallidy le impedisce di ingoiare Duestelle.

Attività rilevanti

L'intera economia di Duestelle è basata sulla fornitura di servizi ai mercanti di passaggio. Qui si può vendere legalmente praticamente di tutto, e tutto il resto passa di mano in mano appena al di fuori delle mura. Le mura in pietra alte 9 metri che circondano il paese hanno resistito a tornado, respinto banditi, e persino persuaso l'Orda Tuigan a passare oltre in cerca di prede più facili. I Gallidy sono ricchi, e fanno di tutto per assicurarsi di rimanere tali.

La Locanda del Crocevia è la più popolare in città. È stata la prima attività commerciale avviata da Prasso Gallidy, il leggendario fondatore del villaggio. Si trova nella parte nord occidentale del crocevia, proprio all'interno del cortile principale di Castello Gallidy. Gli stessi Gallidy passano qui molte delle loro serate. Mercanti da Telflamm e Kara-Tur bevono a tavoli adiacenti o condividono una bottiglia di vino.

Duestelle ospita anche una piccola enclave Thayan. Questa può vantare i prezzi più bassi per gli oggetti magici al di fuori della stessa Thay. Qui la maggior parte degli oggetti magici comuni si può acquistare al 15% in meno del normale prezzo di mercato. I Thayan all'inizio avevano chiesto di poter costruire la loro enclave all'interno delle mura di Castello Gallidy. Memori dei precedenti tentativi del Thay di conquistare il Thesk, Duestelle compresa, i Gallidy rifiutarono. Lady Gallidy non voleva affatto permettere ai Thayan di entrare nel suo villaggio, ma la nuovissima e favolosa attività era troppo allettante per resisterle.

Anche se a Duestelle si trovano numerosi tipi diversi di negozi, il più interessante (a parte ovviamente l'enclave Thayan) è l'Occhio del Veggente. Si tratta di un negozio aperto da un intraprendente gruppo di ex avventurieri per vendere i loro servizi di incantatori di alto livello. Tra le loro fila ci sono un ex Mago Rosso e chierici sia buoni che malvagi. Possono praticamente lanciare qualsiasi tipo di incantesimo nell'arco di 24 ore, una volte ottenute le componenti materiali necessarie (non sempre un'impresa facile). Gli incantesimi più comunemente richiesti sono divinazioni per determinare il potenziale fato delle carovane dirette alla Desolazione Sconfinata. Questa impresa è sempre irta di pericoli, e molti mercanti ritengono che valga la pena (e la loro vita) di armarsi di utili profezie prima di intraprendere il lungo viaggio.

Templi principali

A Duestelle ci sono molte cappelle ma pochi templi. La maggior parte di questi ospita un solo chierico che si occupa delle necessità dei fedeli di passaggio della sua divinità. L'unica eccezione è il Tempio di Shaundakul, il patrono dei

viandanti. Praticamente tutti coloro che passano a Duestelle si fermano a rendere omaggio al Cavaliere dei Venti. Ciò è di grande conforto per l'alto sacerdote del tempio, Shanton Gallidy (Chr12 di Shaundakul umano CN), cugino di Lady Gallidy. Egli ha costruito il più grande tempio di Shaundakul di tutto l'Est, nonostante le dimensioni relativamente piccole della comunità.

♛ **Duestelle (grande paese):** Convenzionale; AL CB; Limite di 3.000 mo; Risorse 728.100 mo; Popolazione 4.854; Mista (umani 84%, orchi 5%, mezzorchi 3%, nani 3%, mezzelfi 2%, gnomi 2%, halfling 1%).

Autorità: Lady Yolatir Gallidy, Ari2/Esp10 umana CB (reggente del paese).

Personaggi importanti: Capitano Krekchaw, Grr6 mezzorco LN (capitano della guardia cittadina); Nismer Chontalyn, Esp4 umano LB (proprietario della Locanda del Crocevia); Hamal Kom, Div8/Mro3 umano LN (proprietario e divinatore capo dell'Occhio del Veggente).

Armigeri dei Gallidy: Com10, Com8, Com7, Com6 (2), Com5 (2), Com4 (6), Com3 (7), Com2 (24), Com1 (167); *Guardia cittadina:* Com3 (2), Com2 (5), Com1 (9); *Altri personaggi:* Bbr4, Bbr3, Bbr2 (2), Bbr1 (3); Brd5 (2), Brd4, Brd3, Brd2 (2), Brd1; Chr5, Chr4, Chr2 (2), Chr1 (3); Drd7, Drd5, Drd4, Drd3 (2), Drd1 (2); Grr9, Grr6, Grr5, Grr4 (2), Grr3 (3), Grr2 (4), Grr1 (5); Ldr8, Ldr7, Ldr6, Ldr4 (2), Ldr3 (2), Ldr2 (3), Ldr1 (5); Mag10, Mag6, Mag5, Mag4, Mag3 (2), Mag2 (4), Mag1 (5); Mnc4, Mnc3 (2), Mnc2 (2), Mnc1 (2); Pal4, Pal2 (2), Pal1 (2); Rgr5, Rgr3, Rgr2, Rgr1 (4); Str9, Str7, Str6, Str4 (2), Str3 (2), Str2 (4), Str1 (4); Adp4, Adp3 (3), Adp2 (4), Adp1 (17); Ari7, Ari5, Ari4 (3), Ari3 (2), Ari2 (4), Ari1 (16); Com8, Com5, Com3 (2), Com2 (2), Com1 (8); Esp9, Esp4 (2), Esp3 (7), Esp2 (14), Esp1 (125); Pop11, Pop5 (2), Pop4 (3), Pop3 (28), Pop2 (83), Pop1 (4.192).

Eroi e mostri

I personaggi nativi del Thesk sono molto spesso umani, halfling, o mezzorchi, anche se tra le Montagne Fauci del Drago vivono numerosi gnomi. Gli umani del Thesk sono perlopiù Damaran, Rashemi, o Shou (anche se rimangono alcuni Tuigan che hanno deciso di rimanere nelle terre che in precedenza volevano conquistare). Bande di gnoll dall'Altopiano di Thay a volte si inoltrano nelle parti orientali del paese, e alcuni di questi umanoidi trovano lavoro come mercenari, scortando carovane e servendo da guardie del corpo. Moltissimi avventurieri Theskian sono bardi, chierici, ladri o guerrieri.

Delle classi di prestigio introdotte nel Capitolo 2: "Classi di prestigio", le più comuni nel Thesk sono il discepolo Shou e il maestro delle ombre di Telflamm (anche se in questa terra scorrazzano anche gli schiavisti Thayan). La Regione Esule Shou descritta nel Capitolo 3: "Regioni e talenti" è comune tra i personaggi del borgo-Shou delle affollate città del Thesk. Molti dei talenti in quel capitolo sono adatti ai personaggi Theskian, specialmente Lottare Migliorato, una tecnica di combattimento degli Shou.

I mostri nativi di questa terra spesso provengono dai laboratori del Thay. Qui sono comuni gli insanguinati, spesso orchi insanguinati inviati dal Thay per "pattugliare" i confini. Anche i combattenti spaventosi e gli zombi juju creati nel Thay minacciano le frontiere e infestano le aree orientali del Thesk. I megeridi e gli spiritidi sono comuni ad Ashanath, dato che le aree orientali del Thesk sono vicine al Rashemen sia culturalmente e demograficamente che fisicamente. Per maggiori informazioni sulle nuove creature, si veda il Capitolo 6: "Mostri dell'Est".

Aree di confine

Le cinque regioni dell'Aglarond, la Grande Valle, il Rashemen, il Thay e il Thesk si estendono per quasi 1.050 km da nord a sud, e 1.350 km da est a ovest. Chiuso dal Mare delle Stelle Cadute e dal Golfo di Easting a ovest, l'Irraggiungibile Est è circondato dal Golfo dei Maghi e dal Mare di Alamber a sud. A sudest si trova Mulhorand, che un tempo regnava su ciò che ora è il Thay. Ad est, oltre le Montagne dell'Alba, la Desolazione Sconfinata si estende apparentemente all'infinito verso Kara-Tur. A nord, le Montagne Orloghiacciato e l'un tempo orgogliosa Nar pongono i confini della regione. Impiltur e Damara completano il cerchio a nordovest.

Mare delle stelle cadute

Il Mare delle Stelle Cadute, noto anche come il Mare Interno, è il più grande corpo d'acqua circondato da terre emerse di Faerûn. Si estende da Suzail nel Dragomare fino a Gheldaneth nel Mare di Alamber ad est, una distanza di più di 2.700 km. Si estende anche per quasi 1.800 km da Ilmwatch, nella parte settentrionale del Golfo di Easting, fino a Nimpeth, nella parte meridionale del Golfo di Vilhon. Con l'eccezione del Rashemen, tutte le nazioni dell'Irraggiungibile Est sono bagnate dal Mare delle Stelle Cadute.

Navi di ogni sorta solcano il Mare Interno, e centinaia di porti si affollano lungo le sue rive. Benché la pirateria sia un grosso problema in alcune delle terre che si affacciano sul Mare delle Stelle Cadute, questi tagliagole hanno imparato a tenersi alla larga dall'Aglarond e dal Thay. In entrambe le nazioni, i corsari fanno una brutta fine, distrutti da potenti magie. Il Thesk e la Grande Valle non sono così ben protetti, ma la Marina Reale di Impiltur, una delle più potenti flotte da guerra del Mare Interno, protegge il Golfo di Easting. Gli Impilturan non hanno alcun obbligo di difendere la parte estrema del Golfo, ma la maggior parte dei capitani cerca di catturare vascelli pirata ovunque ne incontri.

Golfo di Easting

Il Golfo di Easting è il braccio nord orientale del Mare delle Stelle Cadute, e si estende lungo le coste occidentali della Grande Valle e del Thesk. La gran parte dei viandanti considera Capo Dragozanna, che si trova poco oltre la punta più a occidente delle Montagne Fauci del Drago, come il punto di incontro tra il Golfo di Easting e il Mare delle Stelle Cadute. In effetti, il Golfo di Easting separa Impiltur dall'Irraggiungibile Est, ma il commercio in queste acque è comune, perlopiù da Ilmwatch e Sarshel a Telflamm.

Mare di Dlurg

Il Mare di Dlurg è il corpo d'acqua che si trova tra l'Aglarond e il Thesk meridionale. Dominato dalle spettacolari Montagne Fauci del Drago che si tuffano nelle sue acque settentrionali, il Mare di Dlurg è perlopiù un lago Aglarondan, benché la città Theskian di Milvarune sorga sulla sua sponda settentrionale.

Oggi, i Thayan hanno reso questa regione un'arteria principale del commercio navale, percorrendo il Fiume Umber da Nethentir fino alla sua foce nel Mare di Dlurg. In tempi di guerra, la fortezza Aglarondan ad Emmech blocca il passaggio dei vascelli Thayan, ma per ora la tenue pace tra la Simbul e i Maghi Rossi regge, e le navi Thayan possono raggiungere il Mare Interno indisturbate. I pescatori Aglarondan locali evitano le navi Thayan, ricordando fin troppo bene gli anni in cui i dromoni Thayan compievano scorrerie lungo le loro coste.

Golfo dei Maghi

Tra le Mille Spade di Altumbel e i Picchi Akana di Chessenta, il Mare delle Stelle Cadute si restringe a poco più di

150 km di larghezza. Questo ampio braccio orientale del Mare Interno si estende per quasi 1.500 km verso est, e unisce gli Antichi Imperi con i porti del Faerûn occidentale. La parte di questo braccio che va da Delthuntle a ovest fino all'Alaor ad est è noto come il Golfo dei Maghi. Esso forma i confini meridionali dell'Aglarond e del Thay, e li separa dagli Antichi Imperi a sud.

Il Golfo dei Maghi vede oggi molto traffico, perlopiù da Bezantur alle enclavi Thayan attorno al Mare delle Stelle Cadute e viceversa. I sahuagin che vivono qui hanno imparato a riconoscere le navi Thayan dai sigilli rossi dipinti in fondo ai loro scafi, e si tengono alla larga da questi vascelli.

Mare di Alamber

Questo corpo d'acqua è un'estensione del Golfo dei Maghi, e va verso sud partendo da Bezantur fino ad arrivare a Gheldaneth, sulle sponde meridionali del Mulhorand. Navi da Bezantur solcano costantemente le sue coste in su e in giù, portando merci Thayan alle grandi città di Unther e Mulhorand. Il Mare di Alamber è abitato perlopiù dai sahuagin del regno di Aleaxtis, una buona parte del quale circonda l'Alaor. In passato il Thay ebbe dei problemi con queste creature, ma i Maghi Rossi furono talmente spietati con i sahuagin, che i diavoli di mare dovettero a malincuore consentire ai vascelli Thayan di passare liberamente per il Mare di Alamber.

Vette del Gigante

A nord del Bosco di Rawlins si ergono le irte e nevose Vette del Gigante. Contesa da Damara e dalle tribù Nar, la catena montuosa è in realtà occupata da popoli che non appartengono a nessuna delle due zone, poiché i picchi sono abitati da hobgoblin, bugbear e giganti delle nuvole malvagi.

La Lunga Strada attraversa le Vette del Gigante, in una regione di pendici ondulanti chiamate il Valico dei Giganti. In inverno, il valico è chiuso dalle nevi, ma ben pochi viandanti giungono qui persino nel cuore dell'estate, dato che predoni e mostri assalgono chiunque passi per questa landa solitaria e desolata.

Gli hobgoblin delle Vette del Gigante sono governati da Re Kardobbik (Grr12 hobgoblin LM), un signore della guerra particolarmente pericoloso. Il consigliere principale del re è Lady Farkattle (Nec11 hobgoblin femmina LM). Ella è riuscita ad animare il cadavere di un drago delle profondità molto vecchio morto da tempo, che un tempo aveva qui la sua tana, ma che fu ucciso nella guerra che portò l'antica Narfell ad una fine sanguinosa. Ai non esperti, il drago scheletrico sembra un draco lich, ma è del tutto sotto il controllo di Farkattle. Kardobbik utilizza questo mostro spaventoso per tenere in riga le tribù di hobgoblin delle Vette del Gigante, un compito non certo facile.

Mulhorand

Il Mulhorand era un tempo un grande impero che comprendeva l'intero Thay e le terre di Murghôm e Semphar a est. I Thayan non hanno dimenticato questa parte della loro storia, nonostante siano trascorse centinaia di anni. Essi proteggono cautamente i confini con il Mulhorand, pronti a respingere qualsiasi forza di invasione si avvicini. Le due nazioni hanno combattuto guerre terribili in più occasioni, l'ultima meno di cento anni or sono.

Il Mulhorand è oggi estremamente impegnato ad assorbire ciò che può da Unther, a seguito della dissoluzione di questa nazione. Questo rende i Mulhorandi davvero troppo impegnati per pensare al Thay. Nonostante la rivalità tra le due nazioni, il Mulhorand è in realtà ciò che il Thay ha di più simile ad un alleato. I nobili e gli zulkir Thayan sono Mulan, e condividono linguaggio e lignaggio con i Mulhorandi. Inoltre, dato che la schiavitù è legale a Mulhorand, il Thay importa un gran numero di schiavi dalla sua antica patria.

Montagne di Rame

Le Montagne di Rame si estendono verso est dalle Montagne dell'Alba, e sono un'antica propaggine di quella possente catena montuosa. Un tempo questa era la dimora di una fiera razza di nani che combatté aspramente contro il Mulhorand centinaia di anni or sono. Benché molti dei territori meridionali vennero distrutti, i nani superstiti si trasferirono nel lato settentrionale della catena, rivolta verso l'immensa distesa della Desolazione Sconfinata. I Mulhorandi alla fine rinunciarono all'idea di soggiogare i nani.

I draghi di rame delle Montagne Fauci del Drago discendono da una famiglia di draghi ancora più grande che ha qui la propria tana. Essi vivono nella parte occidentale della catena che domina il valico del Fiume Chiaro.

Bosco di Ganath

Il Bosco di Ganath è un luogo strano e oscuro situato nella parte meridionale delle Montagne dell'Alba. Un tempo qui vivevano elfi dei boschi, proprio come nel Bosco di Yuir dell'Aglarond, ma questo popolo è stato completamente sterminato. Oggi, questo posto è abitato da creature selvagge e mostri assetati di sangue. Il gruppo di persone più consistente che vive nel Bosco di Ganath è composto da schiavi fuggiti dal Thay e dal Mulhorand divenuti ormai nativi, tornati ad uno stadio ferino nel cuore della foresta. Tagliati fuori dal resto del mondo, hanno imparato a sopravvivere con quello che riescono a procacciarsi. Alcuni sognano di guidare una ribellione contro i capi nella capitale Mulhorandi di Skuld, ma idee simili sono i deliri di un pazzo.

Desolazione sconfinata

La Desolazione Sconfinata occupa uno dei territori più inospitabili di tutto Toril. Si tratta di un vasto deserto privo di acqua alleviato solo da un pugno di oasi. I soli a vivere qui sono i Tuigan, il che è il motivo per cui questa regione è nota anche come le Terre dell'Orda. Per molti anni, i predoni sono stati una minaccia per i mercanti che percorrevano la Via Dorata tra l'Irraggiungibile Est e Kara-Tur. Gli stessi predoni si unirono sotto i vessilli di Yamun Khahan e invasero Faerûn. Vennero distrutti in una gigantesca bat-

taglia nel cuore del Thesk, riducendo enormemente le forze dei Tuigan.

Oggi, coloro che percorrono la Via Dorata devono preoccuparsi dei banditi solo occasionalmente. Il pericolo maggiore è rappresentato dai mostri che scorrazzano per la desolazione, creature un tempo tenute sotto controllo dagli ormai indeboliti Tuigan.

Via Dorata

In quanto rotta commerciale principale verso est, la Via Dorata è da tempo una delle caratteristiche più importanti dell'Irraggiungibile Est. Dopo aver attraversato le montagne a est ed essere scesa nella desolazione, la Via Dorata cessa di essere una strada vera e propria. Diviene invece una serie di pietre miliari, ognuna visibile da quella precedente, che si inoltra nell'immensa distesa. La Via Dorata è preziosa non per il suo stato di conservazione, ma perché collega oasi e altre preziose sorgenti d'acqua. Senza questi pozzi vitali, sarebbe quasi impossibile attraversare le Terre dell'Orda senza morire di sete.

I Signori delle Ombre e i Maghi Rossi hanno grandi piani per la Via Dorata e le comunità che le sorgono accanto. Con i Tuigan fuori dai piedi, entrambi i gruppi ritengono che sia giunto il momento di espandersi verso Shou Lung e il resto di Kara-Tur. Si tratta di un vasto mercato vergine in cui vendere le loro particolari merci malvagie.

Lago delle Nebbie

Il Lago delle Nebbie, così chiamato per le acque che evaporano continuamente in superficie, è il più grande corpo d'acqua dolce nelle Terre dell'Orda, un vero paradiso nel deserto. Ciò significa, ovviamente, che è anche il posto più probabile in cui si possano insediare dei banditi, una delle ragioni per le quali la Via Dorata si snoda ben lungi dalle sue sponde.

Pochi hanno esplorato a fondo il Lago delle Nebbie, e la gran parte di chi lo ha fatto non è mai tornata. La leggenda vuole che il lago un tempo ricopriva tutta la Desolazione Sconfinata, ma un male senza nome al suo centro creò un *cancello* permanente che ancora oggi risucchia l'acqua del lago. Per quale scopo sia stato fatto, nessuno è in grado di dirlo. Se le leggende sono vere, trovare e sigillare il *cancello* potrebbe risultare nell'inondazione delle Terre dell'Orda, il che trasformerebbe la regione da un arido deserto al lago più grande sulla faccia di Toril.

Grande Mare Ghiacciato

Il Grande Mare Ghiacciato è un grande corpo d'acqua salata all'estremo nord della Desolazione Sconfinata, circa 225 km a nord della Via Dorata. Molti viandanti non hanno ragione di deviare dal sentiero per raggiungere le acque perennemente ghiacciate di questo grandissimo mare.

Molto tempo fa, i re Raumathari trascorrevano gli inverni in un palazzo sulla sponda meridionale del Grande Mare Ghiacciato, un luogo chiamato Forte Inverno. La città è abbandonata da tempo, e tutto ciò che ne rimane è una serie di rovine dove un tempo si trovava il palazzo. I Tuigan nella regione si tengono alla larga da Forte Inverno, nonostante circolino leggende di grandi ricchezze nei livelli sotterranei al di sotto delle rovine del palazzo. Le stesse leggende parlano anche di come le furiose divinità gelide del mare si ersero dalle acque ghiacciate per sigillare i Raumathari in solidi blocchi di ghiaccio. Si dice che queste divinità gelide, o "demoni gelidi" come li chiamano molti Tuigan, infestino ancora i rovinosi resti di Forte Inverno.

Montagne Orloghiacciato

Le Montagne Orloghiacciato formano il confine settentrionale di questa parte di Faerûn. Al di là di queste vette sempre ammantate di neve ci sono solamente neve e ghiaccio.

Le Orloghiacciato ospitano ogni sorta di creature amanti del freddo che non nutrono interesse nelle calde pianure della Terra del Nord del Rashemen; giganti del gelo, vermi del gelo, remorhaz, taer, e draghi bianchi. Solo gli individui più intrepidi oserebbero vivere in un simile ambiente, ancora meno guadagnarsi da vivere cacciando simili belve. Eppure, le tribù di umani, nani, e orchi che vivono qui fanno esattamente questo, anche se i nani barano un po', dato che vivono nella calda sicurezza delle montagne stesse.

Esistono storie di territori più caldi al di là delle Orloghiacciato, quasi sul tetto del mondo, circondati da un anello di vulcani attivi che mantiene caldo quel luogo. Un'altra leggenda vuole che questa valle felice si trovi al centro di un *cancello* che consente alle creature del Piano Elementale del Fuoco di aggirarsi in quel luogo. Ma non ci sono fonti attendibili che siano state in grado di confermare simili storie.

Narfell

Narfell, gelida terra di tribù di barbari, era un tempo il cuore di un vasto impero che comprendeva, tra le altre terre, tutta la Grande Valle, gran parte del Thesk, e una parte dell'Altopiano di Thay. A quell'epoca, sacerdoti malvagi regnavano su Narfell, conservando il potere con orrendi patti di sangue con signori demoniaci. Per quanto potente fosse stata un tempo, questa grande civiltà cadde più di 1.500 anni or sono in una battaglia climatica con il suo antico nemico, Raumathar.

I pochi sopravvissuti dell'antico impero si ritirarono all'interno degli attuali confini per leccarsi le ferite, giurando di ricostruire il loro possente reame. Quel sogno è tramontato da tempo. Oggi, la maggior parte dei Nar ha ben poco del suo grandioso e sinistro passato, concentrato com'è a limitarsi a sopravvivere ai rigidi inverni della regione.

Le pianure di Narfell sono costellate di rovine, molte delle quali vengono ignorate dai Nar. Hanno imparato che ci sono spesso buone (e letali) ragioni per le quali questi luoghi sono rimasti indisturbati per così tanto tempo. Eppure, di quando in quando, un gruppo di avventurieri si mette in testa di mettere il naso in simili luoghi. I Nar non scoraggiano questo comportamento, dato che possono raccogliere i resti dopo che gli stranieri incoscienti hanno attivato una trappola a lungo quiescente.

Una maga esplora le rovine di Forte Inverno

Illustrazione di Vince Locke

I mercanti che non desiderino viaggiare attraverso il Thesk a volte utilizzano Narfell come percorso alternativo. La Lunga Strada inizia a Damara e si inoltra a Narfell attraverso il passo nelle Vette del Gigante prima di intersecare la Strada Fredda a N'Jast. Da lì, continua verso Nathoud, all'ombra delle Montagne Orloghiacciato nel Rashemen settentrionale. Ma il Valico dei Giganti, com'è comunemente noto, è invalicabile per la maggior parte dell'inverno, ed è infestato dagli hobgoblin.

Bildoobaris

La capitale non ufficiale di Narfell è poco più di una pianura aperta all'ombra del Monte Nar, una gigantesca vetta coperta di neve visibile dal crocevia a N'Jast. Per dieci giorni ogni estate, questa umile pianura diviene una fremente città di più di 30.000 Nar. Questo festival, anch'esso chiamato Bildoobaris, è la festività più grande e importante di Narfell, e persino le tribù Nar più crudeli e feroci vengono qui a bere, banchettare, e commerciare.

Monte Nar

Gli antichi sovrani di Jastaath, uno dei piccoli regni Nar che esistevano prima dell'ascesa dell'Impero di Narfell, governavano sulle loro terre da una massiccia fortezza in alto sui pendii occidentali del Monte Nar. A quell'epoca, la magia dei grandi re-sacerdoti conservava il tempo atmosferico attorno alla fortezza piacevole e caldo persino nel cuore dell'inverno. Oggi, le rovine di quella città un tempo grandiosa si perdono sotto le nevi perenni.

Ad oggi, nessuna spedizione moderna verso la vetta è mai riuscita a trovare le rovine sepolte del castello, né tantomeno a penetrarle. Simili sforzi sono senza dubbio ostacolati dalla presenza di Kryonar, il dragone bianco dracolich che vive nelle gelide caverne del lato settentrionale della montagna.

Damara

Condividendo solamente uno stretto confine con la Grande Valle lungo il Bosco di Rawlins, Damara ha poco a che fare con l'Irraggiungibile Est. I mercanti Damaran commerciano con le tribù Nar e il popolo del Rashemen tramite la Lunga Strada da Trail's End a Nathoud, e i forestali Damaran raccolgono legna al limitare occidentale del Bosco di Rawlins, ma si tratta di individui rari e coraggiosi.

Negli ultimi anni, l'ascesa dell'Uomo Marcescente ha costituito una nuova minaccia per il regno di Damara. Mostruosità appestate hanno reso le attività dei tagliaboschi e dei trappisti nel Bosco di Rawlins molto rischiose, e i combattenti volodni appestati hanno attaccato e bruciato molte abitazioni nei pressi della foresta. I seguaci di Talona sono divenuti sufficientemente potenti da forzare un'improbabile alleanza tra il Nentyarch e Re Dragonsbane di Damara, che in passato si scontrarono sulla questione del disboscamento dell'antica foresta.

Trail's End

Questa grande città Damaran si trova nei pressi del Bosco di Rawlins. È da tempo un centro di commercio nella re-

gione, e solo recentemente ha ottenuto la reputazione di perfetto punto di partenza per un'avventura o l'altra. Da Trail's End, gli avventurieri partono per esplorare le antiche rovine del Bosco di Rawlins, per assaltare i malvagi predoni delle Vette del Gigante, e per percorrere la Lunga Strada fino al Rashemen.

Fiume Lacciogliacciato

Questo fiume scorre rapido, ed è ampio a sufficienza da impedire che si geli, persino nel cuore del più rigido inverno. Le sue gelide acque sono fredde a sufficienza da uccidere nel giro di pochi minuti qualsiasi umano sfortunato abbastanza da cadervici. Ciò rende il fiume la prima linea di difesa di Damara contro le razzie delle più aggressive tribù Nar. Per la maggior parte, Re Dragonsbane si è rifiutato di spingersi oltre il limitare del Bosco di Rawlins, ma se i Nar delle steppe e i signori delle pestilenze della foresta continueranno a minacciare le sue frontiere orientali, potrebbe decidere di reclamare quella terra per rendere più difendibili i suoi confini.

Impiltur

In questa parte del mondo, Impiltur è seconda solo al Thesk per la smodata importanza che dà al commercio. Ciò si riflette nel fatto che quasi tutte le più grandi città del paese sono allineate lungo la costa, che si estende da Ilmwatch, all'estremità nord del Golfo di Easting, fino a Lyrabar, ai margini della Foresta Grigia e del Vast. Impiltur è un buon vicino per la Grande Valle e il Thesk. I mercanti di Dilpur, Sarshel, e le altre città del regno portano molte ricchezze a Telflamm e Uthmere.

Impiltur è una terra antica e forte che esiste, in una forma o nell'altra, da più di mille anni. Gli Impilturan insediarono gran parte di Damara, della Grande Valle, del Thesk, e persino della costa settentrionale dell'Aglarond. In rare occasioni, i re di Impiltur hanno dato man forte ai popoli di queste giovani nazioni nel contrastare minacce provenienti dall'est, come i Maghi Rossi o l'Orda Tuigan, ma la storia degli Impilturan non è ricca di coinvolgimenti nei problemi delle altre nazioni.

I Maghi Rossi hanno aperto enclavi a Lyrabar, Dilpur, e Ilmwatch, sempre con il permesso del Consiglio dei Lord e della loro rappresentante, la Regina Sambryl. I paladini all'interno del consiglio sono sdegnati alla sola idea di avere a che fare con i malvagi Thayan, ma ritengono che sia meglio avere i Maghi Rossi dove il popolo di Impiltur possa tenerli d'occhio. Inoltre, il commercio con il Thay è talmente redditizio che i mercanti di Impiltur hanno fatto forti pressioni per permettere agli stranieri di entrare.

Ilmwatch

Più una fortezza che una città, Ilmwatch è una grande paese che difende il commercio da e per Damara e la Grande Valle. Nonostante la sua posizione strategica sulla punta del Golfo di Easting, Ilmwatch non è un porto estremamente frenetico di attività: il Fiume Grande Imphras è navigabile fino a Heliogabalus per gran parte dell'anno, quindi la navigazione dal Mare delle Stelle Cadute fino a Damara solitamente procede lungo il fiume anziché fermarsi a Ilmwatch. Tuttavia molte navi e imbarcazioni trasportano le loro mercanzie verso Uthmere. La strada che porta a nord verso Damara è nota come la Strada dell'Araldo, e lungo il tragitto sorgono molti piccoli villaggi.

Il signore di Ilmwatch è Heskar Brandosk (Grr6 umano NB), un prode comandante che pattuglia vigorosamente le vicine coste per scoraggiare la pirateria. Si è guadagnato l'inimicizia dei Signori delle Ombre di Telflamm, che hanno tentato molte volte alla vita dell'Impilturan per poterlo sostituire con un signore meno zelante.

Sarshel

Sarshel era una delle quattro città-stato che si unirono per formare la nazione di Impiltur sotto i vessilli del grande capitano di guerra Imphras quasi 300 anni or sono. La città è il cancello di Impiltur verso l'Est e il Nord. È governata da due dei Dodici Compagni di Impiltur, Lady Rilaunyr (Pal13 umana LB) e Lord Silaunbrar (Pal12 mezzelfo LB).

Durante i lunghi anni delle Guerre delle Pietre di Sangue, il commercio di Sarshel entrò in stallo, e la città iniziò il suo declino. La vittoria di Gareth Dragonsbane sulle forze del Re-Stregone 15 anni or sono cambiò di poco il destino di Sarshel, dal momento che l'affollata città di Ilmwatch attirò molto del commercio Damaran un tempo nelle mani di Sarshel, e le città di Dilpur e Hlammach attirarono gran parte del traffico lungo la Via Dorata, altamente proficuo, che prima giungeva a Sarshel da Telflamm.

I tempi duri a Sarshel portarono al brigantaggio, alla pirateria e al contrabbando. Molti dei mercanti più influenti di Sarshel finanziano in segreto la pirateria nel Golfo di Easting. Il più potente di questi mercanti-pirati è Strengedar Hammerfist (Ldr7/Grr5 nano degli scudi NM). Strengedar dispone di una flotta di sei grandi navi e decine di piccole imbarcazioni che si nascondono nelle insenature e nelle isole disabitate del Golfo.

Sorprendentemente, i Signori delle Ombre di Telflamm non hanno nulla a che vedere con l'ascesa del crimine a Sarshel, e finora i loschi mercanti di Sarshel hanno resistito alle intrusioni della potente gilda di Telflamm. La città sta divenendo inquieta, e i cittadini più ricchi e potenti di Sarshel hanno in mente di slegarsi da Impiltur per poter praticare liberamente la loro vera attività.

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)

Domande? Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

Esplora una Terra Misteriosa di Potere e Magia

I racconti provenienti da oltre il Golfo di Easting vengono sempre sussurrati a bassa voce. Conosciuta come la patria dei Maghi Rossi di Thay, della Sunbul e delle streghe Hathran, la regione dell'Irraggiungibile Est è ricolma di trame misteriose, oscuri segreti e avventure da giocare. Scopri i popoli, le città, la politica e le società della regione, oltre ai mostri e alle nefande organizzazioni che attendono gli ignari visitatori di questo angolo remoto dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

- 12 nuove classi di prestigio
- 21 nuovi incantesimi
- 19 nuovi mostri

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 88-8288-103-8

Prezzo: € 29,95